



ENKI
ET LA
GALERIE
DES
MYSTÈRES

Guide pédagogique

 MOMENTRA
BIENNALE DE L'IMAGE

À propos du jeu vidéo éducatif

Description

Enki et la Galerie des mystères est un jeu vidéo éducatif dont l'objectif est de faire découvrir aux enfants de 6 à 8 ans des portraits réalisés par des artistes du Québec.

Ce jeu est un outil formidable pour développer chez les élèves l'appréciation des œuvres d'art tout en leur procurant une expérience numérique stimulante. L'intérêt pédagogique de cette expérience interactive consiste à amener les jeunes non pas à gagner en donnant de bonnes réponses aux questions, mais à prendre le temps de regarder des photographies et des œuvres vidéos et à s'exprimer sur ce qu'elles ou ils voient et ressentent.

Développé par MOMENTA|Biennale de l'image en collaboration avec le studio de création interactive Dpt., le jeu fait suite à La Galerie des mystères (2018), outil destiné quant à lui aux enfants de 9 à 12 ans.

Synopsis

On raconte bien des histoires au sujet de la Galerie des mystères. Certaines personnes disent qu'elle serait capable de murmurer, d'autres prétendent qu'elle se déplace dans la forêt à la tombée de la nuit. En réalité, vous êtes sur le point de découvrir l'un de ses plus grands secrets...

Votre passage a tiré Enki de son sommeil! Ce drôle d'esprit veille sur sa collection de portraits, mais l'une des œuvres a disparu.

Enki a besoin de vous pour compléter la collection. Explorez la galerie, relevez les défis d'Enki et peut-être parviendrez-vous à mettre la main sur l'œuvre manquante!



Voici Enki!

C'est le très sympathique esprit gardien de la galerie. Dans le jeu, Enki proposera une mission aux élèves. Est-ce qu'elles et ils sauront relever le défi?

“

L'intérêt pédagogique de cette expérience interactive consiste à amener les jeunes non pas à gagner en donnant de bonnes réponses aux questions, mais à prendre le temps de regarder des photographies et des œuvres vidéos et à s'exprimer sur ce qu'elles ou ils voient et ressentent.

”

À propos du guide pédagogique



Destiné aux enseignantes et aux enseignants du premier cycle du primaire, ce guide d'accompagnement est conçu pour favoriser la réflexion des élèves sur les œuvres exposées dans le jeu, déclinées autour du thème du **portrait**. Il propose des indications pour la réalisation d'une activité en classe ainsi que des outils à imprimer ou à projeter afin de faciliter le déroulement de celle-ci, dont des fiches sur les **portraits** incluant des pistes de réflexion visant à approfondir la discussion avec les élèves.

Nous vous encourageons à utiliser cette ressource comme un outil d'apprentissage, à la manière d'un pont entre l'art et le jeune public.

Les mots surlignés sont définis dans le glossaire à la fin de ce document.

Objectifs du jeu

- Développer le sens de l'observation
- Initier les enfants à l'analyse d'images
- Initier les enfants à la lecture
- Stimuler l'imagination par l'entremise d'une création numérique

Domaines d'apprentissage concernés

- Domaine des arts
- Domaine des langues
- Domaine de l'univers social
- Domaine du développement de la personne



Déroulement de l'activité

Les élèves font l'expérience du jeu intitulé *Enki et la Galerie des mystères*, disponible en ligne gratuitement à l'adresse enki.momentabiennale.com/fr. Elles et ils examinent des œuvres, établissent des liens entre elles et partagent leur expérience d'appréciation.

L'activité est conçue pour une animation en grand groupe.

Le déroulement de l'activité peut facilement s'adapter dans un contexte d'animation individuel ou par petits groupes. L'utilisation d'un écran interactif est suggérée, mais il est possible de faire l'activité avec une tablette ou un ordinateur si le nombre d'appareils est suffisant.

A. Préparation

Les élèves s'appêtent à jouer à *Enki et la Galerie des mystères*. Au cours de leur quête, elles et ils feront l'expérience de trois courts défis qui les amèneront à découvrir des œuvres d'artistes du Québec.

Il n'y a pas de gagnante ou de gagnant! Le but est de prendre le temps d'observer les œuvres et de s'exprimer sur celles-ci.

B. Introduction

Projeter le jeu et activer le son — il est possible de désactiver la narration depuis le menu du jeu.

Si la narration a été désactivée, inviter les élèves à lire les textes à voix haute et à tour de rôle. Cliquer sur « Commencer l'aventure » pour entrer dans la Galerie des mystères.

NOTE SUR LE LANGAGE

Bien que passionné par l'espèce humaine, Enki ne maîtrise pas tout à fait son langage. Certains lapsus dans les expressions d'Enki peuvent apparaître. Il convient de les signaler aux élèves!

- « Il faut connaître la galerie sur le bout de ses oreilles! » au lieu de « Il faut connaître la galerie sur le bout de ses doigts »
- « mon petit pois me dit » au lieu de « mon petit doigt me dit »
- « Mais revenons à nos boutons! » au lieu de « Mais revenons à nos moutons! »

→ **NIVEAU**
1^{er} cycle du primaire

GROUPE D'ÂGE
6 à 8 ans

TEMPS REQUIS
Entre 30 à 45 minutes

BESOINS TECHNIQUES
— Haut-parleur
— Écran interactif

→ **MISE EN CONTEXTE**
Le synopsis du jeu est accessible depuis le menu du jeu. C'est un bon moyen d'introduire les élèves à l'univers d'*Enki et La Galerie des mystères*.

→ **HISTOIRE** Les élèves ont tiré Enki d'un profond sommeil. Ce drôle de personnage se présente comme l'esprit gardien d'une galerie d'art dont la collection s'avère incomplète... Enki demande l'aide des élèves pour retrouver l'œuvre disparue.

Déroulement (suite)

C. Défi 1: OBSERVER

Sélectionner une œuvre et lire la consigne suivante :

- « Observez bien le **portrait**. Décrivez-le ensuite à Enki en choisissant trois mots ».
- Inviter les élèves à communiquer leurs mots oralement et expliquer leur choix. Faire glisser sur l'œuvre les trois mots les plus cités par les élèves.

Répéter ces étapes avec une deuxième œuvre.

D. Défi 2: RESSENTIR

Sélectionner une œuvre et lire la consigne suivante :

- « Parmi les visages d'Enki, choisissez celui qui représente l'émotion que vous ressentez en regardant cette œuvre ».
- Inviter les élèves à communiquer leur émotion et expliquer leur choix oralement. Faire glisser sur l'œuvre l'émotion la plus citée par les élèves.

Répéter ces étapes avec deux autres œuvres.

E. Défi 3: CRÉER

Amorcer une discussion autour de ce que les élèves souhaitent représenter dans ce **portrait**, sous la forme d'une création de groupe. Un personnage imaginaire, leur enseignante ou leur enseignant, l'une d'entre elles ou l'un d'entre eux ?

Faire défiler les éléments de personnalisation et mettre en lumière le lien entre ceux-ci et les œuvres observées. Inviter les élèves à suggérer des éléments de personnalisation.

Prendre le temps d'observer le résultat final et faire le lien avec la première étape : le **portrait** créé se rapproche-t-il du projet initial ?

ACTIVITÉ OPTIONNELLE

Avant de commencer la création de la dernière œuvre, inviter les élèves à dessiner sur une feuille le portrait que chacune et chacun souhaite réaliser. Ce brouillon leur permettra de mieux communiquer leurs idées lors du défi.

F. Conclusion: DÉCOUVRIR

Se déplacer dans la galerie pour en apprendre plus sur les œuvres.

→ **HISTOIRE** Enki aimerait se remémorer les œuvres de la galerie à travers le regard des élèves. Une fois le défi accompli, il les invite dans son grenier où se cache une autre **photographie**.

→ **HISTOIRE** Enki confie aux élèves un mystérieux **codex** capable de créer des autocollants inspirés d'œuvres. L'esprit souhaite mieux comprendre les émotions humaines et demande de l'aide aux enfants. Une fois le défi accompli, Enki fait une révélation : l'œuvre disparue n'a jamais existé puisqu'Enki n'a pas su la choisir. Enki demande l'aide de l'élève pour compléter sa collection en créant une œuvre.

→ **HISTOIRE** Pour compléter la collection de portraits, Enki propose aux élèves de créer elles-mêmes et eux-mêmes la dernière œuvre à l'aide du **codex**. L'esprit de la galerie confie alors un étonnant pouvoir aux élèves : la Vision des Esprits. Elles et ils peuvent désormais voir le monde tel qu'Enki le perçoit.

→ **HISTOIRE** Ayant accès à la Vision des esprits, les élèves découvrent maintenant la galerie telle que les esprits la perçoivent. Avant de partir à la sieste, Enki les invite à écouter les commentaires laissés près des œuvres (courte explication sur chacune d'elles).

Marisa Portolese



Belle de jour III: Dialogues with Notman's Portraits of Women – Hélène [*Belle de jour III: Dialogues avec les portraits de femmes de Notman – Hélène*] 2014

Œuvre inspirée de: William Notman & Son
Missie Isabel Marian Barclay, Montréal, QC, 1913
1913, 20^e siècle
II-200418 © Musée McCord, Montréal

L'artiste Marisa Portolese fait du **portrait** son genre de prédilection. Elle s'intéresse notamment aux **traditions** qui entourent la représentation des femmes et des enfants. Dans la série *Belle de jour III: Dialogues with Notman's Portraits of Women*, dont est issue cette œuvre, elle s'inspire de **portraits** du célèbre photographe montréalais William Notman pour mettre en scène des femmes d'aujourd'hui. La **photographie** de droite, qui montre une fillette avec son chien, a été réalisée plus de cent ans avant celle de gauche. En associant les deux images, l'artiste crée un lien entre le passé et le présent.

PISTES DE RÉFLEXION

- Selon toi, quelle image est la plus joyeuse? Est-ce que le fait qu'une **photographie** soit en couleur ou en noir et blanc peut changer la **perception** qu'on a d'une personne ou d'une situation?
- Pour plusieurs personnes, les animaux de compagnie sont des membres de la famille à part entière. C'est pourquoi ils sont souvent représentés auprès des humains dans les **portraits** d'hier comme ceux d'aujourd'hui. Quelles responsabilités a-t-on à l'égard des animaux qui partagent notre foyer?



Patrick Bernatchez

Lost In Time (extrait) [Perdu dans le temps] 2014

Multidisciplinaire, la pratique de Patrick Bernatchez se décline dans une variété de médiums, comme la photographie, le film, la peinture et la musique. Le passage du temps est un thème très présent dans son travail. Ce portrait vidéo met en scène un énigmatique cavalier casqué et sa monture dans une tempête de neige. Lentement, le cheval se tourne pour nous faire face, tandis que la musique créée par le compositeur Murcof ajoute une ambiance mystérieuse à l'œuvre. La séquence semble être hors du temps : il est impossible de déterminer si elle se déroule dans le passé ou dans le futur.

PISTES DE RÉFLEXION

- On reconnaît souvent les gens grâce au visage, qui nous définit comme une personne unique. On peut dire que le visage est à la base de notre identité. As-tu déjà vu des portraits où le visage de la personne n'était pas visible ?
- Comme le cinéma, l'art vidéo permet de créer des univers fantastiques ou inattendus. Si, à ton tour, tu devais représenter le temps qui passe dans une vidéo, quels éléments choisirais-tu ?



Adad Hannah



Social Distancing Portrait 19 (extrait) *[Portrait de distanciation sociale 19]* 2020

L'artiste Adad Hannah est reconnu pour ses tableaux vivants, c'est-à-dire des **compositions** dans lesquelles des personnes recréent généralement des œuvres célèbres en posant, immobiles. Ce **portrait** vidéo montre un garçon sur un terrain de soccer. Bras levé et tenant son ballon, il essaie de garder la pose pour la caméra, comme si le temps était suspendu. L'œuvre a été créée au début de la pandémie de **COVID-19**, alors qu'on demandait aux gens de respecter la distanciation sociale. Elle fait écho à cette période d'incertitude qui a bousculé notre vie quotidienne.

PISTES DE RÉFLEXION

- La vidéo est enregistrée à la verticale, en format **portrait**. Pour quelles raisons utiliserais-tu ce format (plutôt que le format horizontal) si tu devais filmer une personne?
- Peux-tu nommer une nouvelle activité que tu as pratiquée durant le confinement entraîné par la **COVID-19**? Comment ta vie de tous les jours a-t-elle changé à ce moment?

JJ Levine

Harry, Joah and JJ 2018
 [Harry, Joah et JJ 2018]
 2018

La démarche du photographe JJ Levine repose principalement sur la pratique du **portrait** comme miroir de l'**identité**, qu'il s'agisse d'orientation sexuelle ou de **genre**. Ses sujets adoptent souvent des poses très naturelles et sont photographiés dans leur propre maison. Cette œuvre est à la fois un **autoportrait** et un **portrait** de famille. On y voit l'artiste, à droite, avec son enfant Joah, et l'autre papa, Harry. Les trois personnes sont assises confortablement dans leur salon, pieds nus.

PISTES DE RÉFLEXION

- Est-ce qu'une famille est nécessairement composée d'un père, d'une mère et d'un enfant? Connais-tu d'autres types de familles?
- Un **autoportrait** peut être une manière pour l'artiste de partager des aspects de son travail, de sa vie personnelle, ou encore de révéler ses intérêts et sa personnalité. Comme les *selfies* qu'on envoie à nos proches ou qu'on publie sur Internet, ils sont le résultat d'une mise en scène de nous-mêmes. Penses-tu que les **autoportraits** sont toujours fidèles à la réalité?



Claudie Gagnon



Papillons, soucis et allergies 2018

Épreuve numérique imprimée au jet d'encre, acrylique, poudre d'or et collage, 91,5 x 54 cm (oeuvre); 94,2 x 56,7 cm (avec cadre)

Collection du Musée national des beaux-arts du Québec
Achat pour la collection Prêt d'œuvres d'art du Musée national des beaux-arts du Québec (CP.2019.1016)

© Claudie Gagnon

Photographe: MNBAQ, Idra Labrie

Claudie Gagnon utilise souvent des matériaux inusités dans ses œuvres, qui sont à la fois ludiques et poétiques. Ce **portrait** met en scène une famille royale farfelue. On y voit trois personnages tout droit sortis de l'imagination de l'artiste. Celui du haut semble être le roi des papillons, baguette de pomme de terre à la main. La femme porte un énorme bouquet de soucis (fleurs jaune-orangé), tandis que l'homme au chapeau pointu est sur le point d'éternuer, étant visiblement allergique au pollen.

PISTES DE RÉFLEXION

- Pourrais-tu imaginer une histoire autour de ces trois personnages hors de l'ordinaire?
- L'artiste a choisi un fond noir pour mettre en valeur les trois sujets de ce **portrait**. Quel effet cela produit-il? Est-ce que ça donne une ambiance particulière selon toi?

Hua Jin

My Big Family – The Young Performer [*Ma grande famille – La jeune chanteuse*] 2011

Hua Jin est une artiste **multidisciplinaire** dont le travail est tourné autant vers la nature que les relations humaines. Pour réaliser la série *My Big Family*, elle est allée en Chine, pays où elle est née, afin de faire des **portraits** de la plupart des membres de sa famille élargie dans divers contextes : vie quotidienne, travail, festivités. Elle documente entre autres les changements provoqués par la **politique de l'enfant unique**, en place des années 1970 à 2015 en Chine. Vêtues de costumes de scène, l'enfant et l'adulte représentées dans cette œuvre s'appêtent à donner un spectacle d'opéra traditionnel pour une fête de campagne.

PISTES DE RÉFLEXION

- Les personnes représentées portent des vêtements très élégants. Trouves-tu que le décor correspond à leur habillement ?
- Est-ce que, comme la jeune fille sur la photo, tu pratiques des activités parascolaires ? Qu'est-ce que ce ces activités t'apportent (amis, plaisir, accomplissement, etc.) ?



Skawennati

Dancing with Myself [*Danser avec moi-même*] 2015

Skawennati est une artiste **autochtone** d'origine kanien'-kehá:ka (mohawk) qui utilise souvent le cyberspace pour imaginer et créer le futur. Son travail, réalisé avec les nouveaux médias, met souvent en scène des figures historiques réelles ou encore des personnages inventés. Cette œuvre est un double **autoportrait** de l'artiste : celle-ci apparaît aux côtés de son avatar, c'est-à-dire un personnage qu'on crée pour se représenter sur Internet ou dans un jeu vidéo, par exemple.

PISTES DE RÉFLEXION

- Si tu pouvais créer un **autoportrait** de toi dans le futur, à quoi ressemblerais-tu ? Quels vêtements et accessoires porterais-tu ?
- Joues-tu à des jeux sur Internet ? As-tu déjà eu à te créer un personnage afin de pouvoir participer au jeu ?



Moridja Kitenge Banza

Authentique n° 1
2017

Authentique n° 2
2019

Moridja Kitenge Banza, Canadien né en République démocratique du Congo, en Afrique, développe une pratique artistique qui explore l'histoire et la mémoire des lieux qu'il a habités. L'artiste a réalisé ces deux autoportraits dans sa cour à Montréal. À gauche, on le voit durant l'été et à droite, durant l'hiver. Le tissu à motifs derrière lui fait référence aux textiles utilisés dans son pays d'origine pour faire des vêtements. Afin de créer ces œuvres, l'artiste a mélangé des éléments liés à son lieu de naissance et des éléments typiques du Québec.

PISTES DE RÉFLEXION

- Le Québec est composé de plusieurs communautés culturelles différentes, autochtones ou provenant de l'immigration. Pourrais-tu en nommer trois? Quels sont les éléments qui caractérisent ces communautés (langue, traditions, vêtements, etc.)?
- Selon toi, quel objet représente le mieux ton pays de naissance? Comment le mettrais-tu en scène dans un autoportrait?



Annie Baillargeon

Le cycle des affamées 4 2019

Le travail d'Annie Baillargeon, qui intègre la peinture, la performance et la **photographie**, explore le corps et ses représentations. Les **compositions** colorées que l'artiste réalise rassemblent souvent plusieurs personnages dans des environnements élaborés. Ici, trois femmes en robe de soirée jouent avec des ballons, recouvertes de confettis. L'artiste a appliqué de la peinture à plusieurs endroits sur la **photographie**, technique qui donne un effet surnaturel à l'œuvre, comme si elle se déroulait entre le rêve et la réalité.

PISTES DE RÉFLEXION

- En art, un **médium** est une technique utilisée pour créer une œuvre, par exemple le dessin, la peinture ou la **photographie**. Combien vois-tu de **médiums** dans cette œuvre ?
- Si tu devais créer ta propre scène où tout est permis, quels éléments de fantaisie voudrais-tu ajouter à une photo de toi ? Pourquoi ces éléments ?



Jonas St. Michael

Homer Pigeon
[Pigeon voyageur]
 2014

Le photographe Jonas St. Michael crée des situations mystérieuses dans ses œuvres, nous invitant à imaginer notre propre histoire autour des mises en scène complexes qu'il a imaginées. Intéressé par l'histoire des pigeons voyageurs et les relations que les humains entretiennent avec ces oiseaux, l'artiste les a placés au centre de son œuvre. L'action se déroule dans un entrepôt de la ville de Mumbai, en Inde : trois écolières se tiennent debout autour de petites cages contenant des pigeons. La position des personnages peut suggérer plusieurs scénarios : c'est à nous d'en trouver la clé.

PISTES DE RÉFLEXION

- Observe bien les personnages et les objets du décor. D'après toi, quels éléments de la scène sont contradictoires ?
- Les pigeons peuvent être à la fois des animaux domestiques et des animaux sauvages. Est-ce qu'il faut veiller à protéger ces animaux de la même manière qu'on le fait pour les chats et les chiens ?



Comment analyser une œuvre d'art ?

Plusieurs questions peuvent favoriser l'appréciation et la compréhension d'une œuvre d'art. Vous trouverez ici quelques pistes pour guider les échanges avec vos élèves, réparties selon des considérations liées à la *forme*, au *sens* et aux *effets*.

En dépassant la simple description, ces avenues de discussion mobilisent autant l'observation que la réflexion pour susciter chez les jeunes un engagement allant au-delà de la réaction « j'aime / je n'aime pas », à laquelle se réduit malheureusement trop souvent notre rapport à l'image.

FORME (ce que tu vois)

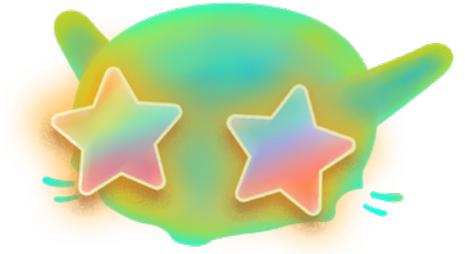
- L'œuvre est-elle en deux dimensions ou en trois dimensions (ou une combinaison des deux) ?
- Quel médium a été utilisé par l'artiste (photographie, vidéo, sculpture, peinture) ?
- Qu'est-ce qui attire ton œil en premier ? Pourquoi ?
- L'œuvre est-elle en couleur ou en noir en blanc ? En quoi les couleurs ou leur absence ont-elles une influence sur notre perception de l'œuvre ?
- Quels types de textures sont utilisés ?
- De quels éléments l'œuvre est-elle constituée ?
- Quels éléments peux-tu identifier dans la composition ? L'œuvre se décline-t-elle en plus d'une partie ?
- Est-ce que l'œuvre te plaît visuellement ? Pour quelles raisons ?

SENS (ce que tu comprends)

- Qu'est-ce que l'artiste cherche à exprimer, à ton avis ?
- Quel est le sujet de l'œuvre ? Comment est-il représenté ?
- Quel est le titre de l'œuvre ? Est-ce qu'il est possible de tracer un lien entre celui-ci et ce que tu vois ?
- Est-ce que l'œuvre peut rester intéressante même si elle te plaît moins visuellement ? Explique pourquoi.

EFFETS (ce que tu ressens)

- Quelle a été ta première impression au contact de l'œuvre ?
- Est-ce que ta perception était différente après quelques minutes ou après avoir pris connaissance des informations au sujet de l'œuvre ?
- Quelles émotions ressens-tu en présence de l'œuvre (joie, émerveillement, curiosité, tristesse, colère, etc.) ?
- Qu'est-ce qui provoque chez toi ces sentiments ?



“

En dépassant la simple description, ces avenues de discussion mobilisent autant l'observation que la réflexion pour susciter chez les jeunes un engagement allant au-delà de la réaction « j'aime / je n'aime pas », à laquelle se réduit malheureusement trop souvent notre rapport à l'image.

”

Glossaire

Artefact: Objet façonné par les humains. Par extension, ce terme peut aussi désigner un objet magique et puissant.

Art vidéo: Forme d'art qui s'est développée à partir des années 1960 par l'utilisation de moyens technologiques et qui se déploie à partir d'enregistrements d'images en mouvement et de sons.

Autochtone: À l'échelle internationale, le terme « autochtone » désigne les populations d'origine des pays colonisés. Au Canada, trois groupes autochtones sont reconnus: les Premières Nations, les Inuits et les Métis. À la suite de la colonisation européenne, à partir de 1492, on leur a volé leurs terres et on a interdit leurs pratiques culturelles. On assiste aujourd'hui à une revitalisation et à une revalorisation de la culture autochtone au Canada, notamment dans les arts visuels.

Autoportrait: Catégorie de portraits qui désigne une œuvre dans laquelle l'artiste se représente.

Codex: Cahier formé de pages manuscrites reliées ensemble pour former un livre. C'est l'ancêtre du livre tel que nous le connaissons aujourd'hui.

Communautés culturelles: Groupes sociaux issus de diverses nationalités (italienne, vietnamienne, etc.), de l'immigration et des nations autochtones, et constituant la diversité culturelle qui forme la société québécoise.

Composition: Organisation des différentes parties d'une œuvre d'art. La composition concerne la mise en place des éléments formels (traitement du sujet, de l'espace, de la couleur, de la lumière, du mouvement, des figures, distribution des ombres et des lumières, choix des points de vue, proportions, etc.).

COVID-19: Cet acronyme renvoie à la maladie à coronavirus découverte en 2019. La propagation de ce virus à travers le monde, au début de l'année 2020, a forcé les populations à adopter de nouveaux comportements pour s'en protéger, parmi lesquels le port du couvre-visage ou la distanciation sociale, pratique qui consiste à se tenir à plusieurs mètres des autres personnes.

Galerie d'art: Lieu aménagé pour mettre en valeur et montrer des œuvres d'art à un public. Des expositions temporaires ou permanentes y sont organisées.

Genre: En art, le genre correspond au type de sujet représenté dans une œuvre, il désigne une catégorie, par exemple le paysage, le portrait et la scène historique. Dans le langage général, le terme « genre » se rapporte aux caractéristiques relatives à la masculinité et à la féminité, qui varient à travers les époques et les sociétés. L'identité de genre d'une personne peut être homme, femme, garçon, fille, non binaire, etc.



Glossaire (suite)

Identité: Les différents aspects qui composent une personne, incluant son âge, son genre, son orientation sexuelle, son origine, ses intérêts et son appartenance à un groupe (ethnique, social, etc.).

Médium: Discipline artistique choisie par l'artiste (peinture, sculpture, photographie, vidéo, dessin, etc.).

Multidisciplinaire: On dit d'une ou d'un artiste qu'elle ou il est multidisciplinaire lorsqu'elle ou il utilise, dans son travail, plusieurs moyens d'expression, comme la photographie, le film et la sculpture.

Œuvre d'art: Une création qui se présente sous différents médiums (par exemple la peinture, la sculpture, la photographie, l'art vidéo, le numérique, etc.). Il s'agit d'une expression originale traduisant la pensée et les émotions d'une ou d'un artiste. C'est également un moyen de communication pour transmettre des idées, notamment des préoccupations d'ordre social ou encore des messages visant à déconstruire des stéréotypes. Une œuvre constitue une expérience que l'artiste propose au public. L'objectif est de lui faire vivre des émotions (émerveillement, surprise, etc.) et d'engager une réflexion (en lui faisant réévaluer ses valeurs ou ses convictions, par exemple).

Perception: Action de ressentir grâce à l'un des cinq sens (la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat et le goût) ou par l'esprit.

Photographie: Il s'agit à l'origine d'une technique permettant de fixer l'image des objets par l'action de la lumière sur une surface sensible, la pellicule (photographie analogique). Dans le cas de la photographie numérique, procédé le plus répandu aujourd'hui, c'est un capteur électronique qui produit l'image.

Politique de l'enfant unique: En vigueur des années 1970 à 2015, en Chine, pour lutter contre la surpopulation du pays, cette loi interdisait aux foyers d'avoir plus d'un enfant.

Portrait: Peinture, dessin, photographie, vidéo, sculpture ou toute autre représentation d'une ou de plusieurs personnes qui a pour but de décrire leur personnalité et/ou leur apparence physique. En art, le portrait peut permettre de représenter une situation ou une personnalité, réelle ou fictive, de raconter une histoire personnelle ou plus simplement de conserver un souvenir. Il existe plusieurs types de portraits : les autoportraits, les portraits de famille, les portraits numériques, les portraits équestres, etc.

Traditions: Ensemble des habitudes culturelles propres à un groupe qui se transmettent au fil du temps, notamment par les écrits ou les traditions orales.

À propos de MOMENTA

MOMENTA | Biennale de l'image est une importante manifestation internationale vouée à l'image. Basée à Tiohtiá:ke — Mooniyang — Montréal, la biennale a lieu tous les deux ans depuis 1989. Ses activités comprennent des expositions, des événements publics, des programmes éducatifs, des collaborations artistiques et sociales, et plus encore.

MOMENTA Créatif

Le programme de médiation culturelle [MOMENTA Créatif](#) propose une série d'activités éducatives, d'ateliers créatifs et de visites guidées développés en écho au thème de la biennale. Conçu dans un esprit d'inclusion et de représentativité, MOMENTA Créatif offre des expériences sensibles à toutes et tous, pour les groupes scolaires, les familles et les individus.



Atelier *Les objets comme reflets de soi* en collaboration avec Brila, Galerie de l'UQAM, MOMENTA 2019. Crédit photo : Jean-Michael Seminario



Parcours dans l'espace public présentant des œuvres d'Izumi Miyazaki, Mile End, MOMENTA 2019. Crédit photo : Jean-Michael Seminario

 [momentabiennale](#)

 [MOMENTA Biennale de l'image](#)

La Galerie des mystères

Vous avez apprécié l'expérience ? Essayez notre autre jeu vidéo éducatif avec vos élèves !

L'aventure

La Galerie des mystères existe depuis toujours. Personne ne sait quand a été construite cette **galerie d'art** perdue dans les bois ni à qui elle appartient. Des légendes entourent cet endroit aussi étrange que fascinant. Par amitié pour Nour, qui a perdu son appareil photo en osant s'y aventurer, vous partez à la recherche de l'objet égaré. Pour le récupérer, vous devrez relever les défis de la Galerie des mystères.

[Essayez le jeu dès maintenant](#)
[Découvrez le guide pédagogique](#)

→ **Niveau**
2^e et 3^e cycles du primaire

Groupe d'âge
9 à 12 ans



Crédits



Direction de la publication

Audrey Genois

Rédaction

Julia Roberge Van Der Donckt

Hugo Jacquet

Révision

Amélie Hamel

Design graphique

Balistique

Jeunes expertes et experts

Emma et Tristan Genois

Béatrice et Victoria Jarrin

Nous remercions les enfants qui ont répondu à notre sondage.
Ce jeu n'aurait pas pu voir le jour sans leur apport.

MOMENTA c'est une effervescence de rencontres qui transforment, une œuvre à la fois, notre compréhension du monde.