

FICHE PÉDAGOGIQUE



VISITE/ATELIER - DU *PIXEL ART* AU *STREET ART*

| Cycle 2, 3 / Collège / Lycée | Durée : 2h (1h de visite, 1h d'atelier) |
| 2 groupes de 15 élèves maximum | 90€ pour 15 élèves maximum ; 135€ pour 15 à 30 élèves |



LES ÉLÈVES PARTENT À LA RECHERCHE DE *STREET ART* POUR COMPRENDRE LES DIFFÉRENTS ENJEUX AUTOUR DE CETTE BRANCHE DE L'ART CONTEMPORAIN ET SES RACINES HISTORIQUES. EN ATELIER, ILS S'INSPIRENT DES DIFFÉRENTES ŒUVRES RENCONTRÉES POUR CRÉER LEUR PROPRE *PIXEL ART*.

Le *street art* présente plusieurs buts et moyens d'expression. C'est un élément de communication graphique qui reprend des codes très anciens d'appropriation de l'espace et de diffusion d'un message mêlés à une recherche esthétique et graphique en constante évolution. Dans les années 2000, Invader, un artiste parisien est le premier à transformé en mosaïques des personnages du jeu vidéo *Space Invader*. Depuis, de nombreux artistes à l'instar de MifaMosa ont repris son idée. À travers un parcours autour du musée, la visite permet de se questionner sur plusieurs techniques et buts du *street art*.

À l'atelier, les élèves s'inspirent des œuvres du parcours pour composer leur mosaïque en papier.

OBJECTIFS :

- _ Comprendre les différents enjeux du *street art*
- _ Découvrir les différentes techniques artistiques
- _ Relier le *street art* contemporain à une approche plus ancienne qui remonte à l'Antiquité
- _ Se questionner sur la notion d'art, de graffiti, de dégradations...

THÉMATIQUES ABORDÉES :

- _ Les sanctions et la réception des affichages urbains
- _ Les différentes branches, techniques et buts du *street art*

LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES :

• Cycle 2 :

- _ S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
- _ La narration et le témoignage par les images
- _ Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

• Cycle 3 :

- _ Se repérer dans un musée
- _ Les différents supports d'écriture
- _ Se repérer dans l'espace et dans le temps
- _ Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.
- _ Thématiques d'histoire de l'art

• Collège

- _ S'approprier des outils et des méthodes
- _ Rendre compte de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique ou de la rencontre avec un métier du patrimoine
- _ Se repérer dans l'espace et dans le temps
- _ Information, communication, citoyenneté
- _ Thématiques d'histoire de l'art

• Lycée

- _ Approfondir et exercer le jugement et l'esprit critique des élèves.
- _ Connaître et se repérer, Contextualiser.
- _ Le développement d'une aptitude à replacer les actions humaines et les faits dans leur contexte et dans leur époque.
- _ Thématiques et compétences d'histoire de l'art