






## Art et jeu

Projet d'enseignement	Imaginez un dispositif plastique qui soit en lien avec le jeu .
Points de programme travaillés	Au choix : Sollicitation du spectateur /Extension de la notion de matériau /Temporalités du processus de création / Représentation de l'espace et du corps dans les arts du monde
Niveau concerné	Terminal option facultative
Questionnement didactique en fonction de la problématique choisie	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Représentation du jeu</b> : l'universalité du jeu</li> <li>➤ <b>Les jouets-œuvres d'art</b> : quand les artistes deviennent designer, quand les œuvres deviennent jouets</li> <li>➤ <b>Œuvre participative</b> : quand le spectateur fait une expérience ludique de l'œuvre <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Le spectateur fait l'expérience de l'absurde</li> <li>▫ Le spectateur vit l'œuvre : l'expérience ludique de l'art, jeu de piste, l'œuvre se joue...</li> <li>▫ Le spectateur fait l'œuvre : suivre le protocole ou les règles du jeu définis par l'artiste</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Le jeu comme processus créatif</b> : quand les artistes jouent pour créer <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Jouer un rôle</li> <li>▫ S'amuser pour créer</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Le jouet, matériau de l'œuvre, jouets détournés.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▫ Le jouet détourné : l'artiste convoque la symbolique du jeu, l'enfance malmenée</li> <li>▫ Les qualités plastiques du jouet</li> </ul> </li> </ul>
Champ de questionnements pour l'élève en lien avec les programmes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Sollicitation du spectateur</b> : comment inciter le spectateur à vivre à une expérience ludique de l'œuvre ? Comment créer une œuvre participative ? qu'est ce qui différencie alors le jeu de l'œuvre ? Dans quelle mesure un jouet peut-il devenir une œuvre d'art ? En quoi cela peut-il être antinomique ?</li> <li>➤ <b>Extension de la notion de matériau</b> : Comment exploiter les qualités physiques, plastiques des jouets ? Comment exploiter la valeur symbolique du jouet ? En quoi ces valeurs «(plastiques, symboliques) peuvent faire sens ?</li> <li>➤ <b>Temporalités du processus de création</b> : De quelle manière la démarche artistique peut-elle s'apparenter au jeu (jouer un rôle, suivre des règles du jeu, s'amuser ?) ?</li> <li>➤ <b>Représentation de l'espace et du corps dans les arts du monde</b> : Que représenter du jeu, activité humaine universelle et intemporelle ?</li> </ul>
Compétences disciplinaires et transversales visées	Pratiquer les arts plastiques de manière réflexive / Questionner le fait artistique / Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique /Expérimenter, produire, créer / Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif
Éléments de langage plastique mobilisés vocabulaire, concepts, notions	<p><b>Représentation</b> : Scène de genre, composition, éléments iconiques, valeur symbolique</p> <p><b>Sollicitation du spectateur</b> : œuvre participative, œuvre protocolaire, parcours/ exposition, interaction</p> <p><b>Processus de création</b> : Protocole, Cadavre exquis, Hasard, Surréalisme, Fluxus</p> <p><b>Matériau</b> : détournement, plasticité, couleur, matière, valeur symbolique</p>
Sitographie	<a href="https://padlet.com/mvageon/artetjeu">https://padlet.com/mvageon/artetjeu</a>
Description du projet d'enseignement	4 séances de 3heures / Travail individuel-binôme ou collectif / technique libre

<p>Analyse réflexive : enjeux, scénario proposé et modalités de mise en œuvre...</p>	<p><b>Séance 1 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Brainstorming : qu'évoque le jeu, le verbe jouer.</li> <li>➤ Discussion/ verbalisation : quels liens peuvent être créés entre le jeu et l'art, en quoi l'association de ces deux termes peut-elle être antinomique ?</li> <li>➤ Explication du projet et des différentes problématiques possibles.</li> <li>➤ Réflexion/ appropriation du corpus d'œuvre / réflexion et croquis &gt; mise en place du projet</li> </ul> <p><b>Séance 2 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Culture artistique : l'œuvre protocolaire et participative / expérimentation / repères historiques / prise de croquis / vocabulaire / questions</li> <li>➤ Explication des projets, échanges</li> <li>➤ Réalisation</li> </ul> <p><b>Séance 3 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Culture artistique : Le jeu chez les surréalistes et Fluxus / prise de croquis et questions</li> <li>➤ Réalisation</li> </ul> <p><b>Séance 4 :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Fin du projet</li> <li>➤ Prise de vue &gt; exposition sur Netboard</li> <li>➤ Fiche évaluation : explication de sa démarche, analyse de sa pratique et d'une œuvre du corpus</li> </ul>				
<p>Œuvres abordées</p>	<p><b>Représentation du jeu</b></p>  <p><b>Le Tricheur à l'as de carreau</b> Georges de La Tour, 1635 Huile sur toile, Musée du Louvre, Paris, 106 x 146 cm</p>	<p><b>Les jouets-œuvres d'art</b></p>  <p><b>Dos Perros for Jouets Aladin</b> Joaquín Torres-García 1927, huile sur bois, 17 x 17 x 3 cm</p>	<p><b>Œuvre participative</b></p>  <p>Laurent PERBOS <b>Ping-Pong Pipe</b>, 2002</p>	<p><b>Le jeu comme processus créatif</b></p> <p><b>Cadavre exquis</b>, Jean Arp, Oscar Dominguez, Marcel Jean, Sophie Taeuber-Arp, 1937, photocollage, 61,6 x 23,6 cm.</p> 	<p><b>Le jouet, matériau de l'œuvre, jouets détournés</b></p>  <p>Jan Vormann <b>Dispatchwork</b> Lego placé dans les interstices des murs abîmés, œuvres collectives, depuis 2007</p>