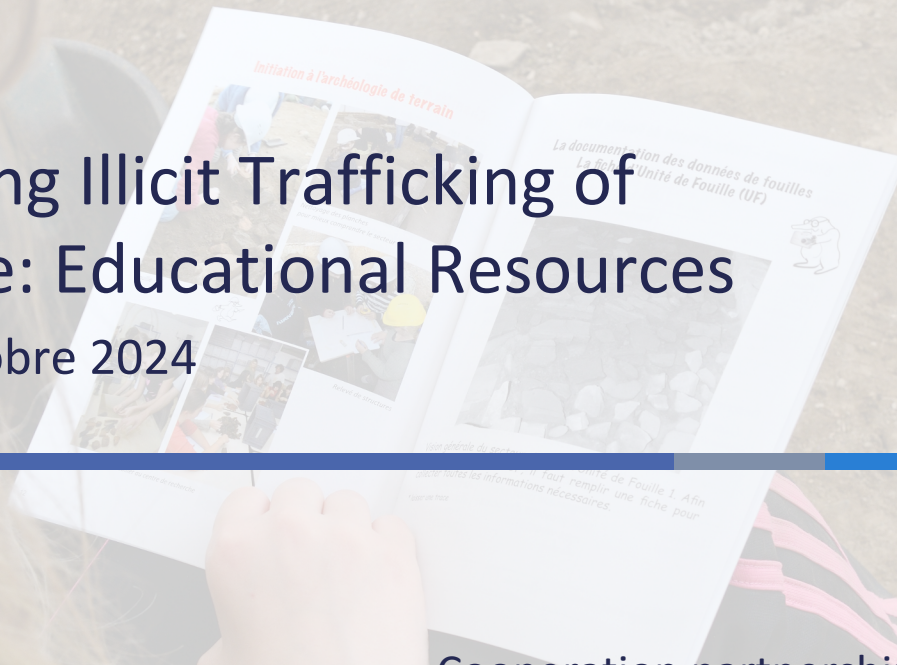


PITCHER

Project Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage: Educational Resources

Novembre 2021 – Octobre 2024



Cooperation partnerships in school education

Call 2021

2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Les partenaires

B I B R A C T E

**Bibracte
(Coordinator)**



**Michael Culture
Association**



**Ecole Nationale
Supérieure de la
Police**



Museomix



Ευγένιος Ντελακρού
Lycée Franco-Hellénique

**Lycée Franco-
Hellénique**



IES ALBALAT



INS La Bisbal

**Istituto
Comprensivo
E.Q. VISCONTI
(Roma)**

Istituto VISCONTI

Les objectifs



Le projet propose un nouveau modèle pour sensibiliser le jeune public à la lutte contre le pillage et le trafic illicite des biens culturels, en développant des ressources éducatives ouvertes afin d'élever le niveau de connaissance des professeurs et leur capacité professionnelle en ce domaine.



Calendrier des activités (2021-2024)

Phase 1
Trame commune & méthodologie
(novembre 2021 – octobre 2022)

Phase 2
Développement d'OER & tests
(novembre 2022 – juillet 2024)

Phase 3
Modélisation & recommandations
(avril 2024 – octobre 2024)

Exploitation

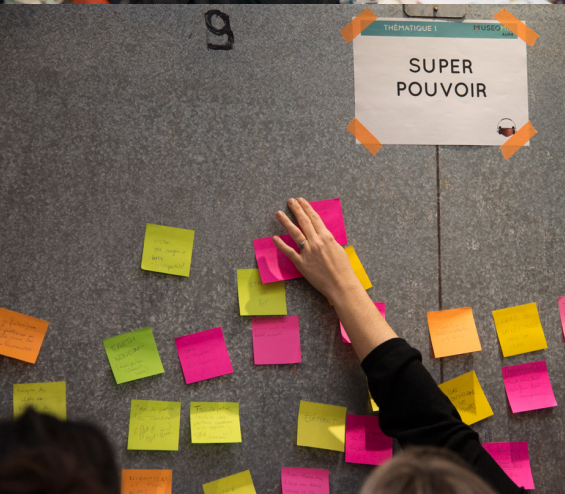
Analyse des bonnes pratiques, identification de cas d'étude, interviews de praticiens et d'acteurs clés.

Développement de ressources éducatives ouvertes (Open Educational Resources, OERs) en anglais et dans les langues des partenaires.

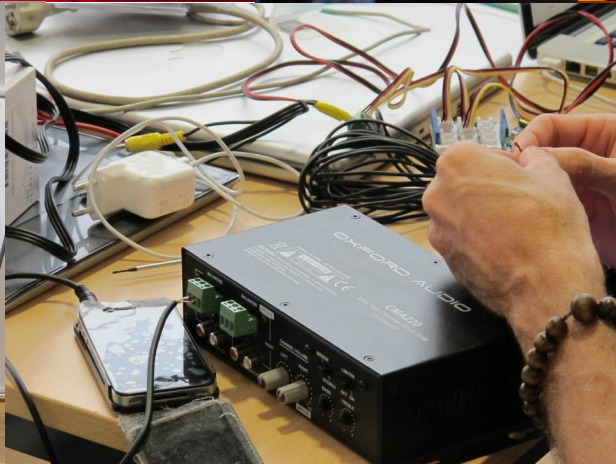
Amélioration itératives et ajout de contenus. Lignes directrices et recommandations pour favoriser un usage général du modèle d'entraînement et des ressources au niveau local, régional ou même national.

MUSEOMIX

PEOPLE MAKE MUSEUMS



Valeurs



Scénario ouvert

3 JOURS

1 LIEU

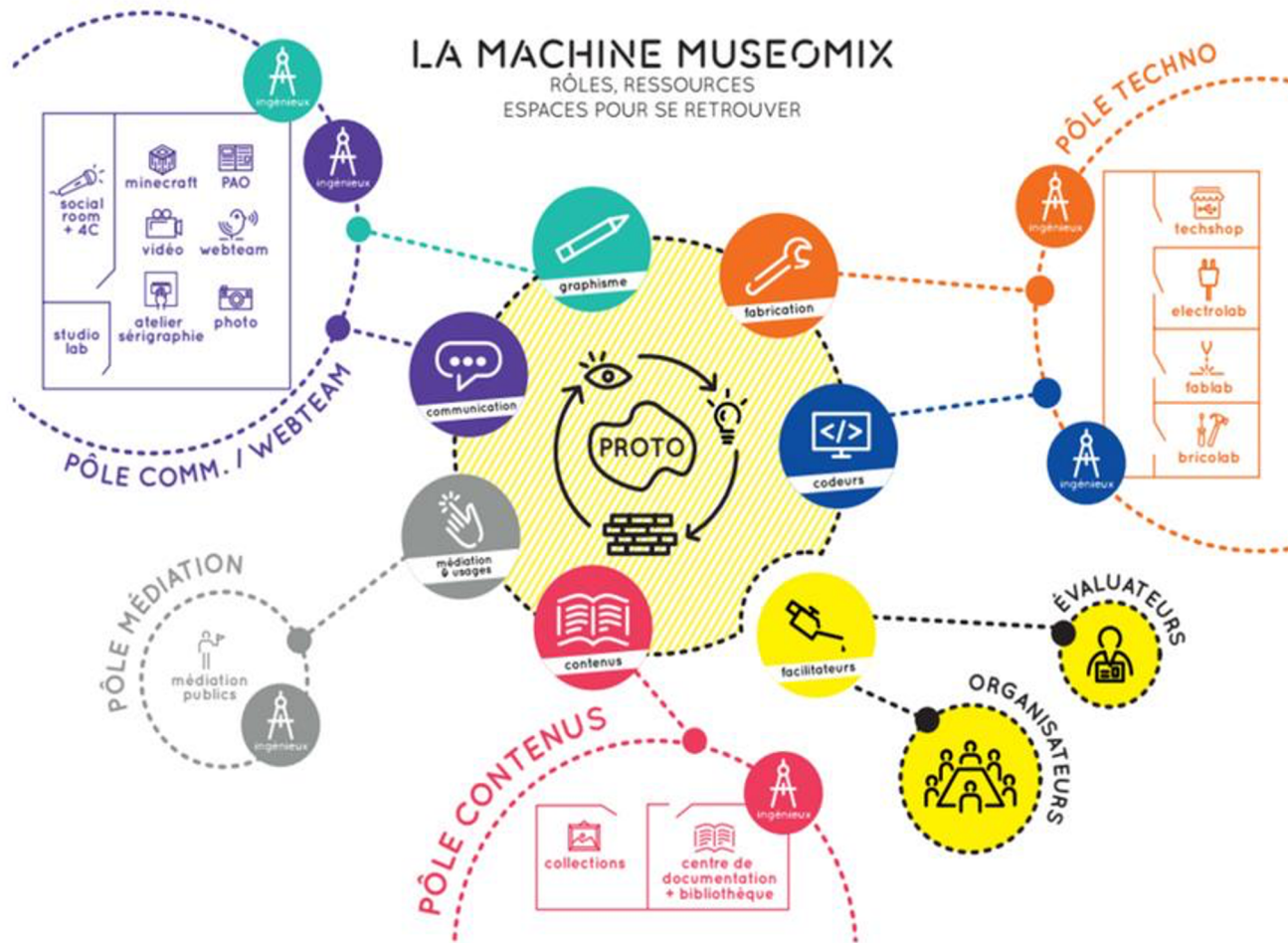


ÉQUIPES
MULTI-
ACTIONS

A grid of eight colorful circular icons, each with a white icon and a label in French:

- CODEUR (green circle, code symbol)
- COMMUNICATION (purple circle, speech bubble)
- GRAPHISME (blue circle, pencil)
- FABRICATION (orange circle, wrench)
- MEDIATION & USAGES (brown circle, hand with star)
- CONTENUS (pink circle, open book)
- SPECIAL "EDITION" (yellow circle, starburst)
- ARTISTES (light green circle, palette)

Organisation



Réalisation de soi

MUSEOMIX
PEOPLE MAKE MUSEUMS



Le projet minimix

_ Classe de 1ère : 24 élèves ECLA (Latin-Grec)

_ Difficulté : les sensibiliser au sujet du pillage archéologique sans trop dévoiler ce qui sera présenté lors de l'exposition.

Mise en relation avec les programmes :

a) En Terminale ECLA : les sites archéologiques méditerranéens (sous l'angle de la protection des sites)

c) En Terminale Spécialité HGGSP (Histoire-géographie, Géopolitique et Science Politique) :
Chapitre « Identifier, protéger et valoriser le patrimoine (enjeux géopolitiques) » dans l'Axe 2 :
« Patrimoine, la préservation entre tension et concurrences »

d) Dans le cadre de l'EAC pour tous les niveaux : la sensibilisation à la protection et à la préservation du patrimoine artistique et culturel paraît essentielle.

Séance 1

Visionnage extrait Indiana Jones (aucune information avant ce visionnage)

<https://youtu.be/fzYP9OhT5b8>

à partir de 2min30 dans cet extrait

Questions de guidage : Quel est le métier d'Indiana Jones ? Quelles critiques pouvez-vous formuler ?

pistes d'interprétation

_ confrontation « homme »-objet = une affaire personnelle, objet en or = précieux donc protégé

(alors que la valeur de la représentation d'un dieu n'est pas forcément liée à la matière ;

cf les représentations les plus anciennes des dieux en Grèce par ex = poteaux, statues très primitives mais sacrées de par leur caractère ancien)

_ Vol d'une œuvre / Destruction d'un site / Idée de conservation oubliée

(alors que dans la réalité : quelles sont leur représentation de l'archéologie pour éviter ces destructions quand on fouille ?

On prend des photos, des mesures, des dessins : bref on garde des traces même si le site en danger

Le métier d'archéologue est-il difficile, périlleux ?

le métier d'archéologue = fouille (donc pénible et difficile mais pas très « glamour » ou photogénique, ici on transpose cette difficulté à travers des épreuves très « héroïques » au sens épique du terme)

Ici recherche du bel objet : or (mais la position de la statue est ridicule : si on regarde bien il semblerait que le personnage touche ses fesses), il remplace l'objet par un sac de sable qui a le même poids = symbolique de la transaction (cet objet sera échangé contre de l'argent, on évalue sa valeur, on l'estime, on le pèse ... alors que certains objets archéologiques sont inestimables)

L'architecture et le contexte sont oubliés

Aucune analyse de la statuaire qui entoure l'objet pourtant ce sont de belles œuvres qui ne sont utilisées ici que pour créer une atmosphère inquiétante

Pourquoi cette vision de l'archéologie est plus à même de surgir chez des Américains (USA) ? Pas le même rapport à l'histoire que nous

on remarquera le côté méprisant du héros américain, l'autochtone n'est pas mis en avant alors qu'il a la connaissance du contexte (la fin de l'extrait peut-elle être vue comme une critique de ce mépris des « colons » qui ont pillé les richesses des autochtones ?)

Séance 2

Participation au concours de nouvelles de la ville d'Allauch sur le thème du « chercheur d'or », à partir de l'incipit imposé (un extrait de *Manon des sources*) : « Papa était chercheur d'eau, celui-là est chercheur d'or. Il n'aura peut-être pas plus de chance, mais en tout cas, il cherche quelque chose. »

<https://www.allauch.com/actualites/a-vos-plumes-la-2eme-edition-du-concours-de-nouvelles-marcel-pagnol-revient-cette-annee-a-allauch-20193>

3 heures d'écriture collective, les élèves volontaires pouvaient continuer l'écriture de la nouvelle en autonomie.

_ Point étonnant : malgré la 1ère séance, les clichés « romantiques » sur le pillage persistent.

- 1) les élèves situent leur nouvelle en Égypte et pas en Provence. Il leur paraît peu probable qu'il y ait des « trésors » dans leur région.
- 2) les élèves décrivent des personnages de pilliers sympathiques (ils pillent pour nourrir leur famille), ils leur trouvent des excuses.
(un seul groupe décrit un pillier comme un personnage inquiétant)

Séance 3 et sortie au Musée

Rectification des représentations erronées

_ des « trésors » et des pilleurs dans leur région

interview d'un gendarme (Alexandre Dumont-Castells) parue la semaine précédente

<https://www.20minutes.fr/societe/4002083-20220924-pilleurs-volent-memoire-collective-trace-detectoristes-ravagent-sites-archeologiques>

_ des pilleurs pas si « sympathiques »

vidéo de présentation de l'expo (8 minutes) en insistant bien sur le lien pillage et entreprises terroristes

<https://marseille.fromsmash.com/Video-Pillages-1>

clichés de Palmyre et histoire du conservateur Khaled Assad assassiné par Daesh

_ Sortie du 14/11/22

Les élèves étaient ravis de leur participation à ce projet : ils ont apprécié la liberté de création qui leur a été donnée (notamment le recours à des médias sociaux qu'ils maîtrisent).

Ils ont trouvé que c'était un sujet original, méconnu et important ; ils ont donc ressenti l'impression d'avoir été utiles.

Minimix



Imaginer des dispositifs de médiation :

- *pour sensibiliser au pillage et au trafic archéologique*
- *par et pour les jeunes public*

Étape 1
Mise en place
d'un vocabulaire commun

Une heure et demi

Étape 2
Brainstorming +
constitution des groupes

Une heure

Étape 3
Développement des idées

Deux heures

Étape 4
Prototypage +
restitution

Une heure et demi

Brainstorming

Cinq problématiques :



Les différents
corps de
métier qui
oeuvrent contre
le pillage et le
trafic



Mettre en valeur
les pièces de
monnaie pillées



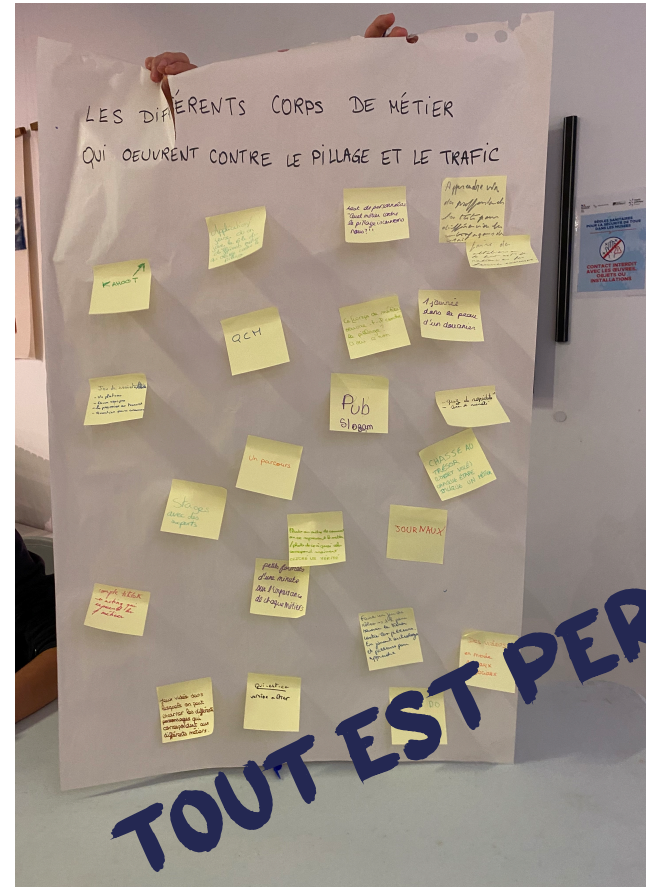
Dénoncer le
trafic des oeuvres



Sensibiliser aux
bonne pratiques
à adopter face au
pillage



Mettre en valeur
la restauration des
oeuvres pillées



Développement des idées

**DANS UN VRAI PROJET, ON VA
INTERVIEWER DES
UTILISATEUR-RICE-S**

Des outils d'aide à la réflexion :

- Une fiche personae
- Un scénario

avec

un double objectif :

- Définir le projet
- Sensibiliser à des outils professionnels

PERSONAE



SCÉNARIO ET STORYBOARD

The 'Personae' card is a template for user research. It features a central circle with a person icon and a question mark, labeled 'Ses besoins' (Their needs) with the subtext 'Quelle est sa problématique ?' (What is the problem?). Surrounding this central circle are five rectangular sections, each with an icon and a title:

- État civil** (top right): Icon of a person with a document. Subtext: 'Nom, prénom, âge, genre, nationalité, lieu de vie, situation familiale'.
- Parcours** (middle left): Icon of a graduation cap. Subtext: 'Langue(s) parlée(s), étude(s), profession(s)'.
- Personnalité** (middle right): Icon of a heart with hands. Subtext: 'Son caractère, ce qu'elle aime et n'aime pas, ses passions'.
- Musées** (bottom left): Icon of a classical building. Subtext: 'Son lien au Musée et à la Culture en général'.
- Numérique** (bottom right): Icon of a computer monitor. Subtext: 'Son lien aux outils numériques et aux nouvelles technologies de la communication'.

The 'Scénario et Storyboard' template is a grid of ten rectangular boxes arranged in two columns and five rows. Each row is numbered on the left side of the first box in the column, from 1 to 5. This grid is used for creating user scenarios and storyboards.

Développement des idées

Documenter le projet :

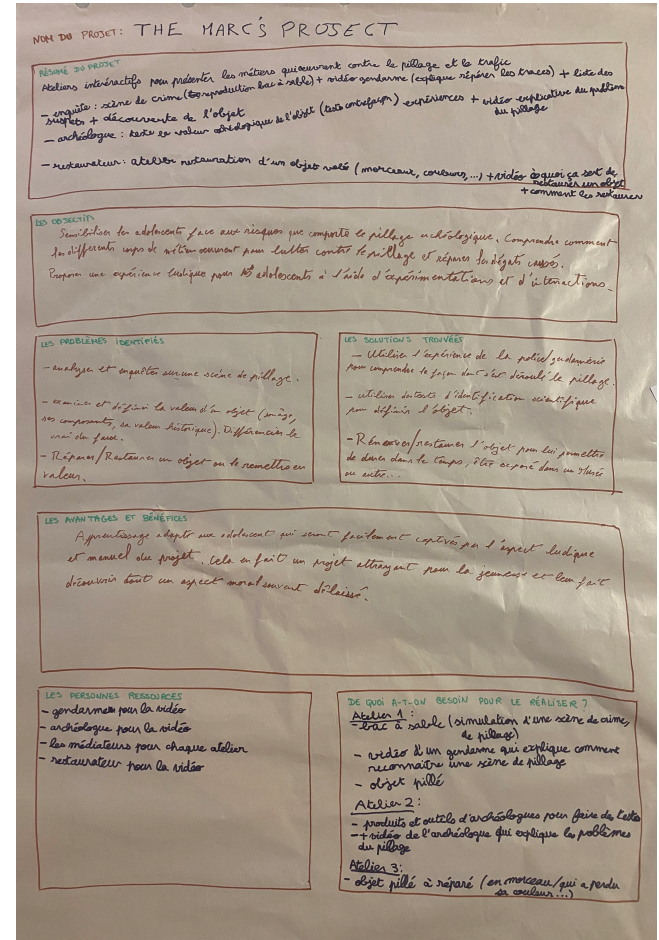
- Garder une trace du projet
- Le partager librement

**MUSEOMIX =
CREATIVE COMMONS**



Un outil pour structurer les enjeux :

- Nom du projet
- Résumé du projet (synthétique)
- Les objectifs
- Les problèmes identifiés
- Les solutions trouvées
- Les avantages et bénéfices
- Les personnes ressources (humains)
- De quoi avons-nous besoin pour le réaliser ? (matériel)



Prototypage

Objectif :

- *Tester le projet auprès de son·sa utilisateur·rice*

La consigne :

- *Réaliser un clip vidéo inspiré d'un format de story Instagram ou d'une vidéo TikTok*
- *Raconter/montrer le principe du projet*



Les projets

1) The Archéo

objectif : mettre en valeur la restauration des œuvres pillées

Projet jeu vidéo :

On incarne un apprenti archéologue qui essaye de restaurer un site de fouilles à moitié pillé se situant à côté d'un musée (Centre Bourse à Marseille). Le chercheur apprend, au fur et à mesure que l'aventure se déroule, les métiers d'archéologue et de restaurateur d'œuvres.

Il recherchera des objets en effectuant des fouilles stratigraphiques.

Il devra choisir le matériel à utiliser et réfléchir à comment l'utiliser. Il gagnera de l'expérience et des niveaux quand il réussira une restauration et il deviendra de plus en plus reconnu dans le milieu de l'archéologie.

Il pourra aussi effectuer des quêtes annexes pour trouver des outils plus performants ou améliorer les siens, découvrir des nouvelles technologies de restauration et déterrer des objets plus rares.

Une fois le musée complété, une cinématique se lance et tous les objets restaurés reconstruisent le site tel qu'il était dans l'Antiquité.

Les projets

2) Agalma

objectif : sensibiliser les jeunes aux bonnes pratiques à adopter face au pillage

jeu individuel à choix multiples :

Un écran = une personne. Dessins très réalistes, pas enfantins.

Dans une salle à part sur bornes ou murs (avec possibilité de le mettre sur n'importe quel support, une fois programmé).

Accessibilité : choix de langue en début de partie, casque individuel et texte sous-titré.

On incarne une statue de l'époque gréco-romaine (Harmodios). Dans une cinématique en début de jeu on voit la vie normale de la statue à son époque et le décor dans lequel elle se trouve. Elle est avec son double, la statue de l'amant Aristogiton.

Coupure : bond dans le temps . On ne voit rien mais on entend un bruit de détecteur de métaux puis toute la terre au-dessus de nous s'enlève et on est arraché de notre emplacement et de notre amant.

Dans la suite du jeu, une série de choix pour survivre à notre enlèvement en étant le moins abîmé possible nous sera proposé . On rencontrera une partie des corps de métiers qui œuvrent contre le pillage et notre but sera de nous servir correctement d'eux pour finir à notre place dans un musée.

Notre statue est tout de même marquée par les stigmates du pillage, malgré le fait qu'il ait été contré.

A la fin du jeu, petit récapitulatif pédagogique si on a fait les mauvais choix.

Les projets

3) The Marc's project

objectifs : définir les différents corps de métier qui œuvrent contre le pillage et le trafic

ateliers interactifs pour présenter les métiers qui œuvrent contre le pillage et le trafic.

_ enquête : scène de crime (reproduction bac à sable)+ vidéo gendarme (explique comment repérer les traces) + liste des suspects + découverte de l'objet

_ archéologue : teste la valeur archéologique de l'objet (teste contrefaçon) : expériences + vidéo explicative du problème du pillage

_ restaurateur : atelier restauration d'un objet volé (morceaux, couleurs, ...) + vidéo : à quoi sert la restauration et comment restaurer.

Les projets

4) Goldie

objectifs : mettre en valeur les pièces de monnaie pillées

passer un moment en famille / dénoncer le trafic des œuvres / instruire de façon ludique

projet sous forme de dessin animé : le public visé est jeune (classes de primaire : 3-8 ans)

Mascotte : Mona Goldie part à la recherche de sa famille, elle a été trouvée par des archéologues alors que les deux autres pièces de sa « famille » ont été pillées (donc moins bien restaurées, elles portent des fissures visibles, etc) ; elle vivra des aventures dans lesquelles elle devra éviter les copies, etc.

Les projets

5) Pillage party

Carte personnage à distribuer : 10 personnages possibles dont un seul pilleur.

Le but va être de trouver un objet pillé et son pilleur grâce aux indices disposés dans l'exposition.

Démarche :

_ QR code à côté de chaque œuvre (petite vidéo + question) : une réponse juste donne une lettre

Toutes les lettres regroupées forment un mot : l'objet pillé

_ pour trouver le pilleur : indices sur les cartes personnages

_ dès que les joueurs ont trouvé, ils ouvrent une enveloppe réponse distribuée au début du jeu.

Et après ?

_ Séance d'échange avec les élèves de Terminale

Présentation de leurs réalisations et bilan de leur sortie

_ Sortie sur Arles le 9/02/23

visite de l'exposition temporaire « Trésors du fond des mers », Musée départemental Arles antique

_ création d'un jeu de plateau tiré de leurs projets