



Migr'ART

publié le 22/01/2021

L'art contemporain mexicain et centraméricain pour comprendre les migrations.

Descriptif :

Caroline Perrée, chercheuse en Histoire de l'Art au Mexique a conçu un support numérique pédagogique en accès libre : une mallette numérique pour expliquer les migrations mexicaines et centraméricaines à travers des oeuvres d'art.

Sommaire :

- Le projet pédagogique :
- Le jeu sérieux

Caroline Perrée est chercheuse en Histoire de l'Art au Mexique. Elle a conçu une mallette numérique et un jeu sérieux pour expliquer **les migrations mexicaines et centraméricaines à partir d'œuvres d'art contemporain** conçues dans les pays des migrants. Le projet Migr'ART est en espagnol et a été conçu à des fins pédagogiques à l'usage des enseignants, des élèves et des étudiants du secondaire et du supérieur.

● Le projet pédagogique :

La mallette propose d'enseigner l'histoire de l'art à travers l'analyse de créations contemporaines en lien avec les phénomènes migratoires.

Les œuvres disposées sur une carte du XVI^e siècle, au moment de la Conquête, constituent **les étapes du parcours d'un migrant**, tout en créant une exposition virtuelle d'œuvres créées autour des migrations.



La carte, support du parcours et de l'exposition.

Des artistes de renom ont accepté d'y participer comme les photographes espagnole Isabel Muñoz et mexicaine Dulce Pinzón, les artistes plasticiens mexicains Betsabeé Romero, Silvia Gruner et Marcos Ramirez Erre, Fabiola Rayas Chavez, le poète Hugo Plascencia Madrid et le collectif Bordados por la Paz (l'un des collectifs de broderie qui visibilisent la violence dans l'espace public en brodant les histoires des personnes assassinées et disparus). **La création féminine** est largement représentée. Caroline Perrée a également choisi des artistes centraméricains comme l'artiste plasticien salvadorien Ronald Moran et la performeuse guatémaltèque Regina José Galindo. Leurs

œuvres dénoncent les violences dans le contexte latino-américain, et en particulier celles faites aux femmes. En cliquant sur l'une des œuvres, l'utilisateur accède à une explication, à des questions et à des activités interdisciplinaires et créatives. L'ensemble forme un cours prêt à l'emploi sur les migrations.

Le projet qui a été l'objet d'une publication dans la revue [Géconfluences](#) est en accès libre :

► [Migr'Art por Caroline Perrée](#)

Le projet a été financé par l'Ambassade de France au Mexique et par l'Université de Paris lorsque Caroline Perrée était en poste au CEMCA (Centro de Estudios Mexicanos y CentroAmericanos) à Mexico, centre de recherches français dépendant du CNRS et du ministère des Affaires Étrangères. Le jeu sérieux Migr'ART a été sélectionné par le Salon Innovatives du CNRS en 2017 puis en 2019 quand il a pris la forme d'une demo d'un jeu sérieux coréalisé avec Michelle Salord (IdA, Université de Paris et CEMCA), qui prépare un doctorat sur les migrations centraméricaines au Mexique. A ce jour, un seul parcours a pu être réalisé en français.

● Le jeu sérieux

Migr'ART a été sélectionné par le Salon Innovatives du CNRS en 2017 puis en 2019 quand il a pris la forme d'une demo d'un **jeu sérieux** mais à ce jour un seul parcours a pu être réalisé en français.



Trailer Migr'ART - Serious Game (Video Vimeo)

"Dans un contexte de grande violence, et malgré sa longue construction historique, les questions migratoires au Mexique restent très actuelles et sont largement analysées par la recherche scientifique ainsi que par la création artistique, toutes deux confrontées à l'urgence de la situation et à la nécessité de développer un regard critique et ouvert au public.

C'est dans ce contexte que se place le projet Migr'art, au croisement entre recherche en sciences sociales (sociologie, anthropologie visuelle, histoire de l'art), art contemporain, transmission pédagogique et création numérique à travers l'élaboration d'un jeu vidéo."

Il est possible de télécharger gratuitement le jeu :

► [Télécharger le jeu Migr'ART](#)