



TABLETTE ET STREET ART



PUBLIC

- 10 / 14 ans
- 12 participants



DURÉE

- Atelier : 1h
- Sur écran : 30 mn



SUPPORTS

- Albums papier
- Tablettes



CONTEXTE

- Atelier occasionnel
- Espace dédié



BUDGET

- 4,49 € par tablette
- Fournitures de dessin



PRATIQUE

- 1 médiateur
- Préparation amont : 45 mn

EN BREF

Cet atelier permet d'aborder la thématique du graffiti et du street art avec des enfants et adolescents grâce à un jeu numérique d'immersion suivi de créations dessinées, sur tablette, papier ou sur ordinateur. Si votre espace le permet, l'idéal serait de prévoir une exposition des oeuvres créées sur un mur de votre structure. Le jeu utilisé, Vandals, demande un temps de prise en main : prévoyez bien 30 mn pour le découvrir et repérer où se cache les fiches documentaires (sur les oeuvres dessinées dans les tableaux). Anticipez également la préparation de la partie créative de l'atelier.

OBJECTIFS

- Découvrir le street art
- Jouer et réfléchir ensemble
- Expérimenter la vie d'artiste
- Créer une oeuvre commune

Matériel

- 4 tablettes ou ordinateurs
- Une sélection de livres de votre fonds sur le street art et ses artistes
- De grandes feuilles blanches, des panneaux de cartons, des gros feutres ou des bombes de couleurs à base d'eau, adaptées pour l'intérieur, des paires de ciseaux ou cutters

Application



Vandals

Éditeur : Arte Expérience

Apple - 4,49 €

Android - 4,49 €

Windows ou Mac OS - 4,49€

DÉROULÉ



1 • Qu'est-ce que le street art ? - 10 minutes

Du graffiti à l'art urbain exposé en musées, les acteurs du street art jouent avec les codes, sortent des cadres, innovent dans leurs choix de matière et de style et redessinent les murs des villes. L'atelier démarre par une discussion sur [le street art](#). Le-la médiateur·trice demande aux participants s'ils connaissent certains artistes, comme [Banksy](#), [Invader](#), [Jérôme Mesnager](#) ou [MissTic](#). Même si elles sont moins nombreuses, les femmes street artistes [ne sont pas à oublier](#) dans cette réflexion. Les sites des artistes ou des livres aident à la réflexion. Le-la médiateur·trice invite aussi les participants à réfléchir aux matériaux et techniques utilisés dans les oeuvres : les pochoirs, les collages, les pièces de tricots, les bandes adhésives ou encore les gobelets en plastique, comme le pratique le duo australien [Hyde & Seek](#). La discussion se termine sur des exemples d'oeuvres éventuellement présentes dans l'environnement des participants.

2 • Dans la peau d'un graffeur - 20 minutes

Le-la médiateur·trice propose ensuite de tester le jeu *Vandals* sur tablette ou ordinateur. Des groupes de trois sont constitués. Chaque groupe va résoudre une série de tableaux - la tablette passant de mains en mains - et débloquent dans les tableaux les fiches documentaires sur le street art. Ces fiches expliquent l'origine du street art et présentent ses artistes emblématiques. On les trouve en touchant du doigt les dessins présents sur les murs de certains tableaux. *Vandals*, créé par Cosmografik et produit par Arte, permet d'expérimenter la vie d'un graffeur. Le jeu consiste à échapper à la vigilance des policiers et des chiens qui montent la garde dans les rues de Paris, New York, Berlin, São Paulo et Tokyo, afin d'écrire ou de dessiner sur les murs. Pour terminer un tableau,

il faut atteindre discrètement la sortie après avoir laissé une trace de son passage sur un mur à l'aide de bombes de couleurs. Nul besoin d'être un dessinateur pour profiter de l'expérience ! *Vandals* est avant tout un jeu de réflexion et de stratégie. Le *gameplay* répétitif peut cependant lasser et le jeu sera apprécié surtout à partir de 10/12 ans car il s'avère complexe - d'ailleurs, on ne peut pas faire l'impasse sur un tableau : les niveaux se débloquent au fur et à mesure. Afin de profiter pleinement du jeu et pour éviter qu'un blocage ne gâche l'expérience, le médiateur·trice gardera un oeil sur [les vidéos de solutions](#) proposées sur Youtube. Le plus simple est de se concentrer sur le premier chapitre consacré à Paris qui propose déjà 36 tableaux.

2 • La mise en pratique - 25 minutes

Pour terminer cette plongée dans l'univers du street art, sortez feuilles et bombes de couleurs et laissez les artistes s'exprimer ! Si les participants manquent d'inspiration, [téléchargez, si possible sur des feuilles cartonnées, un alphabet en pochoirs](#). Chaque groupe réalisera un graff en choisissant un mot à bomber sur des panneaux cartonnés. A partir des gabarits imprimés, il suffit de rajouter des courbes pour personnaliser les lettres. On passe ensuite au découpage des gabarits, si besoin avec un cutter de précision ou sinon avec des ciseaux. Puis chaque groupe place sur le panneau ses pochoirs et les bombe - ou les colorie en fonction de votre matériel.

4 • Conclusion - 5 minutes

Une fois le panneau terminé, le-la médiateur·trice invite à la réflexion sur l'approche subversive ou non subversive du street art et sur les motivations des artistes - en s'inspirant au besoin des fiches documentaires du jeu.



En complément

- Un beau livre sur le street art à faire découvrir : [Les 20 plus grands artistes livrent leurs secrets](#). Editeur Hugo&Cie. Auteure : Alessandra Mattanza. Prix : 39,95 €
- Pour les plus jeunes : [un cahier de coloriage street art](#) aux éditions du Chêne, au prix de 12,95€
- Sur ordinateur, il est également possible d'expérimenter [le site Graffiti Créator](#) pour tester des styles et couleurs variés.