



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

## À 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.

## DÉROULÉ DE LA SÉANCE

### La visite (20 à 30 min)

Durant la visite, nous découvrirons des œuvres artistiques utilisant le jouet comme modèle ou support, et des jouets s'inspirant d'artistes et de designers.

### L'atelier (1h00 à 1h15)

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 (personnages, bâtiments, composition...). Une fois l'analyse réalisée, chaque groupe réinterprète cette photographie selon leur propre analyse à l'aide de pièces de construction Lego : cela peut être l'image complète ou un élément particulier, en couleur ou en noir et blanc, en 2D ou 3D. Une fois réalisée, les élèves prennent en photo leur création. Ils sont libres de jouer avec les modes et les zooms.

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.

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

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir un univers artistique (photographie).
- Apprendre à analyser une œuvre d'art.
- S'initier à la pratique de la photographie.
- Travailler en équipe.



## POUR PRÉPARER : ZOOM SUR UNE THÉMATIQUE DE L'ATELIER

### Les jeux de construction

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, ces petites briques offrent une possibilité infinie de combinaisons et permettent une grande créativité. D'abord destinées à construire des villes autour desquelles l'enfant va jouer, elles vont encourager rapidement à la création de toutes sortes de jouets, et en particulier des véhicules.

## POUR ALLER PLUS LOIN : PRÉSENTATION D'UN OBJET NON VU EN VISITE ET EN RAPPORT AVEC L'ATELIER

Rendez-vous dans le chap. 2, espace «Porteurs»

### Elephant

*Charles et Ray EAMES, France, premier quart du XX<sup>ème</sup> siècle (réédition).*

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 (en plastique) est relancée en 2007 pour le centième anniversaire de Charles Eames. Ce jouet est également perçu comme un objet de décoration.

