



Fiche pédagogique



Titre : *Normal Planet*

Réalisation : Ekiem Barbier,
Guilhem Causse, Quentin L'helgoualc'h

Durée : 30 minutes

Pays de production : France

Langues : français, anglais

Présenté en première mondiale à Visions du Réel en 2026, dans la catégorie Compétition Internationale Moyens et Courts Métrages

Âge suggéré :
Recommandé à partir de 14 ans

Synopsis

Dans un futur lointain, seule une version numérisée du musée Fabre de Montpellier, en France, a subsisté au temps. Dans ce documentaire d'anticipation teinté de psychédélisme, c'est à travers le regard médusé d'un poisson arrivé là par hasard que les cinéastes lèvent le voile sur l'imaginaire des visiteurs et le regard intime qu'ils portent sur l'art et l'espace du musée.

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.

Table des matières

Synopsis	2
Visions du Réel	2
Pourquoi montrer ce film à vos élèves.....	4
Un film hybride : dialogue entre réel et virtuel.....	4
Démocratiser l'art	4
Normes et représentations.....	4
Humour et décalage : la parole documentaire en scène	5
L'avenir des musées : entre fragilité et réinvention.....	5
L'art comme performance sociale : selfies et valorisation de soi	5
L'art à l'ère du zapping	5
Le smartphone comme échappatoire	6
Virtuel et réalité : une frontière de plus en plus floue	6
Art, consommation et écologie : un lien troublant	6
Objectifs pédagogiques	7
Disciplines et objectifs du PER	7
Secondaire I	7
Langue : anglais	7
Arts : arts visuels	7
Ekiem Barbier, Guilhem Causse, Quentin L'helgoualc'h	8
Les protagonistes	8
Le musée.....	8
Les salariés	8
Les visiteur·euse·s.....	8
Contexte et éléments de discussion avant la projection	9
Le poids des normes de beauté	9
La notion de capital culturel.....	9
L'art comme objet de consommation	10
Pistes pédagogiques - Fiche élève	11
Analyse d'image.....	12
Pour aller plus loin : jeux vidéos, articles, livres, podcasts, films.....	13



Pourquoi montrer ce film à vos élèves

Un film hybride : dialogue entre réel et virtuel

Les dialogues du film ont été enregistrés dans le Musée Fabre de Montpellier auprès de visiteur·euse·s et de gardiens. En regard, le film a été tourné sur VRChat, qui n'est pas un jeu mais une plateforme de rencontres, où se succèdent des salons virtuels dans lesquels les utilisateur·trice·s se créent des avatars, souvent farfelus. C'est une plateforme qui peut se jouer avec souris et clavier, ou avec un casque de réalité virtuelle, grâce auxquels on anime son corps virtuel. Les décors du musée Fabre ont été scannés puis incrémentés dans VRChat. La parole documentaire a été attribuée à des avatars animés par les réalisateurs. Ce procédé donne aux conversations une spontanéité particulière, accentuée par les hésitations, les formulations ordinaires, et même des accents qu'on entend peu au cinéma (géographie, classes sociales...). 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.

Démocratiser l'art

Le sociologue Pierre Bourdieu, notamment, montre dans ses travaux la barrière invisible qui empêche certains individus d'entrer dans des lieux perçus comme réservés à d'autres classes sociales. Concrètement, une personne issue d'un milieu populaire peut éviter d'entrer dans un musée par peur de ne pas savoir comment se comporter, de ne pas comprendre les œuvres, et même de ne pas être habillée comme il faut. Ce n'est pas seulement une question de moyens financiers. Ici, les commentaires ne sont pas ceux de spécialistes mais de visiteur·euse·s ordinaires. Le film met ainsi en scène des manières simples et spontanées de parler des œuvres. La diversité des personnages et de leurs observations suggèrent qu'il n'existe pas une manière légitime de regarder une œuvre d'art. Les scènes reflètent un musée vivant, ouvert, où se côtoient différents âges, nationalités, classes sociales...

Normes et représentations

C'est grâce à ce choix narratif qu'émerge la question des personnes représentées dans l'art classique : « 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 ». Implicitement, le film montre que les normes ont assez peu changé : les trois adolescentes ont les cheveux aussi longs que cette Vénus, « représentation idéalisée de la femme », devant laquelle trois hommes s'accordent pour dire que ce sont ses cheveux, « extrêmement longs », qui sont séduisants.

Humour et décalage : la parole documentaire en scène

La parole documentaire, où s'entendent des malentendus et des situations décalées, donne une tonalité humoristique au film, par exemple lorsqu'un visiteur comprend « sénilité » au lieu de « féminité » devant une statue de femme durant une visite guidée. Les réalisateurs jouent aussi avec les tonalités des voix, les attribuant de manière parfois cocasse, comme celle du dinosaure. On s'amuse également en imaginant à quoi a ressemblé cette salle pleine d'enfants qui, bras en l'air, essaient de se « transformer en arbre » et agitent leurs bras « parce qu'un petit peu de vent a commencé à faire bouger [l]es branches », sous les instructions d'une animatrice – on peut avoir le sentiment que la mise en scène interroge l'utilité pédagogique de l'atelier : des applaudissements peut-être excessifs, une réprobation de la parole un peu autoritaire, les dizaines de petits martiens clonés...

L'avenir des musées : entre fragilité et réinvention

Le film questionne l'avenir des institutions muséales. Certaines œuvres apparaissent pixellisées ou altérées par le temps : ce traitement visuel rappelle la fragilité du patrimoine. Le premier dialogue entre l'ourson et l'armure montre la persistance de motifs et de techniques artistiques passés dans les œuvres contemporaines. En musique par exemple, l'harmonie classique ou les formes contrapuntiques baroques sont réinvesties dans des genres aussi variés que le hip-hop, la pop ou l'électronique. De même, les jeux vidéo puisent abondamment dans l'iconographie et les conventions de la peinture classique (clair-obscur, perspective, composition) pour construire leurs univers visuels. Cette séquence questionne le statut de l'œuvre d'art, utilisée comme simple support.

L'art comme performance sociale : selfies et valorisation de soi

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 œuvre", et ça nous suffirait largement. On est tellement dans une consommation, dans les musées... »

L'art à l'ère du zapping

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. On sait que TikTok favorise un regard porté sur soi, alors que 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. Les musées se veulent des lieux ouverts à la réflexion ou à une parenthèse onirique, des lieux de contemplation et d'évasion.

Le smartphone comme échappatoire

L'ennui fait partie des thèmes qui sous-tendent le film. Il est nommément évoqué par deux visiteuses qui parlent des gardiens de salles : « L'ennui, c'est terrible. » Les réseaux sociaux sont souvent perçus comme un remède à l'ennui, mais des études montrent qu'en réalité ils aggravent ce sentiment. Une recherche publiée par l'American Psychological Association¹ souligne que l'usage passif des réseaux sociaux, motivé par l'ennui, génère une lassitude accrue et une baisse de satisfaction, poussant les utilisateurs à zapper ou à consulter les contenus en accéléré pour échapper à cette sensation de vide. Peut-être peut-on également relier à la question de l'ennui cette séquence dans laquelle un gardien appelle un-e proche pendant sa pause déjeuner d'une demi-heure – dans une société marquée par l'hyperconnectivité, les temps d'attente sont systématiquement comblés par le smartphone.

Virtuel et réalité : une frontière de plus en plus floue

Normal Planet, signé par des réalisateurs qui s'intéressent aux jeux vidéo en ligne et aux espaces connectés, est aussi un moyen de « questionner 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. Alors que les invitations à la dématérialisation se font de plus en plus pressantes dans notre société et que l'on nous propose tous les jours de nouvelles expériences virtuelles partagées, territorialisées et monétisées, la frontière entre virtuel et réalité n'a peut-être jamais été aussi poreuse. »²

Art, consommation et écologie : un lien troublant

En dehors du musée, le monde est désertique, sans plus d'insectes ni végétation, écrasé par un soleil de plomb. Le musée serait-il un lieu protégé, et protecteur ? Une immense sculpture anthropomorphe en arrière-plan, à moitié enterrée dans le sable, semble être le vestige d'un autre temps, comme l'était la Statue de la liberté dans *La Planète des singes*³. Au même moment, devant une statuette trouvée dans le sable, l'avatar-ourson remarque : « Ce n'est pas des trucs que tu fais en deux jours. Ça prend énormément de temps. Peut-être des années, même. Ça en jette. Imagine : tu viens de finir ta sculpture et tu la casses. » Au même moment, la statuette se démultiplie, elle devient un objet manufacturé sans valeur, que les personnages s'amusent à jeter. Un lien entre cet *art de la consommation* et ce monde devenu stérile, victime d'un écocide ?

¹ www.apa.org/pubs/journals/releases/xge-xge0001639.pdf

² Interview de Ekiem Barbier et Guilhem Causse au sujet de la série documentaire *La Vraie Vie* - Coproduction ARTE France, Les Films Invisibles - 2025.

³ *La Planète des singes (Planet of the Apes)*, Franklin Schaffner, Etats-Unis, 1968

Objectifs pédagogiques

- **Identifier** les procédés inspirés du jeu vidéo (avatars, exploration de l'espace, point de vue immersif, interactions) et ceux qui relèvent du cinéma (cadrage, déplacements de caméra, montage, bande sonore).
- **Réfléchir** à la manière dont les mondes numériques modifient notre rapport au réel et à notre identité,
- **Réfléchir** à la manière dont les pratiques numériques influencent notre capacité de concentration et de contemplation.
- **Interroger** la place de l'ennui dans nos sociétés hyperconnectées.
- **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.
- **Analyser** la transformation d'une œuvre unique en objet reproductible ou consommable.
- **Débattre** des fonctions des musées d'art : conserver le patrimoine artistique, rendre l'art accessible, apprendre à regarder, réfléchir au rôle des artistes, favoriser le débat public, stimuler la créativité, créer du lien social...

Disciplines et objectifs du PER

Secondaire I

Langue : anglais

Comprendre des textes oraux brefs propres à des situations familières de communication...

□ Objectif EN 31 du PER

Arts : arts visuels

Rencontrer divers domaines et cultures artistiques...

□ Objectif A 14 AV du PER

Comparer et analyser différentes œuvres artistiques

□ Objectif A 34 AV du PER

Ekiem Barbier, Guilhem Causse, Quentin L'helgoualc'h

[Quelques mots sur la personne qui a réalisé le film. Pas besoin d'entrer dans les détails de sa filmographie, se concentrer sur des éléments qui peuvent enrichir la discussion autour de ce film. Idéalement des citations ou extraits d'interviews à propos de ce film.]

Les protagonistes



Le musée

Le musée Fabre, situé à Montpellier, est filmé comme un espace envahi par la végétation, évoquant les univers de la culture vidéoludique dans lesquels on explore souvent des mondes post-humains. Jamais filmé pour lui-même, il est un lieu de vie.



Les salariés

Deux personnages du film sont des salariés du musée : une grenouille et un masque en lévitation. Leur présence contribue à une représentation du lieu, peut-être pas exhaustive, mais relativement complète. Leurs conditions de travail sont également évoquées par deux visiteuses.



Les visiteur·euse·s

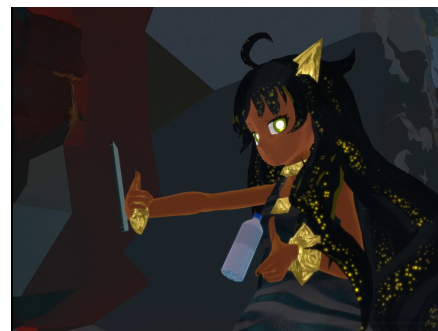
Nombreux, toujours en interaction avec d'autres : amies, atelier, visite guidée, conversation spontanée... Chacun·e semble s'appropriier le lieu à sa manière : certaines courent et jouent, d'autres écoutent de la musique et boivent malgré l'interdiction, tout·e·s commentent les oeuvres.

Contexte et éléments de discussion avant la projection

Le poids des normes de beauté

De nombreuses recherches, notamment en sociologie et en études de genre, montrent que dans les sociétés occidentales, 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 sexuelle⁴.

Comparez les deux images ci-dessous – 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. »⁵

⁴ La théorie de l'objectification suggère que notre culture socialise les filles et les femmes à intérioriser la perspective d'un observateur objectifiant sur leur propre corps, en devenant préoccupées par leur propre apparence physique, un effet appelé l'auto-objectification (Fredrickson et Roberts, 1997)

⁵ 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.

L'art comme objet de consommation

Dans une société marquée par la reproduction technique⁶ et la circulation rapide des images, les œuvres sont souvent regardées, partagées et commentées comme des produits culturels parmi d'autres. Les musées eux-mêmes deviennent parfois des lieux de passage rapide où l'on « consomme » des images célèbres.

Andy Warhol, figure majeure du Pop Art, a cristallisé cette tension. En reproduisant des objets du quotidien (boîtes de soupe Campbell, bouteilles de Coca-Cola) ou des icônes médiatiques (Marilyn Monroe), il a transformé l'art en miroir de la société de consommation. Ses sérigraphies, produites en série, questionnent la notion d'originalité et de rareté, piliers traditionnels de la valeur artistique. Warhol ne dénonce pas la consommation, il l'intègre à son œuvre, révélant ainsi l'ambivalence de notre époque : l'art peut-il critiquer la société tout en en étant le reflet ?

Aujourd'hui, les musées attirent des foules, les œuvres se vendent à prix d'or, les réseaux sociaux transforment les créations en contenus viraux, les produits dérivés aident les musées à se financer. L'art est à la fois un bien culturel et un produit marketing. Comment, dès lors, préserver son essence tout en le rendant accessible ? Cette question invite les élèves à réfléchir sur leur propre rapport à l'art : le consomment-ils, ou s'en nourrissent-ils ?



La technique utilisée pour l'œuvre ci-dessus est la sérigraphie. Andy Warhol se prend en photo à l'aide d'un déclencheur automatique – un selfie de l'époque ! –, la recadre puis en fait un négatif sur une toile, qu'on appelle « tamis ». Ce tamis sert ensuite de pochoir pour apposer des aplats de couleurs sur la toile. Pour cet autoportrait, il l'utilise neuf fois, avec des variations de couleurs primaires et secondaires, créant de forts contrastes qui frappent l'œil. On pense à la remarque de l'une des jeunes filles : « Les gens d'avant, ils étaient grave créatifs. Ils savaient faire des sculptures, des peintures. Maintenant nous on sait faire quoi ? Les artistes de maintenant ils mettent juste des couleurs. »

Pistes pédagogiques - Fiche élève

Dans le film, quels sont les éléments issus du réel ?

Quels types de personnages les réalisateurs mettent-ils en scène ? Que veulent-ils exprimer par cette diversité ?

Comment analysez-vous le fait que le musée soit représenté envahi par la végétation, certaines salles presque en ruine ?

D'après vous, pourquoi les œuvres sont-elles représentées de manière imprécise, soit pixellisées, soit comme abîmées par le temps ?

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

⁶ Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 1936.

Analyse d'image



Dans ce photogramme, un avatar tague une statue classique nue avec des traits lumineux fluorescents. Cette juxtaposition crée un fort contraste entre deux cultures artistiques : l'art classique et la culture numérique. Plusieurs lectures sont possibles – et ne s'excluent pas forcément.

La séquence peut être lue comme une profanation symbolique de l'idéal académique, une remise en cause du canon masculin dominant dans l'histoire de l'art, un réexamen de l'autorité du musée et de la culture patrimoniale. On serait ici dans une intervention proche du street art ou du vandalisme artistique.

La scène peut aussi fonctionner dans l'autre sens : les traits lumineux ressemblent à des gribouillages. Cela peut évoquer une critique souvent faite à l'art contemporain selon laquelle un geste sommaire pourrait être élevé au rang d'œuvre par le seul cadre discursif ou institutionnel qui l'entoure. Dans ce cas, la statue représenterait la maîtrise technique, tandis que les lignes fluo figureraient une intervention superficielle. De nouveau, on pense à la remarque de l'adolescente sur la créativité des artistes contemporains.

Cette séquence met en scène un conflit culturel entre art classique et art contemporain, en tout cas art numérique : la permanence vs l'éphémère, le marbre vs les pixels, le temps nécessaire au travail de sculpture vs le geste spontané. La scène fonctionne comme une collision entre le canon classique et certains codes visuels actuels.



Pour aller plus loin : jeux vidéos, articles, livres, podcasts, films...

Pierre Ropert, « *Relooted*, un jeu vidéo pour "repiller" 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](#).

Angéline Zarader, « Le jeu vidéo comme outil de médiation culturelle dans les musées », *Cult News*, 27 février 2025

Loin d'être un simple divertissement, le jeu vidéo s'impose progressivement comme un outil de médiation culturelle puissant au sein des musées. En proposant une expérience immersive et interactive, il facilite l'accès aux collections, favorise l'engagement du public et renouvelle les modes de transmission du savoir. Lire l'article [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.

Daniel Arasse, *Histoires de peintures*, France Culture, 2003

Qu'est ce qui fascine dans un tableau, pourquoi telle œuvre nous arrête jusqu'à ce qu'on ne puisse plus s'en détacher ? En 2003, le grand pédagogue Daniel Arasse tentait de répondre à ces questions avec cette passionnante série en 25 épisodes à écouter en ligne pour découvrir l'histoire de l'art. Écouter les podcasts [ici](#).

David Prudhomme, *La Traversée du Louvre*, coédition Futuropolis et Musée du Louvre Éditions, 2012

Au Louvre, c'est 7 000 visiteurs et 35 000 œuvres qui se côtoient par jour, dans 210 000 m², dont 60 000 m² de galeries. 5 000 ans d'histoire de l'art, qui suscitent autant de comportements, de situations amusantes, touchantes ou tendres, que David Prudhomme croque avec légèreté et brio. C'est le regard humoristique d'un artiste sur l'Art.

Florent Chavouet, *L'île Louvre*, coédition Futuropolis et Musée du Louvre Éditions, 2023

Muni de son carnet de voyage et de ses crayons de couleurs, Florent Chavouet part à la rencontre des habitants du Louvre (ceux qui travaillent dans l'institution), de ses visiteurs (les touristes du monde entier) et de ses paysages (l'ensemble des salles et des œuvres exposées) !

Luz, *Deux filles nues*, Albin Michel, 2024

Tout commence en 1919 dans une forêt en bordure de Berlin. Otto Mueller peint Deux filles nues. De l'atelier de l'artiste aux murs du bureau de son premier propriétaire, le tableau observe le quotidien avant d'être emporté par les tribulations de cette période noire : l'arrivée d'Hitler au pouvoir, l'antisémitisme d'État, l'art moderne qualifié de « dégénéré » par les nazis, la spoliation des familles juives, les expositions, les ventes, les bûchers... Acteur passif d'un monde qui le dépasse, Deux filles nues est un survivant. Fruit d'une enquête menée par Luz, ce roman graphique et historique nous appelle à la plus grande vigilance face à toutes les formes de censures politiques et culturelles.

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.

Frederick Wiseman, *National Gallery*, 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.

Nicolas Philibert, *La Ville-Louvre*, 1990, 1h25

Partant à la découverte d'une ville dans la ville, le documentariste Nicolas Philibert dévoile en caméra directe les coulisses du plus grand musée du monde, comme personne ne l'avait encore fait. Alors que le musée est fermé au public, Nicolas Philibert erre dans les galeries souterraines, les réserves, les ateliers, les salles d'exposition où l'on réaccroche des toiles : un monde enchanté se dévoile, plein de personnages concentrés sur des gestes précis dans l'espace muséal, mettant en scène l'art de mettre l'art en scène.

Chris Marker et Alain Resnais, *Les Statues meurent aussi*, 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.

Impressum

Rédaction : Mathilde Fleury-Mohler

Copyright : Visions du Réel, Nyon, 2026