

Cycle 4 / 4E
ET MOI ET MOI, ÉMOIS

**QUESTIONNEMENT : INCLUSION ET MISE EN ABYME DES
CONSTITUANTS DE L'OEUVRE D'ART**

Problématique :

Pourquoi la mise en abyme modifie notre perception de l'oeuvre d'art et permet à celle-ci d'acquérir une certaine autonomie ?

Interdisciplinarité

-

SVT

-

Sens et perceptions

-



**L'escape game :
"L'enquête MEA"
est lié à cette
situation
d'apprentissage.
Il se jouera en
amorce de
séquence.**

OBJECTIFS ARTISTIQUES :

- Etre capable de manipuler la perception du spectateur par un procédé de mise en abyme.
- Comprendre qu'une référence au réel peut s'affranchir du monde sensible par certains procédés artistiques.
- Découvrir des oeuvres qui évoquent la réalité tout en ayant un fonctionnement sensible autonome.
- Savoir collaborer pour résoudre et comprendre les énigmes de " L'enquête MEA "

Composante plastique

Expérimenter, produire, créer

Choisir la technique la plus appropriée à mon projet, et me servir de certaines erreurs pour avancer

Composante culturelle

Se repérer et être sensible à l'art

Reconnaitre et connaitre des oeuvres et en saisir le sens et l'intérêt

Composante théorique

Mettre en oeuvre un projet

Se repérer dans les étapes de productions (anticiper les difficultés)

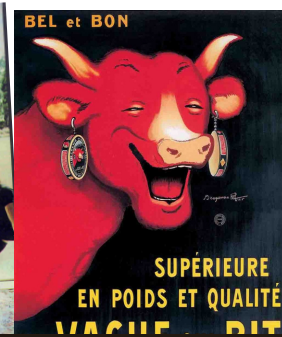
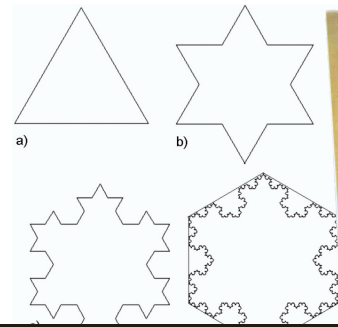
S'exprimer, analyser sa pratique, établir des liens avec l'art et s'ouvrir aux autres

Dire avec un vocabulaire approprié ce que je ressens / S'exprimer sur mon travail ou sur les oeuvres

VOCABULAIRE ARTISTIQUE :

- Mise en abyme
- Inclusion
- Référent
- Autoportrait
- Cadrage
- Couleur
- Symbole
- Révéler
- Support

Cycle 4 / 4E
ET MOI ET MOI, ÉMOIS

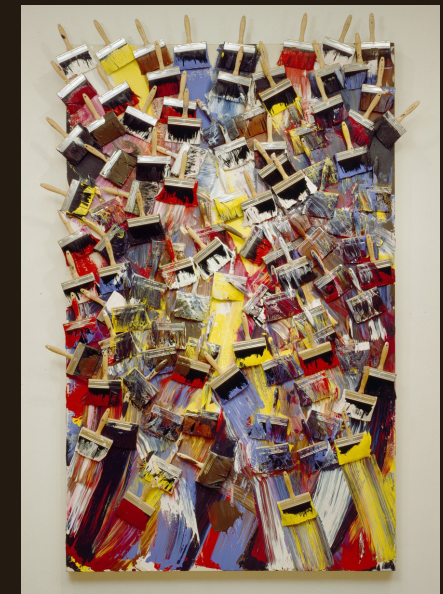


**RÉFÉRENCES
 COMPLÉMENTAIRES**

**RÉFÉRENCES
 ARTISTIQUES**



- RÉFÉRENCES DES OEUVRES
 (DE HAUT EN BAS ET DE GAUCHE À DROITE)
- ROY LICHTENSTEIN, PEINTURES AVEC ROSES, 1982
 - YAYOI KUSAMA, INFINITY MIRRORED ROOM, 2013
 - DUANE MICHALS, THINGS ARE QUEER, 1973
 - GONZALES COQUES, PICTURE GALLERY, 1671
 - NORMAN ROCKWELL, TRIPLE AUTO PORTRAIT, 1960
 - NAM JUN PAIK, TV BUDDHA, 1974
 - JOHANNES GUMPP, AUTO PORTRAIT, 1646
 - JULIEN DURIX, PINCEAU - LOVING COLORS, APRÈS 2012
 - DIEGO VELASQUEZ, LES MÉNINES, 1656
 - SAVADOR DALI, LE VISAGE DE LA GUERRE, 1940
 - ARMAN, MAX BECKMANN'S COLORS, 1987



Cycle 4 / 4E

ET MOI ET MOI, ÉMOIS

AMORCE :

Lancement de l'escape game par groupe de 3 à 4 élève / Durée 2 à 3 séances
"L'enquête MEA" a pour visée le développement de l'autonomie, la collaboration et la découverte du procédé artistique de la mise en abyme. Par groupe, les élèves doivent résoudre 3 missions durant lesquelles ils découvriront 3 artistes et 3 oeuvres.

DÉROULÉ :

INCITATION :

Avant de recevoir la fiche "avant-projet", on pose trois questions aux élèves : Qu'est-ce qui fait de moi un individu ? / Que pourrais-je montrer/révéler de moi ? / Qu'est-ce qui me définit (caractérise) ?

Les élèves notent des mots clés dans leur cahier et cherchent des solutions hypothétiques pour les rendre visibles et sensibles.

Les groupes reçoivent successivement les enveloppes contenant les documents de jeu. Au fil des missions, les élèves doivent prendre en note leurs découvertes dans le but de compléter un rapport final. Néanmoins, comme dans un véritable escape game, la réussite n'est pas obligatoire. C'est pourquoi un débriefing est effectué entre chaque mission afin que les groupes, ayant échoués, puissent prendre des notes et ainsi être en capacité de remplir le rapport définitif.

L'idée est d'entrer dans la séquence par un questionnement sur l'autoportrait avec comme interrogation sous-jacente : Comment puis-je me révéler de plusieurs façons ?

Cela permet aux élèves de comprendre que le portrait n'est pas la seule manière de se montrer.

SUJET :

EN UTILISANT LE SUPPORT ET LES TECHNIQUES DE TON CHOIX, PROPOSE UNE CRÉATION ARTISTIQUE QUI SERAIT À LA FOIS TON AUTOportrait ET UNE MISE EN ABÏME DE TOI-MÊME !

L'idée du sujet est d'amener les élèves à penser les éléments de l'autoportrait et de la mise en abyme conjointement. Au fur et à mesure des verbalisations et de l'avancé du projet, ils comprennent que malgré des références à la réalité (éléments d'autoportrait), la mise en abyme permet à leur création de s'autoréférencer et de gagner en autonomie.

FICHE RÉFÉRENCES :

SUR LA FICHE RÉFÉRENCE, DES ZONES LIBRES PERMETTENT AUX ÉLÈVES DE RÉDIGER DES ÉCRITS À PROPOS DES OEUVRES DE DURIX ET DE VELASQUEZ.

AUX LIBRES CHOIX : MOTS DU CLIC / JEU DU REGARD / RÉDACTION LIBRE.

APRÈS PROJET :

La fiche "Après-projet" permet aux élèves de faire le bilan de leur projet d'un point de vue plastique mais également de rédiger un paragraphe sur leurs intentions en vue d'une présentation orale de leurs créations.

