

L'art cultive

Trousse éducative de la Galerie de l'UQAM



L'art cultive est une nouvelle série de trousse numériques clés en main développée par l'équipe de la Galerie de l'UQAM. Avec cette initiative, la Galerie souhaite offrir aux professeur·e·s d'art du Québec des ressources et outils pour initier leurs élèves à l'art contemporain. Les trousse numériques mises à votre disposition visent à démontrer l'étendue des enjeux abordés par les artistes d'aujourd'hui, en plus d'aiguiser le sens critique et de développer la capacité d'analyse et d'appréciation des œuvres d'art des élèves.

Construites sous forme de visites virtuelles interactives autour d'expositions phares présentées par la Galerie de l'UQAM, les trousse *L'art cultive* rassemblent des reproductions d'œuvres, des vues d'exposition, des capsules vidéos, des informations textuelles ainsi que des pistes de réflexion pour lancer des échanges et des projets créatifs avec vos élèves.

Sept trousse sont disponibles :

L'art cultive... la curiosité

Autour de la pratique multidisciplinaire de Françoise Sullivan, l'une des artistes les plus marquantes de l'histoire de l'art canadien.

L'art cultive... la résilience

Autour de l'exposition collective *Over My Black Body* (2019), qui aborde la codification, le contrôle et la célébration des corps noirs.

L'art cultive... l'écologie

Autour de l'exposition *Gilberto Esparza. Plantas autofotosintéticas* (2017), qui examine les questions sociopolitiques, économiques et écologiques entourant la gestion de l'eau.

L'art cultive... la mémoire

Autour de l'exposition *Yann Pocreau. Patrimoines* (2016), dans laquelle l'artiste s'est intéressé à notre rapport au milieu hospitalier et aux notions de patrimoine matériel et immatériel qu'il engage.

L'art cultive... l'imaginaire

Autour de l'exposition *Eshi uapatakau ishkujeatsh tshitassinu / Regards de femmes sur le territoire* (2023), qui propose d'explorer en profondeur l'imaginaire du territoire du point de vue de trois artistes ilnues de la communauté de Mashteuiatsh.

L'art cultive... la nordicité

Autour de l'exposition *Emmanuelle Léonard. Le déploiement* (2019) qui amène à s'interroger sur les enjeux liés à la présence militaire, scientifique, minière et inuite sur le territoire hautement stratégique qu'est l'Arctique.

L'art cultive... la réminiscence

Autour de l'exposition *Enrique Ramírez. Êtres/lieux* (2021) qui nous pousse à s'intéresser au sort des personnes en situation précaire, comme les migrant·e·s ou les victimes de régimes politiques autoritaires, et à ce que nous pouvons apprendre du passé pour construire un avenir meilleur.

La trousse en bref



Public(s) cible(s)

1^{er} et 2^e cycles du secondaire



Domaines d'apprentissage

La trousse est conçue en fonction des compétences et objectifs visés par le programme d'enseignement des arts plastiques au secondaire



Compétences pédagogiques

La trousse numérique offre à vos élèves l'occasion :

- de développer un vocabulaire plastique ;
- de s'ouvrir sur le monde de la sensibilité et de la subjectivité ;
- de développer leurs capacités d'interprétation d'œuvres d'art ;
- d'apprécier des œuvres d'art contemporain ;
- d'approfondir leurs connaissances des œuvres à interpréter ou apprécier ;
- de se familiariser avec une diversité de modèles d'expression et de communication.

Elle amène aussi vos élèves à faire usage de compétences appartenant à divers domaines d'apprentissage, dont l'éthique et la culture religieuse (analyse des discours des œuvres) ; la langue (expression de l'analyse des œuvres) et l'univers social et l'histoire (analyse du contexte de création des œuvres)



Activité en deux temps

1. Une visite d'exposition virtuelle :

Découvrez l'exposition, les artistes et leurs œuvres autour de discussions de groupe guidées.

À quatre reprises, vous rencontrerez une /des questions sur fond vert. Il s'agit là de matières à réflexion vous permettant d'entraîner vos élèves dans une discussion libre et, espérons-le, enrichissante.

2. Une activité créative :

Poursuivez l'exploration du travail de Marie-Andrée Gill à travers la réalisation d'une création plastique en classe.



Deux documents

1. Un guide d'animation destiné à l'enseignant·e comprenant : le scénario de la visite virtuelle et de l'activité créative, un lexique et des ressources complémentaires

2. Un diaporama comme support visuel de l'activité



Durée suggérée

Deux périodes de 60 à 75 minutes (une activité par période)



Scannez le code pour vous procurer les trousse