

**Cycle
4**

GAME INVADERS

D'après un scénario pédagogique de **Stéphane Muzotte**,
Collège Albert Camus, Eysines, 33

Comment faire **interagir** une figure
avec un **espace architectural** ?

**Coup
de pouce !
Vidéo en
ligne**

Space Invaders, Février 2019, Lille.

Cliquez sur certaines images ou cartels !



Un ou plusieurs personnages de jeu vidéo, dessins animés ou BD, ont décidé d'utiliser votre maison, appartement, chambre, mur, comme si ces espaces devenaient un espace de jeu interactif. Choisissez un personnage, reproduisez-le par le dessin pour l'intégrer dans un lieu très précis de votre environnement. Il doit y trouver toute sa place.



Space Invaders, Dragon Ball, Paris 2016



Cliquez sur certaines images ou cartels !

Georges Rousse intervient dans différents espaces, **jouant avec la poussière et la lumière infiltrée**. De ses peintures pariétales, aux tons d'ocre et de charbon, surgissent des hommes en mouvement, réminiscences des **rouleurs qui travaillaient dans le lieu**. Deux peintures seulement restent visibles, les autres étant occultées par des cimaises.

George Rousse, Sans titre, 1982

Il mélange dans la même pratique peinture et photographie, avec un premier temps pour la peinture, puis une mémoire photographique.



Banksy, La Méduse, Calais 2015



Ernest Pignon Ernest, Les expulsés à Paris, 1978

« À l'origine, il y a deux choses : d'une part, **mes parents, qui habitaient Nice, avaient été expulsés de leur logement**. Ils avaient dû quitter le quartier où ils avaient pratiquement toujours vécu et où j'avais moi-même passé mon enfance. J'en avais ressenti **la douleur que l'on éprouve à être chassé des lieux de son histoire**. D'autre part, durant cette période de 1975 à 1980, il y a eu **beaucoup de rénovations dans Paris**. »



Félice Varini, Cinq ellipses ouvertes, 2012, Paris

« **L'espace architectural**, et tout ce qui le constitue, est mon terrain d'action. (...) J'interviens **in situ** dans un lieu à chaque fois différent et mon travail **évolue en relation** avec les **espaces** que je suis amené à rencontrer. »
Félice Varini

Évaluation

Composante expressive :

- Interaction entre la figure et le lieu

Composante technique :

- Reconnaissance du ou des personnages issus des jeux vidéos
- Lisibilité de la prise de vue photographique

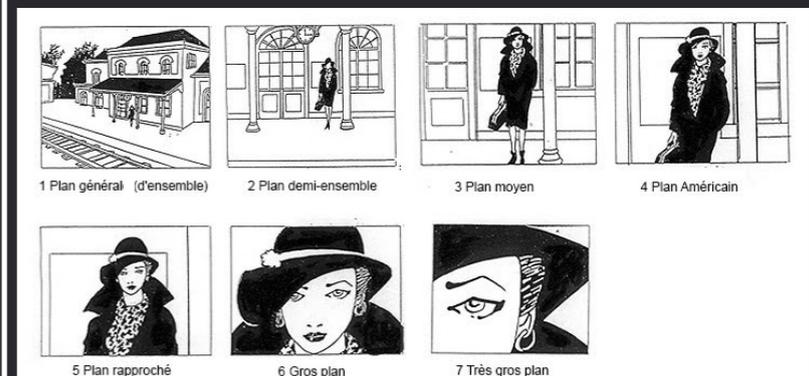
• **Compétences travaillées du programme : Expérimenter, produire, créer : Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.**

Vocabulaire

L'œuvre «in situ» («sur place») est exécutée en fonction du lieu où elle est montrée, pour y jouer un rôle actif, souvent jouant avec l'espace. L'œuvre «in situ» est aujourd'hui généralement unique (non rejouée) et éphémère, présentée sous forme d'installation.

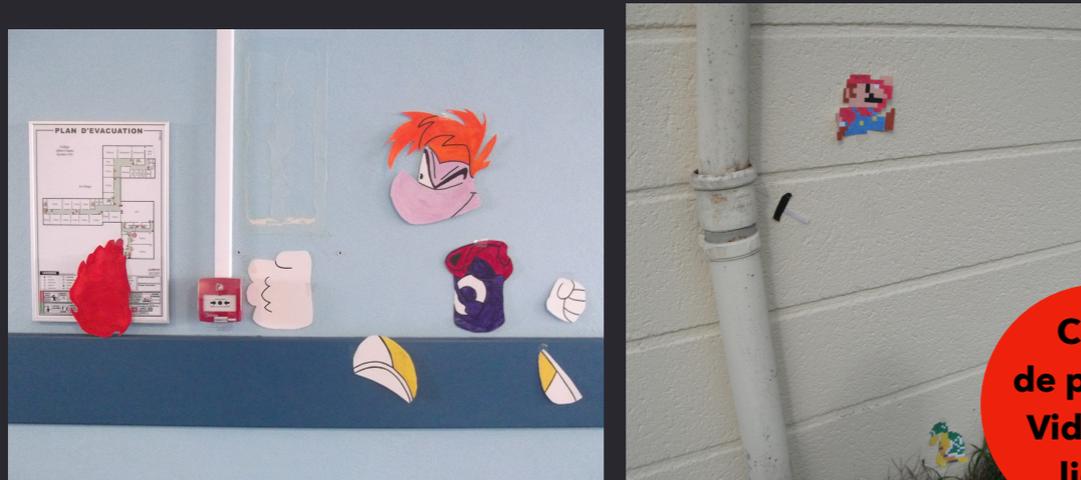
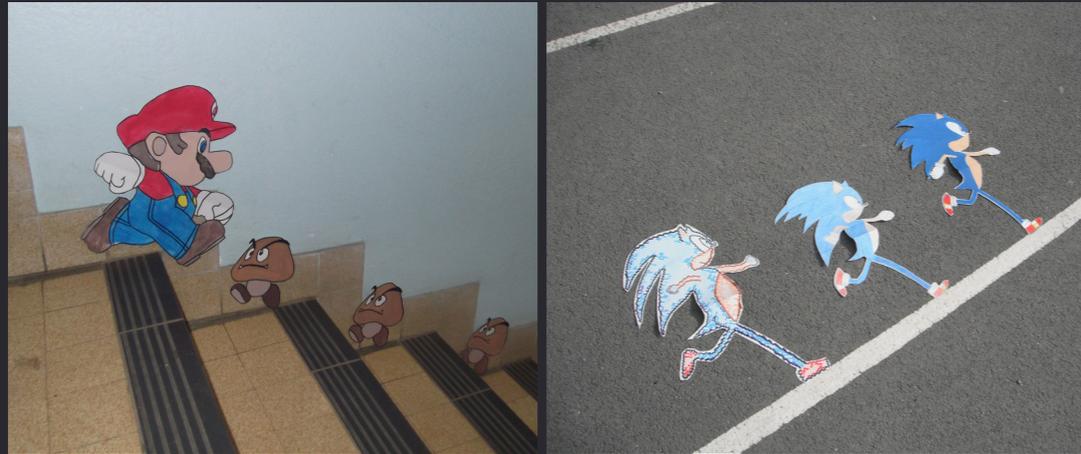
Installation : Mise en scène, combinaison de différents éléments afin de créer un environnement artistique.

Cadrages :





Le supplément **pédagogique** du professeur alors qu'exceptionnellement **il n'est pas** devant sa classe
Stéphane Muzotte, Collège Albert Camus, Eysines, 33



- La **multiplication** d'une ou des **figures** facilite leur intégration

- L'**intégration** dans le contexte se fait par un **élément privilégié**, exemple : la **ligne** sur le terrain de sport

- N'oubliez pas de « **patafixer** » vos personnages contre **une surface**

Coup de pouce !
Vidéo en ligne