



Noël Journal de la CHAAP!



Invités :
Mme Anne Oster (Centre Pompidou)
Mme Cozza et M. Bignon (Archives)

Dans ce Journal on va parler de :
- de maquette
- d' actualités artistiques
- la fête de Noël
- des moments de bonheur
- des dessins libres

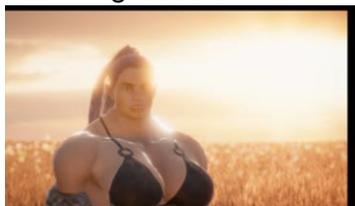


En-tête de Nora et
dessin de Théophile

Actualités Artistiques

La ville de Metz vous propose plusieurs découvertes artistiques.

- Au Centre Pompidou, vous pourrez découvrir l'exposition **Worldbuilding** dont le thème principal est les jeux vidéo et l'art à l'ère digitale.



- Un spectacle son et lumière intitulé « **Revontuli** » est proposé par le centre commercial MUSE chaque samedi soir de décembre

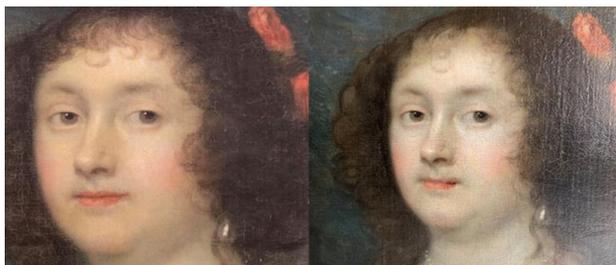
Amina



Dessin libre - Mehdi

- **Des filtres avant l'heure**

En travaillant sur le portrait d'une notable britannique datant de 1634, des restaurateurs du English Heritage ont découvert que son visage avait été repeint pour lui affiner les traits et lui donner des lèvres plus pulpeuses.



- **C'est Noël**

Les week-end des 9-10 et 16-17 décembre 18 ateliers d'artistes seront ouverts à Metz pour l'édition Noël 2023 de « parcours d'artistes ». Programme : <https://parcoursdartistes.org>

Coline COUSIN

BONJOUR AUJOURD'HUI ON PARLERA DE L'AMBIANCE DE CLASSE

1. MOI VRAIMENT J'ADORE L'AMBIANCE DE LA CLASSE TOUT SE PASSE BIEN ON BAVARDE UN PEU, BEAUCOUP, MOI Y COMPRIS ON A BEAUCOUP D'ENERGIE MAIS VOILA
2. ON TRAVAILLE BIEN POUR ÇA IL Y A PAS DE PROBLEME
3. ON S'ENTEND BIEN ON S'AMUSE VRAIMENT BEAUCOUP BEAUCOUP BEAUCOUP D'ENERGIE COMME TOUJOURS
4. MOI PERSONNELLEMENT JE VOUDRAIS RESTER POUR TOUJOURS DANS LA CLASSE CHAAP JE SUIS TRES CONTENTE D'ÊTRE DANS LA CLASSE CHAAP
- 5.
6. Esnjola

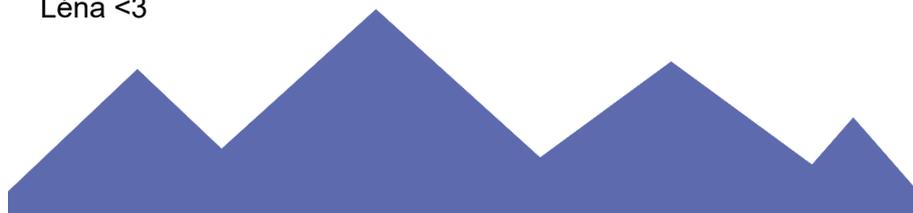


LENA

Alors en ce qui concerne l'ambiance de classe, je trouve personnellement qu'il y a une bonne ambiance. Le travail d'équipe est au top, on est gentil entre nous, on s'entraide puis on hésite pas à demander quelque chose à quelqu'un si besoin.

On s'entend tous bien, donc c'est plutôt positif !;D

Léna <3



Ambiance de la classe CHAAP

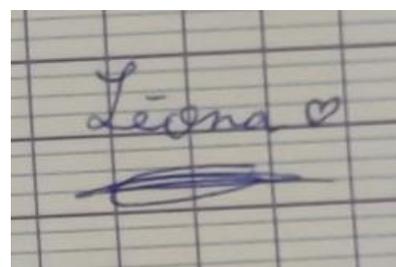


Pour l'ambiance de la classe, je dirais qu'elle est assez joyeuse, on peut voir que tout le monde a envie de travailler, mais bon on est quand même bruyant (demandez à Mme Lefort) En tout cas l'ambiance de classe est SUPER !!
Ce qui est super aussi c'est que tout le monde aime l'art plastique !

VIVE LA CLASSE CHAAP !!!
Adèle

Ambiance de classe :

Moi j'ai bien aimé l'ambiance de la classe pendant la sortie (Jeux vidéo) : toute le classe rigolait et était étonnée. Tout le monde voulait toucher les manettes et les casques de VR, alors c'était drôle. Quand on faisait les casques VR, on voyait les autres avoir peur des fois, alors on pouvait se marrer. Dans la classe, il y avait plusieurs groupes : les dessinateurs (les personnes qui dessinent ce qu'il y a autour d'eux), les observateurs (les personnes qui regardent ce qu'il y a autour d'eux).



Je parle de ma maquette !

Ma classe et moi, avons fait des maquettes pour la famille Australe (famille que nous aidons à sortir d'une île en SVT dans le cours de Mme FEVE).

C'était un travail en duo. Moi j'ai travaillé avec Adèle ... Nous leurs avons créé un habitat : on s'est bien amusées ! Parfois c'était un peu compliqué ; il a fallu se coordonner ! mais le résultat est à la hauteur de nos attentes !

Louise



Cette activité de maquette m'a vraiment beaucoup plu.

J'ai bien aimé essayer de trouver des solutions pour surélever, ces moments où on voit que ce n'est pas assez solide et qu'il faut y coller une couche de carton pour que ça tienne.

Dans notre maquette à moi et Julie on a d'abord pensé que l'étage tiendrait juste avec de la colle puis on a tout réagrandi et finalement c'est beaucoup mieux qu'avant donc « Le succès n'est pas final, l'échec n'est pas fatal : c'est le courage de continuer qui compte. » (Winston Churchill)

On a tenté tout du long de rajouter des éléments de décorations, d'amusements, on a pensé à prendre 2 pièces et de les coller pour faire des pièces plus grandes, on est allées jusqu'au petit panneau pour indiquer quelle pièce est quelle pièce.

On s'est démenées, on a loupé

On a persévéré et on a gagné !

COUSIN Coline





Maquette réalisée par Evan et Yahia

Pour notre maquette avec yahia nous avons un problème, c'est que nous avons une toute petite plate-forme alors comme solution nous sommes monté en hauteur et en largeur Pour monter il y avait une échelle il

avait aussi des loisirs comme un cinéma un petit jardin et même un petit sapin de Noël pour la magie de Noël.

Evan

Parlons d'architecture :

Herzog et de meuron

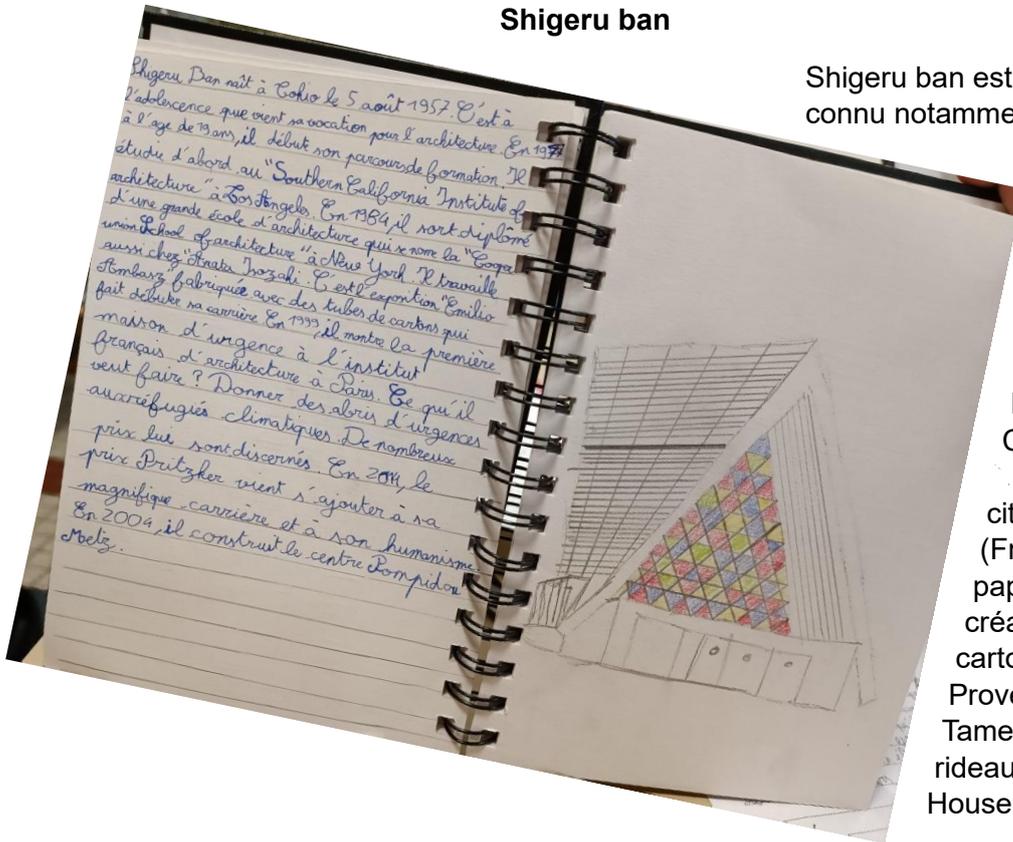
Herzog et de meuron est une agence d'architecture suisse créée en 1978 par Pierre de Meuron et Jacques Herzog.

Ils ont tous 2 enseigné à l'école polytechnique fédérale de Zurich. Et à la Harvard University Graduate School Of design. Ils ont conçu notamment le magasin Prada Aoyama de Tokyo, le stade national de Pékin, la Vitra House, la Bibliothèque nationale d'Israël, la Roche Tower 1 et 2, la philharmonie de l'Elbe, et construisent en ce moment la tour triangle de Paris.



Vitra House

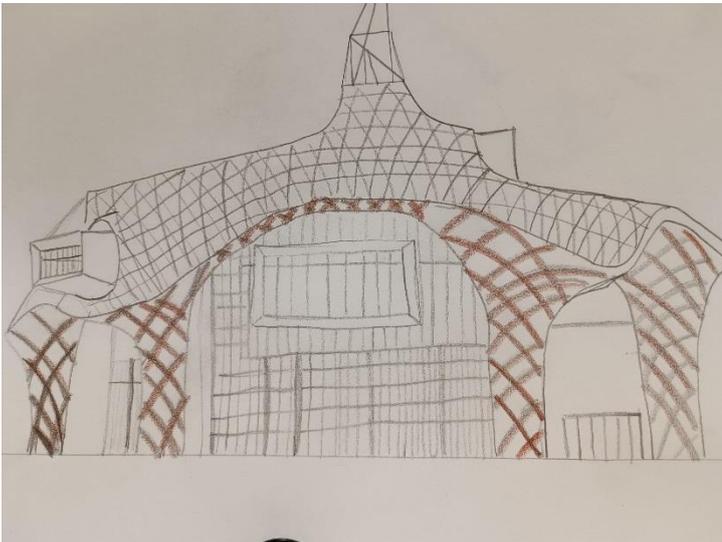
Shigeru ban



Shigeru ban est né en 1957 à Tokyo. Il est connu notamment pour ses constructions. À base de tubes en carton fort. Destiné par exemple à monter les habitations temporaires pour réfugiés, mais son travail ne se limite pas aux strictes situations d'urgence. Il a aussi conçu l'Église en carton de Christchurch (Nouvelle-Zélande), le Centre Pompidou (France), la cité manifeste de la Somco (France) ainsi que le pont de papier construit en carton, Une création éphémère en tubes de carton, également situé à Aix-en-Provence (France), Le bâtiment de Tamedia à Zurich, La maison murs-rideaux, la scène musicale, la Paper House...

Coline COUSIN

Carnet de Théophile



Deux visites particulières pour la classe !

Pour le Centre POMPIDOU : présentation par Mme Anne OSTER venue spécialement au collège.



Madame Anne Oster est venue présenter le Centre Pompidou aux élèves. En tant que futurs médiateurs de cette structure, les élèves ont été informés des différentes activités, expositions.

Une présentation riche qui a permis aux élèves de mieux cerner les missions du Centre Pompidou.



Pour les Archives Municipales, visite de Monsieur BRIGNON et Mme COCCA

La rencontre avec l'œuvre : de l'importance d'être en contact avec l'œuvre originale

Monsieur Alexandre Brignon, chef de projet Culture aux Archives municipales de Metz, accompagné de Mme Sandrine Cocca, Cheffe d'unité documentaire et du développement des publics sont aimablement venus présenter à la CHAAP des



Le monde enchanté de Jean Morette
Dessinateur graveur historien conteur et maître d'école lorrain

œuvres du fond Morette. Les élèves avaient pu visiter l'exposition auparavant.

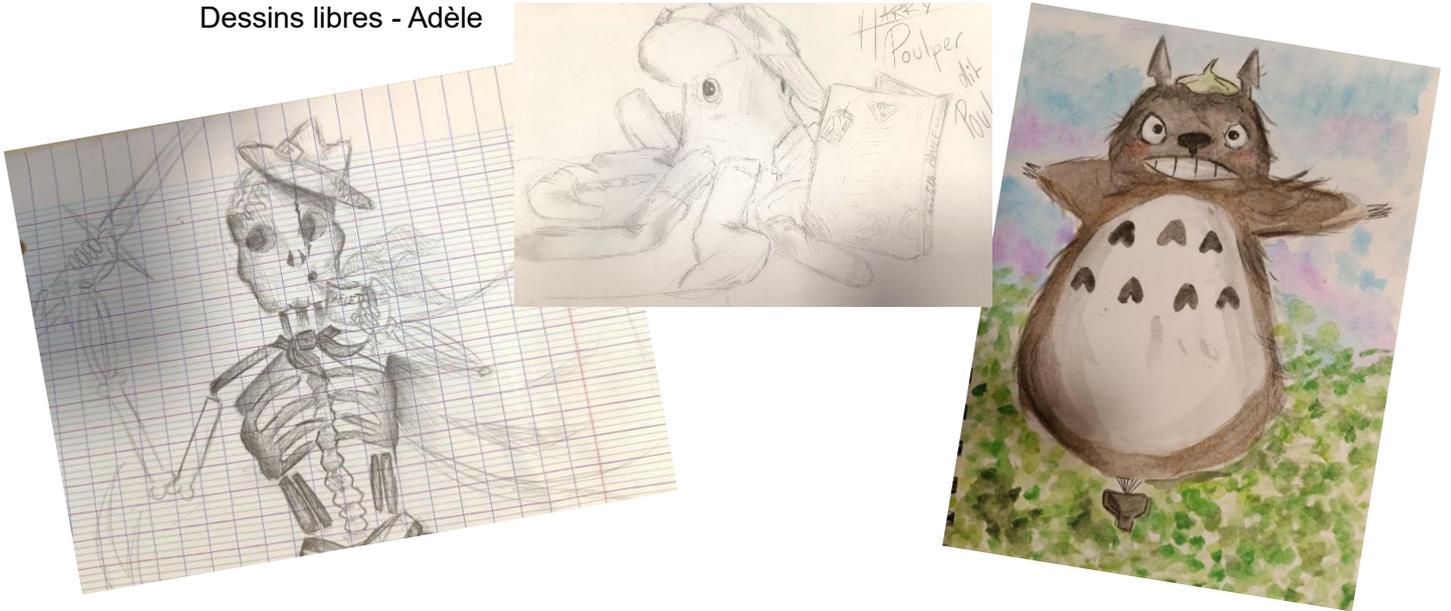
Les kilomètres de rayonnages, les quantités de documents archivés ont marqué les esprits !

Un autre temps fort a été la « prise en main » des objets apportés par nos deux invités : des dessins de Jean Morette et des plaques originales de gravures.

Alors que Monsieur Brignon expliquait que la fonction des Archives était de conserver et de mettre à la disposition de chacun les documents du fond, Louise s'est exclamée « si les documents sont mis à la disposition de chacun, alors vous pouvez me donner ce dessin ?! ». Monsieur Brignon a répondu « oui », déclenchant l'enthousiasme des élèves qui ont pu avoir en main de « vrais » dessins et des plaques originales !



Merci à eux d'eux d'avoir pris le temps d'apporter cette parenthèse culturelle à nos élèves !



Je parle de la visite au Centre Pompidou et des Jeux vidéo :

Le lundi 27 novembre dernier, notre classe CHAAP a eu la chance d'être invitée au Centre Pompidou de Metz pour visiter l'exposition World Building (= construction d'univers) en matinée et participer à une séance de jeu vidéo collective (« Carto ») en début d'après-midi. Carto est un jeu d'aventure relaxant tiré de l'idée originale de Lee Kuo Chen qui est Game-designer. Il est sorti fin octobre 2020. Chacun notre tour nous avons pu tester ce jeu.

L'exposition World Building dresse un panorama des différentes formes d'appropriation des jeux vidéo, de la réalité virtuelle aux installations interactives. Il faut savoir qu'en 2021, plus de 3 milliards de personnes ont joué à des jeux vidéo ce qui veut dire 1 personne sur trois de la population mondiale !!! Cette exposition examine les différentes façons dont les artistes s'immiscent dans les jeux vidéo et les transforment en une véritable forme d'art.

Le jeu vidéo (video game en anglais) :

C'est une activité loisir qui se déroule sur un appareil numérique et qui se joue avec un ou plusieurs joueurs.

La première console de jeu est apparue à l'université de Cambridge (Angleterre) en 1952.

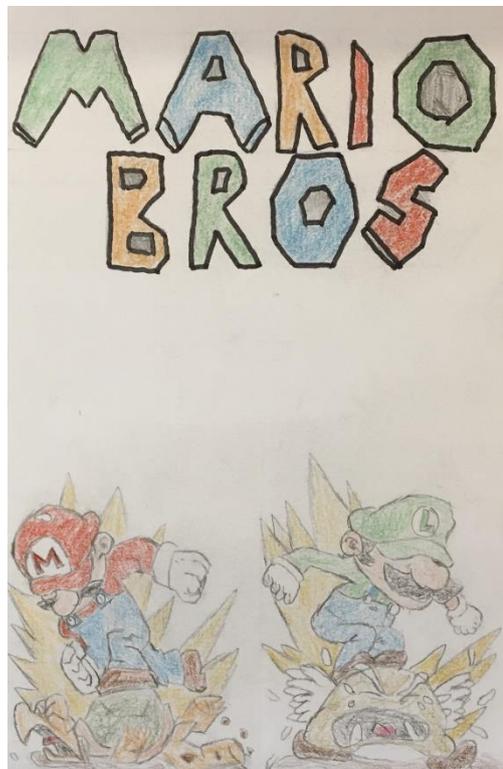
Mais c'est en 1972 que Ralph Baer crée l'Odyssée, qui est la première console de jeu commercialisée. En travaillant sur des radars militaires, cet ingénieur a eu l'idée géniale d'utiliser cette technologie pour jouer. L'Odyssée permet de jouer à plusieurs jeux grâce à un système de calques à poser sur l'écran de la télévision mais le jeu « star » est un jeu de tennis hyper simple : « Pong ». Le jeu vidéo est né !



Depuis leur création, les jeux vidéo les plus connus sont : Pong en 1972, Pac Man en 1980, Tetris en 1984 et Mario en 1985.



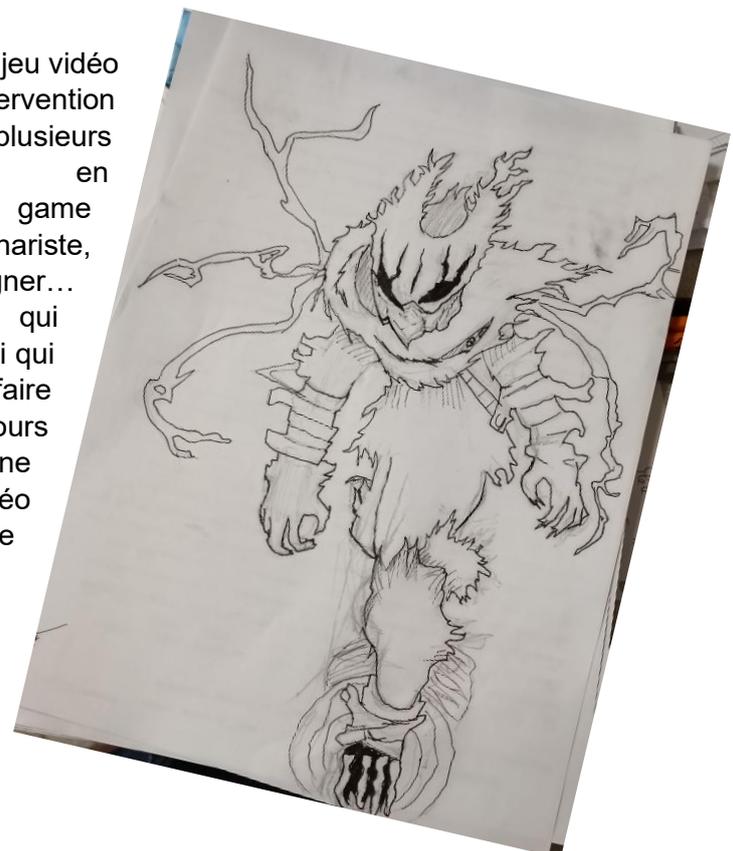
En 2018, Nintendo commercialise Nintendo Labo qui sert entre autres à personnaliser les fonctions de chaque bouton de la console. Le fil conducteur de Nintendo Labo est « Construire, Jouer, Découvrir » et l'expérience de jeu est du coup enrichi par la partie construction.



Parlons de la musique des jeux vidéo : elle joue un rôle important puisqu'elle permet une meilleure immersion dans le jeu, elle donne le ton et crée une ambiance. La plus connue est : Ground theme de Mario.

La création d'un jeu vidéo nécessite l'intervention de plusieurs professionnels en équipe : game designer, scénariste, sound designer... mais le métier qui

m'intéresse le plus est celui de programmeur. C'est celui qui assemble les éléments du jeu. Il n'a pas le droit de faire d'erreurs. Le moindre bug pénalise les joueurs ! De nos jours ce « loisir » jeux vidéo est devenu le plus grand phénomène de masse de notre époque ! On peut dire que les jeux vidéo sont au XXIème siècle ce que les films étaient au XXème siècle et les romans au XIXème siècle !



Timéo Nousbaum (article et dessins)

Dessin libre - Yahia

Au centre Pompidou :



Les jeux vidéo au musée ou comment les artistes détournent le jeu vidéo pour que l'on s'interroge sur notre environnement. Ici, l'image est brouillée, on peut déplacer un tireur avec une manette et on entend des bruits de tirs, de courses, de bataille sans rien voir à la scène.



L'après-midi la classe a découvert l'univers poétique de Karto. Il s'agit de construire un cartes par morceaux et d'évoluer dans un monde qui se reconstruit à volonté en répondant à des énigmes.



Le jeux-vidéo (par Evan)

Tout d'abord c'est quoi le jeux vidéo c'est un monde où on se déconnecte de la réalité, pour nous reconnecter dans un monde virtuel. Et tous cela a été possible grâce à Nintendo labo. La première console est sortie en 1972, Magnavox sort l'Odyssey, une console qui se branche sur le téléviseur .



Mais avant les jeux vidéo ne servaient pas à divertir les enfants ou les adultes, non. Elle était réservée à des personnes sachant utiliser un ordinateur.

Pour créer un jeu vidéo il y a beaucoup de travail il y a le programmeur il assemble les éléments du jeu, l'animateur qui conçoit les mouvements du jeu, le graphiste qui crée l'univers visuel du jeu, Le producteur qui coordonne l'équipe de création du jeu, le Game designer qui imagine les mécaniques du jeu et scénariste qui écrit l'histoire et les dialogues du jeux.

Evan

La Fête de Noël



est très importante pour nos artistes et pour moi aussi . Elle inspire beaucoup d'entre nous et la magie de Noël est plus importante que jamais . Les artistes sont souvent émerveillés comme Henri Matisse qui est l'un de mes artistes préférés lors de cette période.

Des chocolats chauds et des biscuits savoureux voilà une activité typique de Noël je pense aussi que cela inspire beaucoup de nos artistes

la solidarité est la base pour être artiste d'ailleurs un de nos atouts est cela est encore plus présent . Cependant Noël coûte très cher mais pour moi la valeur d'un tableau est juste l'amour qu'a mis l'artiste.

Pour moi ce tableau représente le froid , l'hiver et l'attente donc ça me fait penser à Noël : l'attente est égale aux longs jours à attendre jusqu'à Noël.

JULIE

Je partage mon moment de Bonheur :

LOUISE

Le dessin, c'est lorsque j'ai gagné mon 2^{ème} triathlon (natation, vélo, course à pieds). J'ai adoré la course. C'était à Basse-Ham : on a nagé dans la Moselle. Et cerise sur le gâteau je finis 6^{ème} au classement général et première féminine !

Louise

Et bien moi j'ai eu beaucoup de moments heureux dans ma vie mais c'est celui-ci que j'ai choisi. J'avais sept ans et ma maman m'a emmenée dans une salle de spectacle, c'était pour voir le ballet de Casse-Noisette, c'était mon premier ballet et j'ai trouvé ça magique ! Je trouvais que les robes des ballerines étaient très belles et que la musique était elle aussi très belle !!

Adèle



Ce dessin et celui de la première page sont des dessins de Tokyo Goul. Celui-ci a une tache à la main car j'ai renversé de l'eau et ça a fait cette tache mais maintenant ça fait bien. J'ai ajouté du blanc dans les yeux pour rendre mon personnage plus expressif !



Dessin libre - Mehdi

Belles fêtes de fin d'année à
tous !

Poursuivez avec ce bel
enthousiasme. Anne Lefort



Dessin choisi par
Shera.