

Analogie : mise en relation de 2 objets, 2 sujets, 2 situations qui appartiennent à des domaines différents mais qui font penser l'un à l'autre parce que leur aspect, présentent des similitudes ou des ressemblances.

Calembour : jeu de mots formé sur une ressemblance de sons entre 2 mots qui ont chacun un sens différent.

Carrusel : c'est un manège avec une plateforme tournante sur laquelle est installés des sièges qui sont en forme de chevaux en bois.

Commissaire d'exposition : c'est la personne qui choisit les artistes et qui met en scène les œuvres dans l'espace d'exposition suivant une idée précise.

Danses macabres : suite d'images, en peinture ou gravure datant du Moyen-Âge représentant la mort entraînant avec elle dans une danse, les personnages de toutes conditions sociales (les pauvres et les riches).

Dessin : technique consistant à représenter en deux dimensions des personnages, des animaux, des objets, des paysages ou des idées par des formes et ou contours.

Echelle : rapport entre la taille réelle d'un objet et sa taille représentée par le dessin (plan ou carte) ou par un volume (maquette, sculpture..).

Esquisse : première étude d'une composition picturale, sculpturale, architecturale, indiquant les grandes lignes du projet et servant de base à son exécution finale.

Installation : en art contemporain, l'installation est constituée de plusieurs éléments qui sont assemblés pour former une œuvre dans un espace tridimensionnel. L'installation se caractérise par les différents moyens d'expression qui y sont employés (sculpture, peinture, son, jeux de lumières, vidéo etc.) mais aussi par la volonté d'intégrer, de conditionner et de solliciter le spectateur.

Métaphore : La métaphore est une figure qui consiste à désigner un objet ou une idée par un mot qui convient pour un autre objet.

Squelette : ensemble des os qui constitue la charpente du corps des hommes et des animaux vertébrés.

Stephen Wilks

> Foules, Fools <

Kunsthalle, centre d'art contemporain
du 22 avril au 20 juin 2010

Dossier
pédagogique

15

Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques du Service Education ont pour mission de développer l'éducation artistique en direction des publics scolaires, extrascolaires et périscolaires. Des projets, des pratiques artistiques, des formations d'adultes nourrissent tous les dispositifs mis en place. Un partenariat fort avec l'Education Nationale conforte ces dispositifs. Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques développent également un partenariat avec la Kunsthalle, en créant des dossiers pédagogiques et des outils de sensibilisation à l'Art Contemporain destinés au jeune public.

L'exposition de la Kunsthalle, *Foules, Fools*, présente durant deux mois des œuvres de l'artiste anglais Stephen Wilks à la Fonderie.

Nous souhaitons que ces « outils » créés à cette occasion, participent aux questionnements que les enfants peuvent se poser en regard des œuvres rencontrées. La démarche de l'artiste nourrira la curiosité toute naturelle des enfants. Elle fera débat et accompagnera de manière forte des approches langagières pointées, stimulées par l'acquisition de vocabulaires spécifiques. Il s'agit de faire accéder les enfants à une culture commune partagée. Celle-ci stimule chez les enfants le désir de chercher et de créer.

Des pratiques artistiques seront engagées à partir de cette exposition. Le « faire » permet à l'enfant d'établir une confiance en soi, d'inventer d'autres façons d'apprendre, de faire place au sensible, de donner à l'imaginaire le statut de « champs de connaissances ».

Nous souhaitons que l'éducation artistique permette de combiner :

- la référence artistique : l'Histoire des Arts,
- l'expérience : la rencontre sensible avec l'œuvre,
- la création : les pratiques artistiques.

C'est dans ce sens que les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques ont créé un **carnet de visite autonome** pour le week-end, trois **ateliers de pratiques artistiques** ainsi qu'un **projet artistique** de 10 heures autour de l'œuvre *Donkey Roundabout* afin que les enfants soient les acteurs de cette exposition.

Cyrille Saint-Cricq, *Responsable des Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques / Service Education*

Stephen Wilks s'installe à la Kunsthalle de Mulhouse. Entouré de son bestiaire, de ses animaux qui lui servent à sonder, comprendre, révéler le monde qui nous entoure, il réunit dans *Foules, Fools* un ensemble de pièces qui apparaissent, sous des traits ludiques et à travers un jeu relationnel, comme les révélateurs d'une nature humaine éphémère et conquérante.

Depuis un an, son monde animalier accueille une nouvelle figure : le squelette. Avec beaucoup d'humour mais aussi sur un mode interrogatif, et parfois dérangent, il donne naissance à des personnages qui mêlent à la fois la figure du bouffon et de la mort et viennent amplifier un discours proche de la critique sociale. Porté sur le présent, le travail de Stephen Wilks puise ses sources dans une imagerie issue de la danse macabre à la manière du peintre expressionniste James Ensor ou du caricaturiste José Guadalupe.

Masqué derrière ses figures animales, telles le cheval de Troie, repris dans sa série des Trojandonkeys, Stephen Wilks a su trouver une place de choix au milieu de ses semblables. Il ne se place ni en moralisateur, ni en calculateur mais en observateur privilégié.

Autour de cette exposition, l'Invitation Inédite est confiée à Jhon_Do_Hazar qui explorera la visite guidée sur un mode slamé à travers des ateliers ouverts à tous. Catherine Koenig, historienne de l'art, viendra parler de la place du squelette dans l'histoire de l'art. Un choix de films, puisés dans la collection de l'Espace Multimédia Gantner et en relation avec l'exposition sera présenté lors de la Kunstprojection.

Sandrine Wymann, *Responsable de la Kunsthalle.*

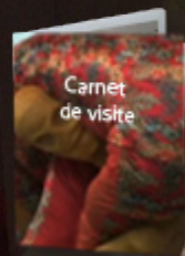
Des activités complémentaires

1- Les pratiques d'atelier. Pour faciliter sur site, la réalisation d'une pratique artistique en prise directe avec l'exposition, les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques proposent aux enfants des fiches à découper. Ces documents permettent aux enfants de s'approprier une œuvre, une idée vue précédemment dans l'exposition. Par découpage, collage et dessin, les enfants vont réaliser des productions individuelles qui seront à mettre en perspective avec l'ensemble de la classe. Des prolongements sont indiqués pour qu'à leur retour en classe, leur(e) enseignant(e) approfondisse et développe cette activité.

2- Le carnet de visite. A la fois ludique et pédagogique, ce carnet sert de guide personnel à l'enfant pour « vivre » la visite de l'exposition de manière autonome le Week-end.

Ses capacités d'observation et d'imagination sont tour à tour sollicitées tant dans la quête de réponses (lecture de cartels, reconnaissance d'œuvres grâce à des indices) que dans la représentation des œuvres (croquis, mise en scène).

Gratuit, il est à demander à l'accueil de la Kunsthalle.



Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques

du Service Education de la Ville de Mulhouse

Conception graphique et photos : Ateliers Pédagogiques.



> Renseignements

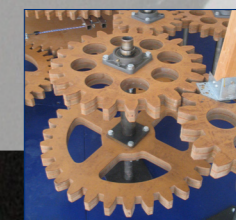
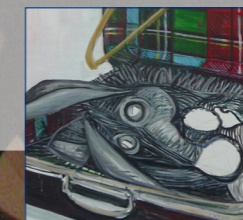
La conception pédagogique et les outils sont réalisés par

Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques
16 rue de la Fonderie, 68093 Mulhouse Cedex
03 69 77 77 38 cyrille.saint-cricq@mulhouse-alsace.fr
www.artsplastiques.mulhouse.fr
www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/experience

Remerciements : Emmanuelle Jenny, Plasticienne pour sa participation.

Les visites et ateliers sont assurés par

La KUNSTHALLE/Centre d'art contemporain
03 69 77 66 47 kunsthalle@mulhouse-alsace.fr
www.kunsthallemulhouse.com



- > introduction
- > lire un œuvre
- > Donkey Roundabout
- > 3 ateliers artistiques
- > lexique
- > des activités annexes
- > renseignements

> Lire une œuvre d'art contemporain

Pour la visite d'une exposition, il y a plusieurs approches possibles pour découvrir les œuvres. Ici les enfants aborderont les œuvres en évoquant différents champs : matériel, plastique et iconique. Il est important que les enfants se questionnent : «Que voyons-nous? Est-ce un collage? Quelle couleur domine dans l'œuvre etc.» Ensuite les enfants seront invités à faire des propositions d'interprétation et à émettre des hypothèses. Le médiateur pourra par la suite compléter l'interprétation et expliquer la démarche de l'artiste.

1> Champ matériel (de quoi est faite l'œuvre, réellement, physiquement : les matériaux, les dimensions et sa nature, sculpture, peinture, bois, toile, plastique...).

2> Champ plastique (ce qui la compose, la constitue: les lignes, les couleurs, matières, reliefs, aplats ainsi que les notions techniques comme le collage, l'assemblage...).

3> Champ iconique (l'œuvre est-elle constituée d'images ou produit-elle par sa nature des registres d'images? Représentation première, plan, ombre...).

4> Interprétation de l'œuvre (que veut-elle dire, qui et quoi questionne-t-elle, quelle est la démarche de l'artiste?).

Donkey Roundabout

1> **Champ matériel :** *Donkey Roundabout* est une installation de grandes dimensions (5m de diamètre) qui occupe l'espace d'accueil du bâtiment de la Fonderie. Les matériaux qui composent cette œuvre sont variés et diversifiés : bois, métal, tissus, ampoules, plastique lumières.

2> **Champ plastique :** La répartition des éléments est ordonnée car l'ensemble forme un carrousel de forme cylindrique. Dans la partie basse (socle bleu) est caché le système électrique ainsi que le moteur.

Au dessus, les rouages mûs par le moteur, mettent en rotation 7 squelettes en bois. Six de ces squelettes portent une peluche d'âne colorée et de matières de tissus différentes (soie, jute, feutre etc.). La septième mort joue d'un instrument de musique. Un dernier âne est posé au centre du manège sur une grosse valise. Sur la partie haute (le toit) est fixée une guirlande de lumières (rouge, verte et jaune) qui forme un cercle autour du manège. Un spot blanc très puissant éclaire le manège et les alentours. L'ensemble est mobile; le carrousel tourne dans le sens des aiguilles d'une montre (dextre) alors que les manèges français tournent de la gauche vers la droite (senestre). Les squelettes du manège tournent dans tous les sens mais à vitesses lentes.

3> **Champ iconique :** cette œuvre figurative montre et évoque plusieurs type d'images.

Les images réelles : les nombreuses ombres obtenues par le puissant spot du manège qui projette, dans l'espace de l'œuvre, des silhouettes d'engrenages, d'ânes et de la Mort jouant d'un instrument. Ce sont des images animées.

Les images évoquées :

- la fête foraine par la forme générale de l'œuvre.
- la mort à travers les suggestions de squelettes coiffés d'une tête de mort stylisée.
- les danses macabres par la mort jouant de la musique entourée de personnages et d'animaux, les cranes évoquent aussi les vanités.
- les ânes sont la métaphore des continents (écritures et noms donnés aux ânes).
- les inscriptions, idéogrammes chinois, calligraphie arabe, logos et motifs sur le pelage des ânes.
- la rencontre, le titre *Rond-point des ânes* induit des croisements, des rencontres et des rotations.
- le voyage par la présence de la valise qui a servi à faire voyager les ânes dans le monde et les différents tissus (sac de café, soies, feutre...).
- la machine avec les engrenages

4> **Interprétation :**

Derrière le côté amusant et séduisant de ce carrousel, il y a 10 années de performances présentées en une seule œuvre. Les ânes présentés ici dans cette danse (macabre) tournent inlassablement et de par leur rencontre, ils réactivent la mémoire des échances et expériences humaines rencontrés à travers le monde. Ces ânes portés sur le dos ou laissés en résidence permettaient de créer des liens (d'amitié, sociaux...) avec les personnes rencontrées en collectant témoignages ou souvenirs.

Stephen Wilks est né en 1964 à Bridgewater (GB)



> Ateliers à réaliser dans l'exposition

1. Animaux fous Cycles 1-2

Objectifs :

- donner aux enfants la possibilité de mettre en place un projet personnel à partir de fragments d'images.
- développer l'imaginaire à travers l'incitation et le détournement des parties du squelette.
- organiser graphiquement les trouvailles.
- échanger, expliquer et justifier par oral sa proposition.

1. expliquer ce que l'on va faire :

A partir d'une base commune (banque d'images de squelettes et d'os), les enfants vont créer dans un premier temps, un animal imaginaire en collant les parties sélectionnées.

2. consignes :

- choisir dans la banque d'images des morceaux de squelettes qui vous intéressent.
- regarder les différents os et chercher ceux qui vous intéressent.

3. déroulement :

- choisir au minimum 6 à 8 éléments pour fabriquer son animal.
- faire un exemple avec la classe.
- découper au plus près les éléments.
- échanger avec vos camarade des os dont vous n'avez plus besoin.

- les placer sur la feuille et essayer différentes positions.
- montrer à l'adulte.
- effectuer encore de nouvelles combinaisons afin d'obtenir d'autres résultats et de solliciter l'imaginaire.
- montrer et coller l'ensemble sur une nouvelle feuille.
- prendre un feutre noir et dessiner à 1 cm environ autour du squelette, la silhouette de l'animal obtenu.
- Colorier au feutre noir, l'intérieur de l'animal sans dépasser sur les os.

4. prolongement en classe :

- après cet atelier, vous pouvez par la suite, au choix :
- prendre une feuille de calque et redessiner le contour du collage. Sur la silhouette obtenue, imaginer et peindre la robe de l'animal (écailles, plumes, fourrure), ses couleurs et inventer d'autres détails (des yeux...).
 - demander aux enfants de redessiner leur collage sur une feuille de papier et de le mettre en couleur, il est intéressant de jouer sur le décalage entre le collage et le dessin.
 - réaliser l'animal en volume et créer un zoo fou de la classe.
 - trouver un nom à l'animal, un lieu de vie, ce qu'il mange...

A chaque visite suivie d'une pratique, les enfants recevront les documents et matériel nécessaires à la réalisation de l'atelier.



2. Calembours Cycle 3

Objectifs :

- donner aux enfants la possibilité de mettre en place un projet personnel à partir de jeux de mots.
- développer l'imaginaire à travers l'incitation et le détournement du sens des mots.
- organiser graphiquement les calembours et les compléter à l'aide d'un dessin.
- échanger, expliquer et justifier par oral sa proposition.

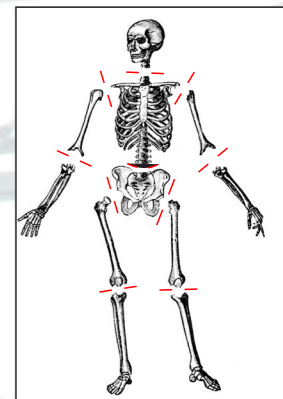
1. expliquer ce que l'on va faire :

A partir de calembours, les enfants vont devoir jouer avec la représentation de la mort afin d'obtenir un dessin humoristique.

2. consignes :

- choisir dans la liste ci-dessous, le calembour qui vous intéresse :

morphée **mort** fée | morpion **mort** pion | morsure **mort** sur | morveux **mort** vœux | morphine **mort** fine | morbide **mort** bide | morbleu **mort** bleu | morceau **mort** seau | mordâne **mort** d'âne | mordant **mort** dent | morfondu **mort** fondue | morplaner **mort** planée | mortalité **mort** alitée | mortel **mort** aile | morfondre **mort** fondre | moralement **mort** allemand | morose **mort** rose .



3. déroulement :

une fois le calembour choisi, réaliser dans un premier temps une esquisse de celui-ci. Découper ensuite les éléments du squelette et les coller sur une nouvelle feuille dans la position de l'esquisse. Prendre un feutre noir et par le dessin compléter ce collage afin d'obtenir votre calembour imagé.

4. prolongement en classe :

après cet atelier, vous pouvez par la suite, placer le calembour dans une phrase et réaliser une édition collective de la classe en intégrant tous les textes et dessins réalisés.

A chaque visite suivie d'une pratique, les enfants recevront les documents et le matériel nécessaires à la réalisation de l'atelier.