

LEGO, TOUT UN ART

VISITE-ATELIER

En équipe, les élèves doivent réinterpréter, à l'aide de pièces et de figurines Lego®, une œuvre photographique et la prendre en photo.

>> *Thèmes associés* : arts plastiques, histoire des arts, arts numériques (photographie), représentation du monde en trois dimensions.



I. Déroulé de la séance (1h30)

1. La visite (30 minutes)

Pour chaque atelier, une visite guidée de 20 à 30 min, permet aux élèves de découvrir des objets de la collection en rapport avec le thème de l'atelier.

La visite ici consiste à découvrir des œuvres artistiques utilisant le jouet comme modèle ou matériaux et des jouets s'inspirant d'artistes et de designer.

2. L'atelier (60 minutes)

Les élèves sont séparés en 5 petits groupes, chacun disposant d'une photographie différente :

- L'enregistrement du lion de la Metro-Goldwyn-Mayer (photographie de tournage)
- Sur la route de Namdinh à Thaibinh de Robert Capa (photojournalisme)
- Le remorqueur du Champ de Mars de Robert Doisneau (photographie artistique)
- L'homme de Tian'anmen (photojournalisme)
- Déjeuner en haut d'un gratte-ciel (photographie publicitaire)

A eux de l'observer pour la comprendre et voir les points clefs (personnage, bâtiment, composition...). Une fois l'analyse réalisée, chaque groupe réinterprète cette photographie selon leur propre analyse à l'aide de pièce de construction Lego : image complète, élément principal, en couleur ou en noir et blanc, en 2D ou 3D...

NB : Les adultes accompagnants sont invités à aiguiller les élèves sur la découverte de la photographie. Les élèves sont libres de la reproduire ensuite comme ils le souhaitent.

Une fois réalisée, les élèves sont invités à prendre en photo leur création. Ils sont libres de jouer avec les modes et les zooms.

NB : l'analyse complète de la photographie peut-être envoyée par mail sur simple demande après l'atelier.

II. Objectifs pédagogiques

- ✓ Découvrir un univers artistique (photographie),
- ✓ Apprendre à analyser une œuvre d'art ;
- ✓ Initiation à la pratique de la photographie.
- ✓ Travail collaboratif

III. A prévoir :

- Une clef USB est nécessaire pour récupérer les fichiers photos réalisés par les groupes.
- Il peut être intéressant d'avoir évoqué le vocabulaire d'analyse d'œuvre (format, plan, composition...)
- Il s'agit d'un atelier d'interprétation, les élèves ne repartent pas avec un objet réalisé.

IV. Pour préparer : zoom sur la thématique de l'atelier

Le jeu de construction est l'un des premiers jouets éducatifs. L'enfant assemble, empile, superpose des matériaux, des couleurs et des images, il combine des volumes. Ainsi, il appréhende l'espace et s'initie à l'art de bâtir. Synonyme de création, le jeu de construction permet aux enfants de réaliser librement ce que leur dicte leur fantaisie.

La création de la brique en plastique Lego en 1954 par la famille danoise Christiansen marque une nouvelle étape. Symbole du désir de la reconstruction d'après-guerre, elles offrent une possibilité infinie de combinaisons et permettent une grande créativité. Au tournant des années 2000, la marque en difficulté financière va travailler les licences et en particulier « Star Wars ».

En effet, les fabricants de jouets ont rapidement l'idée d'utiliser l'image de personnages bien connus des enfants pour illustrer leur jouet afin d'attirer leur client. Il s'agit d'abord de personnages tirés des livres de jeunesse : Babar, Bécassine, etc., puis des dessins animés. Walt Disney par exemple commercialise les licences de ses personnages dès 1932. L'image de Mickey et de ses compagnons se retrouvent alors reprise dans toute sorte de jouets (jouet à trainer, dinette, puzzle, porteur, peluche...). Plus tard, d'autres personnages issus de la télévision ou du cinéma apparaissent chez les fabricants de jouets (Thierry la Fronde, le Manège enchanté, Bonne nuit les petits...).

Certains fabricants vont également s'associer avec des artistes (comme Caran d'Ache, Keith Haring) et des designers de renom (tel Philippe Starck ou Charles et Ray Eames) pour imaginer des jouets à la fois beaux et fonctionnel. Cela a permis à certaines entreprises spécialisées dans la fabrication de jouets en bois de dépoussiérer leur image.

Les artistes contemporains vont également s'emparer de l'objet « jouet » et l'utiliser comme support, modèle ou matériaux, comme Nathan Sawaya par exemple qui utilise des briques pour construire ses sculptures.

V. Pour aller plus loin :

- ➔ Rendez-vous au niveau des porteurs (chapitre 2, « dehors ») pour découvrir un autre jouet pouvant être relié à cette thématique.



ELEPHANT, Charles et Ray Eames (réédition), 2008

Dans les années 1940, les créateurs de ce jouet, Charles et Ray Eames, partent en Inde et sont fascinés par les éléphants. Ils imaginent un porteur ayant la forme de l'animal pour leur fille en contreplaqué de bois. La fabrication est relancée en 2007 pour le centième anniversaire de Charles Eames, en plastique. Ce jouet est également perçu comme un objet de décoration.

Ateliers associés : Kid Designers (moulage de plâtre) – cycle 3