Sortie à RUR'ART

publié le 14/05/2007 - mis à jour le 21/06/2016

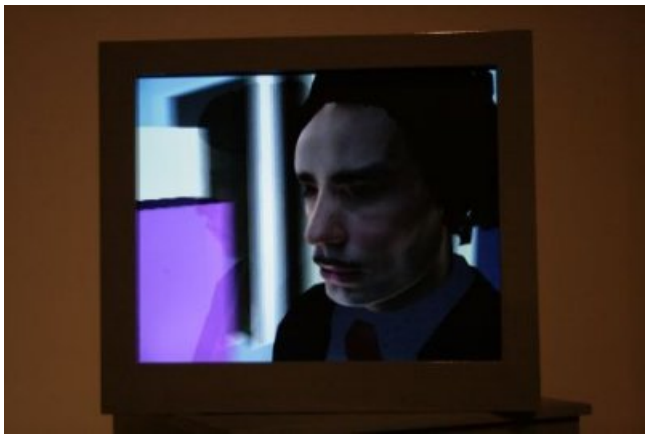
Descriptif :

Les élèves de 4ème partent visiter une exposition à RUR'ART autour de la question du jeu vidéo et du virtuel avec leurs enseignantes d'ITC.

Sommaire :

- L'exposition
- L'atelier

Arrivée sur place vers 10h30.
Les élèves découvrent l'exposition par eux-mêmes pour susciter un questionnement puis visite guidée et ateliers par demi-groupes.



KOLKOZ
Film de vacances, Hong-Kong

L'exposition

EXPOSITION :
15 mars > 10 juin 2007

Selon des dispositifs qui empruntent aux jeux vidéo, l'exposition interroge le rapport au réel et le glissement de la perception du monde qui marque le début du XXIe siècle.

Playtime présentera les travaux de trois artistes : le collectif //////////Fur////, Martin Le Chevallier et Kolkoz, ces deux derniers réalisant ensemble une commande de création.

En utilisant et détournant des dispositifs empruntés aux nouveaux médias, les artistes Martin Le Chevallier, Kolkoz et Fur, questionnent les comportements d'une société contemporaine où la frontière entre réalité, fiction et virtualité est rendue de plus en plus poreuse par la révolution

Martin Le Chevallier
Flirt 1.0
2000, vidéo interactive

Martin Le Chevallier
Doro bibloc
2003, serveur vocal téléphonique.

Martin Le Chevallier
Gageure 1.0
1999, jeu interactif

Martin Le Chevallier
Vigilance 1.0
2001, dispositif intéractif

KOLKOZ
Film de vacances, Hong-Kong
2002, Installation
(c) Kolkoz
Coll. Galerie Emmanuel Perrotin

Martin Le Chevallier
Chicken bench
2007, Jeu vidéo
Production Rurart

//////////Fur////
PainStation 2.5
2004, dispositif interactif.
Table de jeux de ping-pong numérique qui infligent aux deux joueurs des châtiments physiques.

un lien vers l'exposition

Le dossier pédagogique

● L'atelier

Propositions de pistes de réflexion sur les oeuvres multimédia et la question de la représentation.
En quelques mots, chaque élève doit dire ce qu'il est :

- Geoffrey : "je suis Geoffrey, français, 1m74, 55kg"
- Antoine : "je suis judoka"
- Félix : "je suis élève au collège"
- Alexandre : "je suis un lecteur"
- Thomas : "je suis un footballeur"
- Cyprien : "je suis brun"
- Hugo "je suis un garçon"
- Thibault : "je suis le fils de mon père"
- Titouan : "je suis à côté de Thibault"
- Solenn : "Je suis petite"
- Audrey : "je suis plus grande qu'elle"
- Mathilde : "je suis Mathilde"
- Charles : "je suis élève au collège Missy"

L'animatrice conclut que les élèves se sont décrits par des caractéristiques physiques, leurs hobbies, leur statut social, leurs origines.

Elle propose ensuite aux élèves d'analyser une série de personnages de jeux vidéo qui sont des représentations stéréotypées : la secrétaire, la femme sportive, la femme au foyer, le cow-boy, le travailleur...

Personnage 1 :
Un homme, il porte un pistolet, ce qui indique un métier, un trait de caractère (?). C'est peut-être un agent secret.
Il porte un "costard", une cravate, il a "la classe". Il a l'air sérieux. Un Anglais ou un Américain.
Il est grand, il a les yeux bleus, l'air gentil et protecteur. C'est plutôt un personnage positif.

Personnage 2 :
Il s'agit d'une femme. Elle ressemble à un "zombie", elle fait penser à "la comtesse sanglante". C'est un personnage

négatif. Elle est peut-être originaire d'Europe du Nord ou de Belgique.

Personnage 3 :
C'est un boxeur. Il porte des gants cloutés. Il a les sourcils vers le haut, les yeux de deux couleurs différentes, il a des cicatrices, ce qui indique qu'il se bat. Il a l'air déterminé. C'est un personnage négatif ou neutre.

Lara Croft :
Elle porte deux colts, elle est belle, habillée moulant. C'est un agent secret.
Elle est très "glamour".
Avant, le personnage féminin, c'était une princesse qu'il fallait délivrer.

On évoque alors la notion de **stéréotype** de ces personnages.
Le stéréotype se retrouve aussi dans les séries TV, les films... Il facilite le jugement du spectateur.

Phase de création : les élèves doivent créer par groupe un personnage par écrit.
Le contexte : un jeu d'aventure, une mission à accomplir, l'univers est à déterminer (antique, futuriste, médiéval, actuel...).
Le personnage doit être décrit de manière physique : sexe, âge, nationalité, caractère.
Ce personnage peut être négatif ou positif, avoir des attributs et un rôle à jouer dans le jeu.

Antoine, Félix, Geoffrey :
Un garçon, la trentaine, musclé, les cheveux sur un oeil, un oeil bionique. Une manche courte, une autre déchirée. Il est gentil bien qu'il ait l'air méchant et suspect. Il a une arme dans chaque main. C'est le défenseur d'une cause.

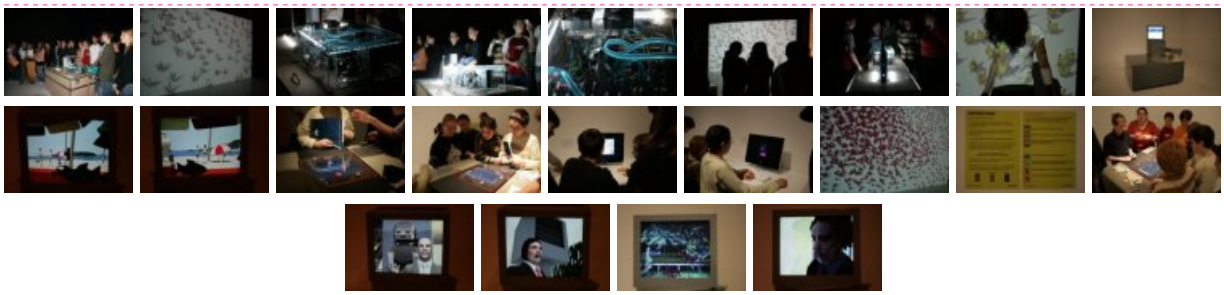
Solenn, Audrey, Mathilde :
C'est un bébé qui a un corps de lion et des pouvoirs. Des flammes au bout de sa queue. Il habite la jungle et doit retrouver son doudou. C'est un être hybride.

Titouan, Thibault, Charles :
Il s'agit d'un personnage négatif. Un yougoslave de 37 ans. Brun, des lunettes, un gros nez, une petite bouche. Travaille dans un groupe antiterroriste, c'est un traître.
Cherche à faire exploser la Tour Eiffel et d'autres monuments.

Alexandre, Cyprien, Hugo, Thomas :
Au 16ème siècle, un démon masculin, négatif et froid, calculateur. Il a de longs cheveux bruns, des yeux rouges. Des ailes sous son manteau. C'est un exécutant du diable. Il vient chercher les âmes de ceux qui l'ont donnée au diable.

Puis, après avoir exposé oralement leurs personnages, les élèves doivent chercher à rendre la représentation de ce personnage complètement différente en changeant un élément de ses caractéristiques.

Portfolio



Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.