

Ville de
Saint Jean
d'Angély



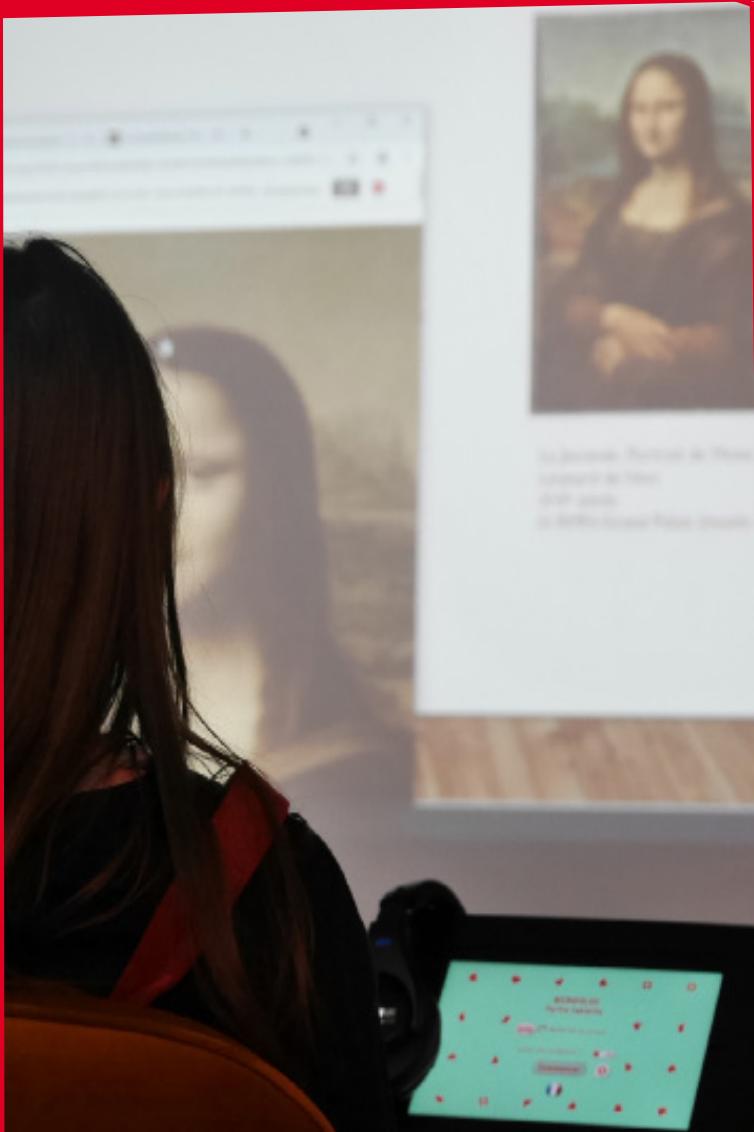
2022
2023

MICRO-FOLIE

ACTIVITÉS POUR LES SCOLAIRES



PRÉSENTATION



UNE MICRO-FOLIE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

» Le projet Micro-Folie est porté par le ministère de la Culture et coordonné par La Villette. Il s'agit d'une plateforme culturelle au service des territoires qui se décline différemment dans chaque lieu. En prenant part au projet, Saint-Jean-d'Angély s'inscrit dans un réseau de plus de 200 Micro-Folies.

Le cœur de cet établissement culturel novateur est son Musée numérique. Avec un catalogue riche de milliers d'œuvres dans tous les domaines artistiques, grâce à ses nombreux partenaires*, la Micro-Folie est un outil incontournable pour l'éducation artistique et culturelle.

* Le musée du Louvre, le musée d'Orsay, le Centre Pompidou, l'Institut du monde arabe, le Quai Branly - Jacques Chirac, la RMN - Grand Palais, Universciences, le château de Versailles, le festival d'Avignon, l'Opéra national de Paris, la Cité de la Musique - Philharmonie de Paris, la BNF, le Service interministériel des Archives de France, le musée national des arts asiatiques Guimet, le musée d'Archéologie nationale, le MNHN, l'Odéon-Théâtre de l'Europe, le CNAC, le CNAP, le CMN, les Beaux-Arts de Paris, la Maison de la Danse et Radio France.



INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

La Micro-Folie propose aux enseignants une offre pédagogique adaptée à tous les niveaux, de la maternelle au lycée, en lien avec les programmes scolaires.

L'ensemble des activités offre la possibilité aux enseignants d'enrichir et d'illustrer leurs programmes disciplinaires et leurs projets pédagogiques.

DISCIPLINES	Maîtriser le langage Français	Enseignements artistiques	Histoire des arts
	>> Participer à des échanges	>> Agir, s'exprimer, comprendre	>> Identifier et analyser une œuvre d'art
	>> Exprimer un avis et le justifier	>> Représenter le monde	>> Acquérir des repères pour contextualiser une œuvre
	>> Enrichissement lexical	>> Être sensible aux questions de l'art	>> Former son regard
	>> Se découvrir, s'affirmer, se construire	>> Appréhender différentes matières et techniques	>> Être sensibilisé à la vulnérabilité du patrimoine
	>> Récit d'aventures	>> Mettre en œuvre un projet artistique, participer à une œuvre commune	
	>> Comprendre des images et les interpréter	>> Exprimer ses émotions	

La visite de la Micro-Folie met en pratique les 3 volets du Parcours d'Éducation Artistique et Culturelle : elle favorise la découverte d'un lieu patrimonial et crée les conditions nécessaires pour que les élèves fréquentent les œuvres, expérimentent et s'approprient pleinement ce qui constitue une partie de notre patrimoine. La visite de la Micro-Folie contribue à l'acquisition de compétences dans les 5 domaines du socle commun.

INFOS PRATIQUES

ABBAYE ROYALE
1 rue Louis Audouin-Dubreuil
17400 Saint-Jean-d'Angély



>> TARIFS

- > Gratuit pour les établissements angériens.
- > 30 € par classe pour les établissements extérieurs à la ville.

>> RÉSERVATION

- > Chaque classe venant à la Micro-Folie, y compris en visite libre, doit avoir effectué une réservation.
- > Nous sommes attentifs à vos besoins. Pour toute demande particulière sur une thématique spécifique, contactez-nous.
- > Vous pouvez aussi créer vos propres contenus par le biais du catalogue du Musée numérique. Après la réservation, nous vous donnerons un code pour y accéder et réaliser votre playlist d'œuvres.

>> CRÉNEAUX DE VISITE

Mercredi, jeudi et vendredi de 9H30 à 12H.

>> À NOTER !

En raison de la taille de nos locaux, nous pouvons recevoir uniquement des demi-classes dans le Musée numérique. 15 élèves peuvent être accueillis simultanément.

Objectifs par cycle



Cycle 2



Cycle 3



Cycle 4

Contact

Mélanie Gallo
07 60 13 18 21
melanie.gallo@angely.net

>> MATERNELLES

.....

Au cycle 1, la visite à la Micro-Folie s'effectue en petits groupes :

>> Plusieurs activités ludiques et créatives sont prévues pour chaque thématique, ainsi que la lecture d'une histoire s'y rapportant. Les groupes d'enfants tourneront d'atelier en atelier pour tous les réaliser.

>> Possibilité de coupler la venue à la Micro-Folie avec une visite sensorielle.

Chaque activité dure entre 10 et 15 minutes.

Les animaux dans l'art

1H

>> LA VISITE

Grâce à la mallette pédagogique créée par la Réunion des Musées Nationaux, nous vous proposons une série de visites sur les animaux dans l'art. Elle se décline en plusieurs thématiques :

- Les animaux en danger
- Les animaux mal-aimés
- Observons les animaux
- Les animaux du monde
- Les animaux du ciel
- Les animaux marins
- Les animaux de la forêt
- Les animaux de la ferme
- Les animaux imaginaires
- En forme d'animaux

Objectifs pédagogiques

- >> Développer du goût pour les pratiques artistiques
- >> Vivre et exprimer des émotions
- >> Se découvrir, s'affirmer par rapport aux autres
- >> Expérimenter, produire, créer
- >> Imaginer et réaliser des objets



>> De nombreuses activités ludiques et pratiques



Plateaux de jeux



Livrets d'activités

Lien avec les programmes

- >> Enseignements artistiques
- >> Questionner le monde
- >> Français

Les fruits et légumes

>> Disponible à partir de novembre 2022

>> LA VISITE

Après un temps commun au Musée numérique pour découvrir des œuvres d'art représentant des fruits et des légumes, les élèves seront répartis en petits groupes pour effectuer des activités ludiques : memory, loto des odeurs, tris de fruits et légumes. Un petit atelier pratique est également proposé pour représenter une banane à la manière d'Andy Warhol.

Objectifs pédagogiques

- >> Développer du goût pour les pratiques artistiques
- >> Vivre et exprimer des émotions
- >> Se découvrir, s'affirmer par rapport aux autres
- >> Expérimenter, produire, créer
- >> Imaginer et réaliser des objets



Les instruments de musique

>> Disponible à partir de novembre 2022

>> LA VISITE

À travers plusieurs activités ludiques, les enfants apprendront à reconnaître différents instruments de musique, leurs noms et leurs sonorités.

Objectifs pédagogiques

- >> Développer du goût pour les pratiques artistiques
- >> Vivre et exprimer des émotions
- >> Se découvrir, s'affirmer par rapport aux autres
- >> Expérimenter, produire, créer



>> CYCLES 2 & 3

.....

Chaque visite, du cycle 2 au cycle 4, se compose :

- >> D'une partie théorique dans le Musée numérique, assurée par la médiatrice, afin de découvrir un courant artistique, un artiste ou une technique.
- >> D'une partie pratique dans l'atelier pour laisser libre cours à son imagination, faire « à la manière de », tester les matières... Les ateliers, menés par les enseignants, sont faciles à prendre en main avec quelques consignes simples.

Chaque partie dure entre 30 et 45 minutes.
Le niveau de la visite et de l'atelier est adapté à chaque cycle.

Une période : le Moyen Âge

1H30

Objectifs pédagogiques

- >> Construire des repères historiques
- >> Acquérir des éléments de culture artistique
- >> Lire et comprendre des images, analyser une œuvre d'art
- >> Expérimenter, produire, créer

>> LA VISITE

Si la plupart des œuvres du Moyen Âge ont été perdues ou détruites, quelques-unes sont parvenues jusqu'à nous et nous permettent de mieux connaître les modes de vie de cette époque, ses traditions et ses loisirs.



>> 2 ateliers créatifs au choix

>> ATELIER 1 Atelier héraldique



Les élèves créeront leur propre blason en choisissant leurs couleurs, leurs motifs et en inventant une devise.

>> ATELIER 2 Lettres enluminées



Les beaux manuscrits médiévaux étaient ornés de lettres enluminées. Les élèves, avec l'initiale de leurs prénoms, pourront décorer leur lettrine.

Lien avec les programmes



Enseignements artistiques, Arts plastiques, Questionner le monde, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Histoire, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Histoire, Français

Un courant : le pointillisme

1H30

Objectifs pédagogiques

- >> Acquérir des éléments de culture artistique
- >> Se sensibiliser aux questions de l'art
- >> Pratiquer une démarche scientifique (observer, décrire, raisonner)
- >> Expérimenter, produire, créer

>> LA VISITE

À la fois courant artistique et technique picturale, le pointillisme a été adopté par de nombreux artistes aux XIX^e et au XX^e siècles. Au cours de la visite, les élèves découvriront les grands noms de ce mouvement et les théories sur le mélange des couleurs.



>> L'ATELIER

La touche divisionniste



Inspirés par les tableaux de Seurat et Signac, les élèves s'essaieront à leur tour à la touche divisionniste : une peinture par points basée sur l'usage de couleurs pures et contrastées.

Lien avec les programmes



Enseignements artistiques, Arts plastiques, Questionner le monde, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Français, Sciences et Technologie



Histoire des arts, Arts plastiques, Français

Un courant : le Pop Art

1H30

>> LA VISITE

Le Pop Art ne se résume pas qu'à Andy Warhol et à ses Marilyn, ses boîtes de soupe et ses bouteilles de Coca-Cola. Cette visite explorera les origines du mouvement et son explosion aux États-Unis dans les années 60.



>> 2 ateliers créatifs au choix

>> ATELIER 1

Collage à la façon d'Eduardo Paolozzi



Membre fondateur de l'*Independent Group* précurseur du Pop Art britannique, Paolozzi s'est fait connaître grâce à ses collages utilisant des images publicitaires. Les élèves seront invités à apporter des magazines, des planches de bandes dessinées et à choisir des produits et personnages qui les inspirent pour créer leur propre œuvre pop art.

Objectifs pédagogiques

- >> Acquérir des éléments de culture artistique
- >> Lire et comprendre des images, analyser une œuvre d'art
- >> Exprimer ses émotions
- >> Se sensibiliser aux questions de l'art
- >> Expérimenter, produire, créer



>> ATELIER 2

Warhol et le principe de la série



Si Warhol a utilisé la technique de la sérigraphie pour produire de l'art en grande quantité, ses œuvres au début de sa carrière sont dessinées à la main. Les élèves choisiront un motif simple et le reproduiront plusieurs fois avant de le mettre en couleurs.

Lien avec les programmes



Enseignements artistiques, Arts plastiques, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Français

Un courant : le surréalisme

1H30

>> Disponible à partir de novembre 2022

>> LA VISITE

Cette visite explorera les origines du mouvement artistique qu'est le surréalisme et les pratiques, très variées, des artistes associés à ce courant.

+

>> 2 ateliers créatifs au choix

>> ATELIER 1

Cadavre exquis



Le cadavre exquis est un jeu collectif qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes sans qu'aucune puisse tenir compte des collaborations précédentes. Par petits groupes, les élèves écriront ainsi une phrase innatendue puis l'illustreront ensemble.

Objectifs pédagogiques

- >> Acquérir des éléments de culture artistique
- >> Lire et comprendre des images, analyser une œuvre d'art
- >> Exprimer ses émotions
- >> Se sensibiliser aux questions de l'art
- >> Expérimenter, produire, créer



>> ATELIER 2

Frottage à la manière de Max Ernst



Le frottage est une technique artistique qui consiste à frotter un crayon sur une feuille blanche posée sur un objet texturé (feuille d'arbre, papier bulle...), cela crée un effet de matière et de relief. Après avoir dessiné le sujet de leur choix, les élèves le rempliront par ce biais.

Lien avec les programmes



Visite déconseillée au cycle 2.



Histoire des arts, Arts plastiques, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Français

Une vie d'artiste : Henri Matisse

1H30

Objectifs pédagogiques

- >> Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art (identifier, décrire, analyser, situer)
- >> Expérimenter, produire, créer
- >> Comprendre et s'exprimer à l'oral

>> LA VISITE

Au long de sa vie d'artiste, Henri Matisse a créé plus de 1000 œuvres. À travers une sélection de plusieurs tableaux, nous retracerons l'évolution artistique de celui qui est à l'origine d'un mouvement, le fauvisme, et d'une technique, les papiers découpés.



+

>> L'ATELIER

Les papiers découpés à la manière de Matisse



Après la découverte de quelques œuvres en papiers découpés de Matisse, les élèves seront invités à créer leur propre réalisation avec cette technique. L'objectif : choisir une thématique et se laisser guider par les ciseaux et la couleur.

Lien avec les programmes

-  Enseignements artistiques, Arts plastiques, Questionner le monde, Français
-  Histoire des arts, Arts plastiques, Français
-  Histoire des arts, Arts plastiques, Français

Une vie d'artistes : Robert & Sonia Delaunay

1H30

Objectifs pédagogiques

- >> Acquérir des éléments de culture artistique
- >> Se sensibiliser aux questions de l'art
- >> S'initier à la démarche scientifique
- >> Construire des figures géométriques
- >> Expérimenter, produire, créer

>> LA VISITE

Un couple phare de l'art abstrait dont les deux membres se sont mutuellement inspirés au point que l'on ne sait plus distinguer qui a peint quel tableau ! Nous découvrirons leur processus créateur et leur apport à la peinture.

+



>> L'ATELIER

Le cubisme orphique



Guillaume Apollinaire a qualifié la peinture des Delaunay d'orphisme. Elle se caractérise par des couleurs vives et des formes géométriques. Les élèves s'en inspireront et utiliseront des outils de géométrie pour leur production.

Lien avec les programmes



Enseignements artistiques, Arts plastiques, Mathématiques, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Sciences et Technologie, Mathématiques, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Mathématiques, Français

Un thème : Les sorcières dans l'art

1H30

>> Disponible à partir de novembre 2022

Objectifs pédagogiques

- >> Acquérir des éléments de culture artistique
- >> Se sensibiliser aux questions de l'art
- >> Expérimenter, produire, créer
- >> Comprendre et s'exprimer à l'oral

>> LA VISITE

Figure traditionnelle dans les contes pour enfants, la sorcière est aussi une source d'inspiration pour les artistes. Entre fascination, curiosité et crainte, ils l'ont représentée à toutes les époques. Comment ? La visite répondra à cette question !



>> 2 ateliers créatifs au choix



>> ATELIER 1

Chapeau de sorcière en argile

Un atelier ludique pour découvrir une matière : l'argile. Les élèves travailleront ce matériau pour l'assouplir et le modeler afin de recréer un accessoire indissociable de la sorcière, son chapeau pointu !

>> ATELIER 2

Atelier d'écriture

Chaque élève devra faire preuve d'imagination pour écrire sa propre potion à la manière d'une recette de cuisine. Ils choisiront le titre de la décoction et son but, ses ingrédients et les étapes de préparation.

Lien avec les programmes



Enseignements artistiques, Arts plastiques, Questionner le monde, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Histoire, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Histoire, Français

Un thème : Les émotions

1H30

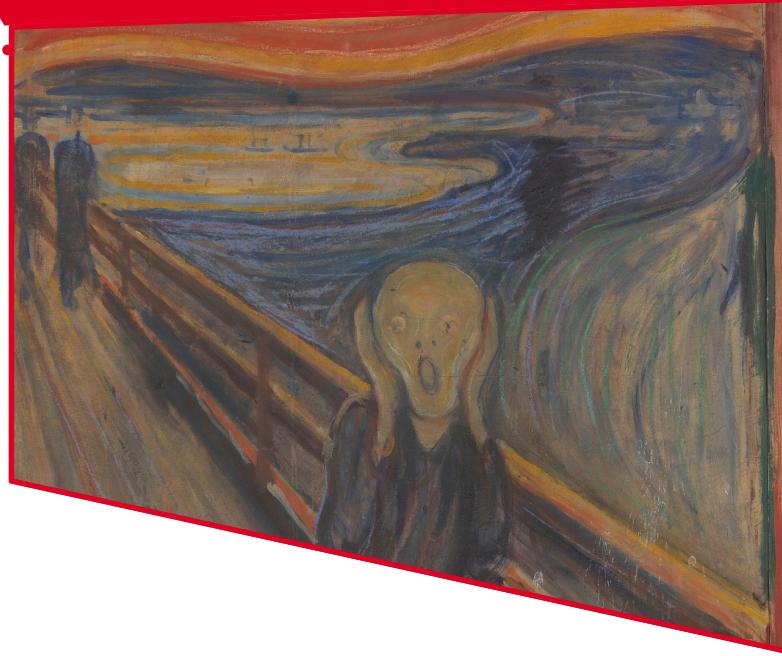
>> Disponible à partir de novembre 2022

Objectifs pédagogiques

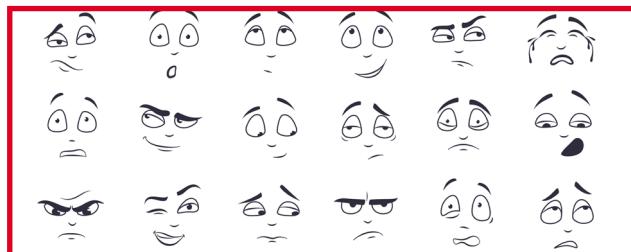
- >> Acquérir des éléments de culture artistique
- >> Lire et comprendre des images, analyser une œuvre d'art
- >> Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

>> LA VISITE

L'expression des sentiments et des émotions est un défi pour les artistes tout autant qu'un puissant moteur de création. Si dans le spectacle vivant, le corps des artistes devient un médium de transmission, les peintres, les sculpteurs et les musiciens doivent trouver des moyens pour faire surgir l'amour, la peur et la colère en utilisant les couleurs, les mouvements ou le rythme.



>> L'ATELIER Atelier théâtral



L'atelier se déroulera en deux temps. Pour se mettre en confiance, les élèves mimeront des œuvres d'art exprimant divers sentiments, en groupe ou individuellement. Ensuite, ils piocheront au hasard une émotion et devront l'interpréter. Ils pourront soit rester statiques, soit effectuer des mouvements, voire imaginer une saynète. L'objectif est double : ressentir et s'affranchir du regard des autres.

Lien avec les programmes



Enseignements artistiques, Français



Histoire des arts, Français



Histoire des arts, Français

Un thème : Les métamorphoses (Daphné et Apollon)

1H30

>> Disponible à partir de novembre 2022

Objectifs pédagogiques

- >> Acquérir des éléments de culture artistique
- >> Se sensibiliser aux questions de l'art
- >> Expérimenter, produire, créer
- >> Comprendre et s'exprimer à l'oral

>> LA VISITE

Qu'est-ce qu'une métamorphose, mot poétique mais aussi étrange ? Lors de cette visite, nous nous attarderons sur une métamorphose en particulier, celle de Daphné qui, poursuivie par Apollon, se transforme en laurier pour échapper au dieu.



+

>> L'ATELIER Détournements

Cet atelier mélange à la fois la création plastique, le théâtre et la photographie. Par petits groupes, les élèves commenceront par créer des rameaux de lauriers avec des éléments naturels récupérés. Puis, ils prendront la pose pour imiter Daphné lors de sa transformation. Enfin, pour immortaliser cette interprétation, une photo sera prise et vous sera envoyée par mail.

Lien avec les programmes



Enseignements artistiques, Arts plastiques, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Français



Histoire des arts, Arts plastiques, Français

Au FabLab : Lithophanie 3D

1H30

>> Disponible à partir de novembre 2022

Objectifs pédagogiques

- >> Concevoir, créer, réaliser
- >> Pratiquer des langages
- >> S'approprier des outils et des méthodes

>> LA VISITE

Les imprimantes 3D créent des objets en volume, utilitaires ou simplement design. Au cours de la visite, le FabManager présentera la machine et son fonctionnement avec une mise en application autour de la lithophanie. Traditionnellement en porcelaine translucide, les lithophanies se découvrent pleinement rétro-éclairées. Grâce à notre imprimante, les dessins et photos passent de la 2D à la 3D.



+

>> L'ATELIER

Dessin

La visite du FabLab, comme celle du Musée numérique, s'effectue en demi-groupes. Côté atelier, les élèves réaliseront chacun un dessin qui sera ensuite imprimé en 3D.

L'objectif est que chaque élève reparte avec sa propre petite lithophanie (environ 7 x 3 cm). Le processus d'impression étant long, quelques unes seulement seront fabriquées lors de la visite et le reste sera terminé après votre départ. Nous vous préviendrons ensuite quand tout sera prêt pour venir les récupérer.

Lien avec les programmes



Visite déconseillée au cycle 2.



Arts plastiques, Sciences et Technologie



Arts plastiques, Mathématiques

>> Collège

.....

>> Au collège, les visites des cycles 2 & 3 peuvent être revues et approfondies.

>> Des visites axées sur deux périodes historiques (Ancienne Égypte et Grèce Antique) sont proposées grâce à un partenariat avec l'éditeur de jeux vidéos Ubisoft. Elles sont accompagnées d'un atelier créatif.

Discovery Tour

1H30

>> Disponible à partir de novembre 2022

>> LA VISITE

Au Musée numérique, les élèves auront la possibilité de vivre une expérience immersive et ludique dans les décors reconstitués de l'Égypte Ancienne et de la Grèce Antique. Grâce à la collaboration entre Ubisoft et des professeurs spécialisés de ces deux époques, les Discovery Tour sont d'un très grand réalisme. Des visites guidées sur les sites célèbres et la vie quotidienne permettent d'en apprendre davantage sur ces périodes historiques, leurs modes de vie et leurs traditions.

>> N'hésitez pas à nous demander la liste des visites disponibles pour sélectionner en amont les thématiques qui vous intéressent.

+

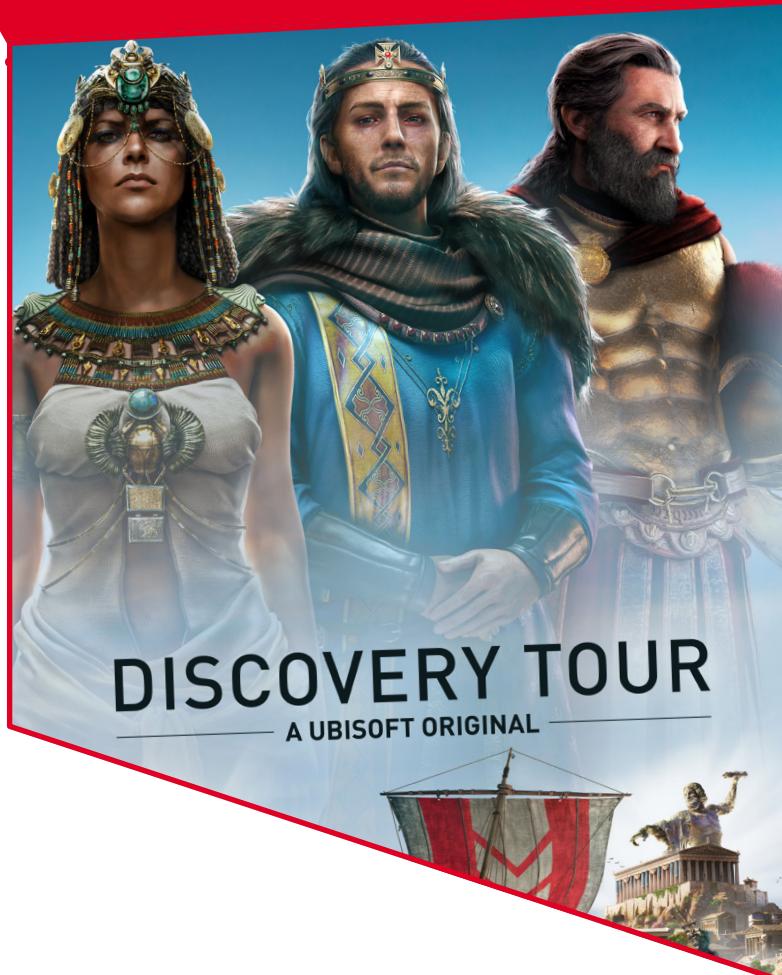
>> 2 ateliers créatifs au choix

>> ATELIER 1 - ÉGYpte ANCIENNE Écrire son prénom en hiéroglyphes

Chaque lettre de notre alphabet possède un équivalent phonétique en Égyptien s'écrivant sous la forme d'un hiéroglyphe. Les élèves seront amenés à découvrir ces signes et à les dessiner dans un cartouche pour écrire leur prénom à la manière des Égyptiens de l'Antiquité.

Objectifs pédagogiques

- >> Se repérer dans le temps
- >> Acquérir des éléments de culture artistique
- >> Exprimer ses émotions
- >> Expérimenter, produire, créer



>> ATELIER 2 - GRÈCE ANTIQUE Illustration d'un mythe grec

La mythologie grecque recèle de nombreuses histoires et légendes autour des dieux et des héros. Il sera proposé aux élèves d'écouter le mythe d'Icare puis de représenter le moment de leur choix : Icare et Dédales dans le labyrinthe, au moment de leur évasion, la chute d'Icare...

Lien avec les programmes



Histoire des arts, Arts plastiques, Histoire, Français

>> Lycée



>> Afin de développer le socle de connaissances artistiques des lycéens, des visites courtes leurs sont proposées. Elles visent à développer leurs compétences d'ordres esthétique, méthodologique et culturel.

>> Un projet sur l'année, en lien avec le FabLab pour sensibiliser les jeunes aux technologies innovantes, est également possible, que ce soit pour les filières générales, professionnelles ou technologiques.

Visites flash

15min

>> LE CONCEPT

15 minutes pour aller à l'essentiel d'un sujet, que ce soit une œuvre, un artiste ou un courant artistique.

>> LE CATALOGUE

- *La Joconde insolite* (1503)
 - *La flûte enchantée* de Wolfgang Amadeus Mozart (1791)
 - *La 5e Symphonie* de Ludwig van Beethoven (1805-1807)
 - *Le radeau de la Méduse* de Théodore Géricault (1818-1819)
 - *La Grande Vague d'Hokusai* (1830-1831)
 - *Les Nymphéas* de Claude Monet (1896-1926)
-
- Jacques-Louis David, peintre de l'histoire (1748-1825)
 - Edgar Degas, peintre des danseuses (1834-1917)
 - Van Gogh philosophe (1853-1890)
 - Robert & Sonia Delaunay, couple à la ville et à l'atelier (1885-1941)
 - Andy Warhol, Pop Artist (1928-1987)
 - Niki de Saint Phalle, sacrée Nana (1930-2002)

>> Le catalogue s'enrichit régulièrement au gré de la programmation bimestrielle.



FabLab : un projet artistique sur l'année

>> LE CONCEPT

La Micro-Folie dispose d'un FabLab composé d'une imprimante 3D, de matériel pour la sérigraphie et d'une découpeuse Cricut.

Dans le cadre de leurs études, les élèves peuvent imaginer un projet sur l'année de création artistique ou technique en lien avec leur chef-d'œuvre ou d'autres travaux. Plusieurs finalités sont envisageables :

- Création d'une marque et production d'objets estampillés (affiche, sticker, sac, T-shirt etc),
- Création de supports de vente ou d'accueil,
- Prototypage de pièces,
- Etc.



>> CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

La Marchande de fruits et légumes, Louise Moïillon
Photo © RMN-Grand Palais (musée du Louvre) / Jean-Gilles Berizzi

Allégorie de la musique, Maria Conca Tommaso
Photo © RMN-Grand Palais / Thierry Ollivier

La Persistance de la mémoire, Salvador Dalí
Photo © 2022 Salvador Dalí, Gala-Salvador Dalí
Foundation / Artists Rights Society (ARS), New York

Cadavre exquis, André Breton, Tristan Tzara, Greta Knutson, Autres collaborateurs
Photo © Philippe Migeat - Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP

Teenage Lightning, Max Ernst
Photo © 2022 Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris

Le Cirque, Henri Matisse
© Succession H. Matisse, 2020
Photo © Centre Pompidou, MNAM-s, Dist. RMN-Grand Palais / Philippe Migeat

Le Cirque, Georges Seurat
Photo © Musée d'Orsay, Dist. RMN-Grand Palais / Patrice Schmidt

Campbell's Soup Cans, Andy Warhol
Photo © 2022 Andy Warhol Foundation / ARS, NY / TM

Meet the people, Eduardo Paolozzi
Photo (C) ADAGP, Paris

Installation photograph of Marilyn, Andy Warhol
Photo © The Andy Warhol Foundation / Licensed by ADAGP

Livre des merveilles de Marco Polo
Photo © BnF, Dist. RMN-Grand Palais / image BnF

Armorial, Gilles Le Bouvier
Photo © BnF, Dist. RMN-Grand Palais / image BnF

Manège de cochons, Robert Delaunay
Domaine public
Photo © Centre Pompidou, MNAM-CCI, Dist. RMN-Grand Palais / Bertrand Prévost

La Philtre d'Amour, Evelyn de Morgan
Photo © De Morgan Centre

Le Cri, Edvard Munch
Photo © Nasjonalmuseet / Børre Høstland

Apollon et Daphné, Le Bernin
Photo © SCALA, Florence - Courtesy of the Ministero Beni e Att. Culturali e del Turismo,
Dist. RMN-Grand Palais / image Scal