

PROJET PEDAGOGIQUE

AUTOUR DU SPECTACLE "ET PUIS"

par Marilyn Orlandi, Chargée de Mission Théâtre - Education Nationale

"MON MONT FUJI : ART ET ÉCOLOGIE POUR LES PETITS ARTISTES"

Ce projet permet aux élèves de découvrir l'art de Hokusai tout en abordant des sujets importants tels que l'écologie et la pollution. À travers une approche ludique et créative, ils auront l'opportunité d'exprimer leur vision de la nature, de la protection de l'environnement et de l'impact de l'homme sur la planète.

C'est donc une activité qui lie l'art, la prise de conscience écologique et la réflexion sur l'intervention humaine.

1. INTRODUCTION À L'ART DE HOKUSAI ET AU MONT FUJI

Objectif : Familiariser les élèves avec le Mont Fuji et l'art de Hokusai.

- Présentation de Hokusai**

Montrer des reproductions des Trente-six vues du Mont Fuji. Simplifier la présentation en expliquant que cet artiste a dessiné de nombreux paysages avec une montagne (le Mont Fuji), qu'il montrait sous différentes formes, par différents temps et saisons.

- Discussion autour du Mont Fuji**

Parler aux enfants de la montagne (symbole du Mont Fuji au Japon), et expliquer que c'est un volcan. Expliquer, de manière simple, que les volcans sont des montagnes qui crachent de la lave et des gaz.

- Réflexion sur la nature**

Discuter de l'importance des montagnes, des arbres, et des animaux dans la nature, et comment la pollution peut abîmer tout cela.

2. SENSIBILISATION À L'ÉCOLOGIE

Objectif : Relier le concept du volcan à une réflexion sur l'intervention humaine et ses effets sur l'environnement.

- Introduire l'idée de bouillonnement volcanique écologique**

Comme métaphore des déséquilibres environnementaux dus à l'action humaine (pollution, déchets, surconsommation).

- Aborder les concepts de progrès mécanique et de destruction écologique**

Comment les inventions et l'industrie humaine contribuent à la dégradation de la nature.

- Discuter du rapport au temps, des cycles naturels et de l'impact de l'homme sur ces cycles**

Exemples : changement climatique, épuisement des ressources naturelles, destruction des écosystèmes.

- Les déchets et la pollution**

Utiliser des mots simples pour expliquer la pollution, comme le plastique, les déchets qui se retrouvent dans la nature, et comment cela nuit aux animaux et aux plantes.

- Symboliser la pollution**

Expliquer que dans leur propre version du Mont Fuji, ils vont dessiner un volcan qui représente la nature, mais aussi les "crises" que l'homme crée, comme la pollution. Cela peut être vu comme un volcan qui fait "bouillonner" les déchets et la pollution.

3. CRÉATION ARTISTIQUE - MON MONT FUJI ÉCOLOGISTE

Objectif : Réaliser une œuvre collective en s'inspirant de Hokusai, tout en y intégrant une thématique écologique.

- **Présentation du projet créatif**

Expliquez aux enfants qu'ils vont créer plusieurs vues du Mont Fuji à la manière de Hokusai. Chaque vue montrera une partie du Mont Fuji, mais aussi des éléments qui rappellent la pollution ou les problèmes écologiques.

- **Exemple de thématiques**

- Mont Fuji Plastique : Dessiner un Mont Fuji où les nuages sont faits de sacs plastiques ou de bouteilles en plastique.
- Mont Fuji Déchets : Dessiner un Mont Fuji où la lave est composée de déchets divers, comme des cartons, des canettes.
- Mont Fuji Soleil Levant et Pollution : Créer un Mont Fuji avec un fond de soleil, mais avec des nuages de fumée, représentant la pollution.
- Mont Fuji Forêt et Disparition des Arbres : Créer une vue du Mont Fuji avec des arbres morts autour de la montagne.

- **Matériel**

Fournir aux enfants des papiers de différentes couleurs pour le fond (blanc, bleu, noir), des crayons, des pastels, des feutres, ainsi que des matériaux recyclés pour symboliser les déchets (plastiques, papiers, morceaux de tissus, etc.).

- **Processus créatif**

Les élèves dessineront leur Mont Fuji, puis ajouteront des éléments de pollution ou des problèmes écologiques. Ils pourront dessiner, découper et coller les matériaux récupérés pour enrichir leurs œuvres.

4. EXPOSITION PARTICIPATIVE - LE COLLÈGE DU SOLEIL LEVANT ÉCOLOGIQUE

Objectif : Offrir aux élèves une plateforme pour montrer leur travail et partager leur message écologique.

Création d'une exposition "Mon Mont Fuji Écologique, L'Art pour la Nature"

Organiser une petite exposition des œuvres des élèves dans le hall de l'école ou dans une salle dédiée.

- **Participation des élèves**

Chaque élève ou groupe d'élèves pourra expliquer à leurs camarades (et aux adultes) ce qu'ils ont voulu montrer à travers leur Mont Fuji (quels sont les déchets, ce qu'ils représentent, pourquoi c'est important de protéger la nature).



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- **Découverte artistique :** Découvrir l'art de Hokusai et s'inspirer de ses œuvres pour créer des paysages inspirants, tout en explorant des thématiques écologiques adaptées à leur âge.
- **Sensibilisation à l'écologie :** Initier les élèves à la notion de pollution et d'impact environnemental de manière simple et ludique.
- **Ecologie et intervention humaine :** Montrer comment l'homme peut influencer la nature et comment l'art peut exprimer des préoccupations écologiques.
- **Rapport au temps et cycles naturels :** Aborder le temps qui passe à travers l'idée du volcan comme métaphore des déséquilibres environnementaux et des cycles de la nature.
- **Dimensions philosophiques et culturelles :** Explorer l'œuvre de Hokusai dans une démarche de réflexion philosophique et artistique sur la relation entre l'homme et la nature.

COMPÉTENCES VISÉES

- **Compétences artistiques :**
 - Découvrir et s'inspirer d'un artiste classique (Hokusai) pour créer une œuvre originale.
 - Manipuler différents matériaux pour créer des œuvres en 2D (dessins, collages).
 - Utiliser des couleurs, des formes et des symboles pour représenter un message.
- **Sensibilisation à l'écologie :**
 - Prendre conscience des problèmes environnementaux et comprendre l'impact de l'activité humaine sur la planète, mais de manière simple et adaptée à leur âge.
 - Développer des réflexes écologiques, comme l'utilisation de matériaux recyclés dans leurs créations.
- **Compétences langagières et expression orale :**
 - S'exprimer de manière simple sur les œuvres réalisées (expliquer ce qu'ils ont dessiné, ce que cela représente pour eux).
 - Partager leurs idées avec les autres élèves et adultes lors de l'exposition.
- **Développement de l'imaginaire et de la créativité :**
 - Encourager les enfants à laisser libre cours à leur imagination pour créer des œuvres qui racontent une histoire écologique.
 - Stimuler leur sensibilité artistique et leur capacité à aborder des thèmes sérieux de manière ludique.



ADAPTER LA FABLE LES ANIMAUX MALADES DE LA PESTE

1. Lecture de la fable «Les Animaux malades de la Peste »

La Peste [puisqu'il faut l'appeler par son nom]
Capable d'enrichir en un jour l'Achéron,
Faisait aux animaux la guerre.
Ils ne mouraient pas tous, mais tous étaient
frappés :
On n'en voyait point d'occupés
A chercher le soutien d'une mourante vie ;
Nul mets n'excitait leur envie ;
Ni Loups ni Renards n'épiaient
La douce et l'innocente proie.
Les Tourterelles se fuyaient :
Plus d'amour, partant plus de joie.
Le Lion tint conseil, et dit : Mes chers amis,
Je crois que le Ciel a permis
Pour nos péchés cette infortune ;
Que le plus coupable de nous
Se sacrifie aux traits du céleste courroux,
Peut-être il obtiendra la guérison commune.
L'histoire nous apprend qu'en de tels
accidents
On fait de pareils dévouements :
Ne nous flattions donc point ; voyons sans
indulgence
L'état de notre conscience.
Pour moi, satisfaisant mes appétits gloutons
J'ai dévoré force moutons.
Que m'avaient-ils fait ? Nulle offense :
Même il m'est arrivé quelquefois de manger
Le Berger.
Je me dévouerai donc, s'il le faut ; mais je
pense
Qu'il est bon que chacun s'accuse ainsi que
moi :
Car on doit souhaiter selon toute justice
Que le plus coupable périsse.
- Sire, dit le Renard, vous êtes trop bon Roi ;
Vos scrupules font voir trop de délicatesse ;

Et bien, manger moutons, canaille, sotte
espèce,
Est-ce un péché ? Non, non. Vous leur fites
Seigneur
En les croquant beaucoup d'honneur.
Et quant au Berger l'on peut dire
Qu'il était digne de tous maux,
Etant de ces gens-là qui sur les animaux
Se font un chimérique empire.
Ainsi dit le Renard, et flatteurs d'applaudir.
On n'osa trop approfondir
Du Tigre, ni de l'Ours, ni des autres
puissances,
Les moins pardonnables offenses.
Tous les gens querelleurs, jusqu'aux simples
mâtin,
Au dire de chacun, étaient de petits saints.
L'Ane vint à son tour et dit : J'ai souvenance
Qu'en un pré de Moines passant,
La faim, l'occasion, l'herbe tendre, et je pense
Quelque diable aussi me poussant,
Je tondis de ce pré la largeur de ma langue.
Je n'en avais nul droit, puisqu'il faut parler
net.
A ces mots on cria haro sur le baudet.
Un Loup quelque peu clerc prouva par sa
harangue
Qu'il fallait dévouer ce maudit animal,
Ce pelé, ce galeux, d'où venait tout leur mal.
Sa peccadille fut jugée un cas pendable.
Manger l'herbe d'autrui ! quel crime
abominable !
Rien que la mort n'était capable
D'expier son forfait : on le lui fit bien voir.
Selon que vous serez puissant ou misérable,
Les jugements de cour vous rendront blanc
ou noir.

Jean de La Fontaine
Les fables - Recueil II, livre VII



2. Constitution de groupes pour réfléchir au sens de la fable

- La morale montre que le plus faible est toujours accusé, même s'il n'est pas responsable.
- Comment cette fable est-elle similaire à ce que les élèves ont vu dans La Ferme des animaux ?
- Est-ce que les animaux sont traités de manière juste ? – on peut construire un tableau avec le nom des animaux pour aider la réponse d'un relevé préalable d'éléments-

3. Imaginer une scène

- Après la rapide mise en commun autour de ce sens, chaque groupe doit imaginer une scène où les animaux – *on prendra le temps d'établir une liste en classe entière* - sont confrontés à l'injustice ou à la manipulation, en prenant exemple sur la dynamique de pouvoir observée dans le film.

4. Réflexion sur l'adaptation de la fable en une saynette théâtrale utilisant des objets

- Comment les objets peuvent-ils symboliser les personnages de la fable (exemple : un objet pour l'âne, un autre pour le lion, etc.) ?
- Quels objets pourraient incarner les concepts de responsabilité, de pouvoir et de justice dans cette fable ?
- Comment un personnage peut-il manipuler un autre personnage en utilisant des objets ?

Par exemple : Un objet pour incarner le lion (une couronne, un livre de règles), et un autre pour représenter un animal qui ne comprend pas bien ce qui se passe (un objet simple comme une pomme ou une boîte vide).

5. Ecriture d'une scène de théâtre d'objets

- **Chaque groupe crée une petite scène où un personnage manipule un autre à l'aide de différents objets.** Le travail d'adaptation doit prendre en compte le nombre d'élèves d'une classe ; pour cette raison, on a préalablement déterminé une liste d'animaux susceptibles d'intervenir.

Exemple de scène : Un animal (comme un lion ou un cochon) fait croire à un autre animal qu'il doit donner quelque chose (un objet) pour sauver la situation, alors qu'en réalité, il essaie juste de prendre le pouvoir.

- **Revenir sur le spectacle et sur les caractéristiques théâtrales** (on essayera de mettre en avant l'échange dialogué et le jeu – pour arriver aux didascalies)
- Transformer les passages narratifs en dialogues
- Intégrer des personnages qui n'apparaissent pas directement dans la fable originale
- Réécrire les dialogues et choisir les éléments symboliques à utiliser (objets, accessoires, marionnettes, etc.).
- Ajouter des répliques qui explicitent les émotions des personnages
- Diviser l'histoire en 3-4 scènes courtes
- Écrire des didascalies claires (déplacements, tons, émotions)
- Équilibrer les répliques entre les personnages
- Prévoir des entrées/sorties de scène logique

6. Réflexion sur la mise en scène (théâtre d'objets)

Il s'agit d'imaginer la mise en scène en utilisant des objets et réfléchir aux choix artistiques.

- **Le théâtre et les objets :** Revenir sur le rôle des objets dans le spectacle. Le théâtre d'objet a pour principe de donner une deuxième vie aux objets. La démarche des élèves s'inspirera de ce type de théâtre même si elle n'en respecte pas tous les principes.



- **Réflexion collective :** Quels objets peuvent symboliser les personnages (par exemple, un miroir pour l'âne, une boîte pour le lion) ? Les objets devront être collectés par les élèves.
- Comment manipuler les objets pour donner l'illusion de vie ?
- Quel type de musique ou de bruitage pourrait accompagner la scène ?
- Quelle est l'utilisation de l'espace scénique ?
 - **Consigne :** Chaque groupe réfléchit à l'utilisation des objets pour donner vie à un personnage de la fable, tout en pensant au décor.

7. Mise en œuvre – Répétitions et travail sur le jeu

- Faire travailler l'articulation et la projection de voix
- Guider les élèves sur l'expression des émotions
- Travailler le langage corporel
- Répéter les enchaînements et transitions

8. Organisation d'une représentation

- Présenter les créations devant un public

Objectifs pédagogiques

- Analyser une fable et ses thématiques (le pouvoir, l'injustice, l'hypocrisie, la responsabilité).
- Développer des compétences d'écriture (réécriture, adaptation, narration).
- Explorer et appliquer les principes du théâtre d'objets pour donner vie à des objets inanimés sur scène.
- Analyser et proposer des choix de mise en scène en tenant compte des contraintes et des supports.
- Collaborer en groupe, développer des compétences d'écoute et de respect des idées des autres.

ACTIVITÉ 3 . CRÉER UN JEU DE PLATEAU POUR APPRENDRE À CHOISIR DÉMOCRATIQUEMENT (8-12 ANS)

Compétences mobilisées programmes du cycle 3 (2020) / Dominante(S) : français/ EMC/Technologie

- Participer de façon constructive aux échanges avec d'autres élèves dans un groupe
- Interagir avec pertinence en situation de débat
- Argumenter et défendre un point de vue
- Utiliser le vocabulaire spécifique lié à la citoyenneté
- Travailler en équipe et partager des tâches
- Planifier les étapes d'un projet collectif
- Prendre des initiatives et des décisions
- Comprendre et respecter les règles communes
- Comprendre les principes et les valeurs de la République française
- Reconnaître les principes et les valeurs de la citoyenneté
- Respecter les opinions et la liberté d'autrui
- Faire preuve d'empathie et de bienveillance
- Confronter ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion réglée
- Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue
- Nuancer son point de vue en tenant compte du point de vue des autres
- S'engager dans la réalisation d'un projet collectif
- Prendre des responsabilités dans la classe et dans l'école
- Comprendre le sens de l'intérêt général
- Comprendre les différentes formes d'organisation sociale
- Imaginer, concevoir et réaliser des productions
- Mobiliser son imagination et sa créativité au service d'un projet

LA FERME DES CITOYENS, UN JEU COOPÉRATIF POUR RÉFLÉCHIR À LA VIE EN SOCIÉTÉ

Il s'agit de créer un jeu pour apprendre à décider collectivement et construire le principe démocratique, apprendre à argumenter et à mobiliser des éléments pour étayer une position.

1. Matériel nécessaire pour créer le jeu

- 1 plateau représentant une ferme avec différentes zones (potager, étable, poulailler, mare, grange)
- 6 pions animaux (à choisir par les élèves)
- 30 cartes "Situation"
- 30 cartes "Ressource"
- 1 dé
- Des jetons "Bien-être"

2. Objectif du jeu

- Les joueurs incarnent des animaux qui doivent collaborer pour créer une société harmonieuse à la ferme.
- L'objectif est d'atteindre collectivement 20 points de "Bien-être" en prenant des décisions justes et équitables.
- La situation peut être modifiée pour proposer un jeu en lien avec le fonctionnement d'une classe.

3. Situation de départ

1. Chaque joueur choisit un animal et place son pion sur la grange.
2. Mélanger les cartes "Situation" et "Ressource" pour former deux pioches.
3. Placer 5 jetons "Bien-être" sur le compteur.

4. Déroulement d'un tour

1. Le joueur lance le dé et déplace son pion.
2. Selon la zone où il arrive :
 - Potager/Étable/Poulailler : Piocher une carte "Ressource"
 - Mare : Piocher une carte "Situation"
 - Grange : Organiser une assemblée

Les cartes "Situation"

Exemples de situations à résoudre :

- "Les réserves de nourriture diminuent. Comment organiser le partage ?"
- "Un nouvel animal souhaite rejoindre la ferme. Quelles conditions fixer ?"
- "Certains animaux travaillent plus que d'autres. Comment faire pour que chacun travaille de la même façon que les autres ?"
- "Le vent a cassé une barrière. Comment organiser la réparation ?"

Les cartes "Ressource"

Représentent des moyens d'action :

- "Convocation d'assemblée"
- "Vote démocratique"
- "Création de règle commune"
- "Médiation"

L'assemblée

Quand un joueur arrive sur la grange, il peut convoquer une assemblée où tous les joueurs :

- 1.Exposent un problème actuel de la ferme
- 2.Proposent des solutions
- 3.Votent pour la meilleure solution
- 4.Gagnent des points de "Bien-être" si la solution est équitable

5. Fin de partie

La partie se termine quand :

- Les joueurs atteignent 20 points de "Bien-être" (victoire)
- La pioche "Situation" est épuisée (défaite)

POUR RÉALISER LE JEU

1. Crédation du plateau de jeu

- Sur un grand carton rigide, dessiner la ferme
- Diviser le plateau en 5 zones distinctes avec des chemins les reliant
- Créer une piste de score pour les jetons "Bien-être"
- Plastifier le plateau pour le rendre durable

2. Fabrication des pions

- Faire dessiner aux élèves différents animaux de la ferme
- Les découper et les coller sur des supports (bouchons, jetons en bois)
- Ou utiliser des figurines d'animaux existantes

3. Crédation des cartes

Pour les cartes "Situation" (30 cartes) :

- Faire réfléchir les élèves sur des situations réelles de la vie en groupe
- Imprimer les situations sur des cartes de format uniforme et plastifier

Pour les cartes "Ressource" (30 cartes) :

- Lister avec les élèves les différentes façons de résoudre des conflits
- Créer des illustrations simples pour représenter chaque ressource

4. Préparation des jetons "Bien-être" et du rangement

- Créer des jetons colorés (en carton épais ou en bois)
- Les numérotier ou leur donner une valeur
- Prévoir une vingtaine de jetons
- Créer une boîte de rangement
- Faire l'inventaire du matériel

5. Rédition des règles (elles peuvent être l'occasion d'un projet d'écriture)

- Écrire une version simplifiée des règles avec les élèves
- Créer une fiche de synthèse des actions possibles par zone

6. Phase de test

- Faire jouer un petit groupe d'élèves
- Noter les difficultés rencontrées
- Modifier les règles si nécessaire

ACTIVITÉ 4 . « JE SUIS UNE ŒUVRE D'ART » : ARTS VISUELS ET RÉVOLTE

Compétences des programmes cycle 3 (2020)

Dominante(S) : français/ arts visuels/ arts plastiques / Technologie / Histoire /EMC

- Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu
- Participer à des échanges dans des situations diverses
- Adopter une attitude critique par rapport à son propos
- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter
- Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre
- Produire des écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture
- Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art
- Identifier des personnages mythologiques ou religieux, des objets, des types d'espaces
- Résumer une action représentée en image, déroulée sur scène ou sur écran
- Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques et celles de ses pairs
- Formuler une expression juste de ses émotions
- Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...
- S'informer dans le monde du numérique
- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
- Rechercher et traiter l'information
- Coopérer et réaliser des projets
- Mobiliser des outils numériques pour apprendre, échanger, communiquer
- Situer et se situer dans le temps et l'espace
- Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde
- Raisonner, imaginer, élaborer, produire

JE SUIS UNE RÉVOLUTION : DÉFI DE RECONSTITUTION ARTISTIQUE

Un projet artistique et historique inspiré du Getty Challenge <https://www.bewaremag.com/getty-museum-challenge/> et de l'exposition « Je suis une œuvre d'art » [Je suis une œuvre d'art | Département des Alpes-Maritimes](#)

Les élèves recréent des tableaux révolutionnaires célèbres en utilisant des objets du quotidien et leur créativité, tout en comprenant leur contexte historique.

Quatre propositions de tableau :

	
<i>La Liberté guidant le peuple de Delacroix 1830</i>	<i>La bataille de la rue de Rohan (1848) par Horace Vernet</i>
	
<i>Le Serment du Jeu de paume (1791) par Jacques-Louis David</i>	<i>Les Polonois faisant leurs adieux à la patrie (1831) par Dietrich Monten</i>

1. Présentation du projet à la classe

2. Créer un lapbook de présentation des tableaux

ou bien même un Digidesign, pour créer des affiches, des bannières et autres compositions graphiques - Le Blog by La Digitale si on veut associer le projet à de compétences technologiques.

- Répartition des recherches sur les tableaux entre les différents groupes.
- Réalisation des recherches et élaboration du support de restitution

3. Présentation orale des lapbooks créés à la classe

4. La Recréation

La classe est organisée en groupes.

Préparation : Analyse des œuvres

- Observer les compositions
- Repérer les personnages clés
- Identifier les symboles
- Comprendre le contexte historique
- Lister les accessoires nécessaires
- Répartir les rôles

Collecte et création

- Rassembler les accessoires
- Fabriquer les éléments manquants
- Préparer les costumes
- S'entraîner aux poses

Réalisation

- Installation
- Mise en place du décor
- Disposition des accessoires
- Réglage des poses
- Prise de vue (ne pas négliger les autorisations download)

Exposition et présentation

- Affichage des photos à côté des œuvres originales
- Constitution d'un catalogue ou d'un musée virtuel/ invitation des familles

Ressource : A Musée Vous, A Musée Moi - American Gothic, Grant Wood - Prête-moi ta fourche - Regarder le film complet | ARTE

ACTIVITÉ BONUS : PROLONGEMENT COLLÈGE - CRÉATION D'UN ÉPISODE DE DOCUMENTAIRE

Titre de l'épisode : "La Révolution dans la Peinture : Du Soulèvement à l'Art"

1. Concept de l'épisode

- Dans cet épisode de la série *À Musée Vous, À Musée Moi*, un élève journaliste guide les téléspectateurs à travers les galeries des grands musées européens pour explorer comment les événements révolutionnaires ont marqué l'histoire de l'art (on peut aussi imaginer une émission qui exploite les réalisations des élèves).
- Il se penche sur la représentation des révoltes dans la peinture, depuis les soulèvements de la Révolution française jusqu'aux révoltes du XIXe siècle, en passant par la façon dont l'art a joué un rôle dans la mobilisation des masses et dans la construction de l'image de la liberté, de la nation, et de la lutte.

2. Structure de l'épisode

Introduction : La Révolution comme Sujet Artistique

- Le journaliste commence en présentant le lien historique entre l'art et la révolution. Il explique comment les artistes, souvent témoins ou participants des événements révolutionnaires, ont utilisé la peinture pour exprimer les aspirations populaires, la violence, les idéaux et la construction de nouveaux rapports sociaux.
- Introduction des œuvres clés que l'épisode va aborder, comme *La Liberté Guidant le Peuple* de Delacroix, *Le Serment du Jeu de Paume* de David, ou *La Mort de Marat* de Jacques-Louis David.

L'Art en Mission

- Plusieurs élèves incarnent des historiens de l'art et présentent différents tableaux .
- Les interventions pourraient être organisées de la révolution à la propagande.

Conclusion : La Révolution Continue

- Le journaliste clôt l'épisode en ouvrant une réflexion sur l'art comme outil de résistance et de transformation. Il peut poser la question : la peinture révolutionnaire est-elle un miroir des luttes sociales, ou un instrument permettant de les galvaniser ?
- Il invite les téléspectateurs à réfléchir sur le rôle actuel de l'art dans la société et sur comment les événements révolutionnaires continuent d'inspirer les artistes d'aujourd'hui.