

**Abécédaire** : livre ou affiche destinée à l'apprentissage de l'alphabet et de la lecture.

**Assemblage** : désigne une œuvre constituée d'éléments initialement distincts, souvent de natures différentes, rendus solidaires (objets ou fragments d'objets, naturels ou manufacturés, formes façonnées, etc.) pour former un tout.

**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.

**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 lumière, vidéo etc.) mais aussi par la volonté d'intégrer, de conditionner et de solliciter le spectateur.

**Livre** : objet constitué de l'assemblage d'un grand nombre de feuilles.

**Logo** : est une représentation graphique qui sert à identifier de manière unique et immédiate les sociétés, associations, institutions, produits, services, événements, ou toute autre sorte d'organisation.

**Objet détourné** : dans l'œuvre, l'objet est transformé pour devenir autre chose. L'artiste en change la perception et lui donne une autre fonction.

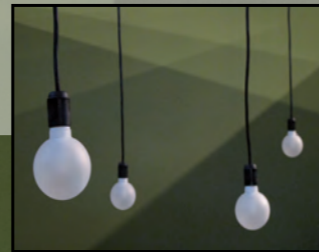
**Photomontage** : montage de plusieurs photographies pour ne donner qu'une seule image à la fin.

**Pictogramme** : dessin figuratif stylisé fonctionnant comme un signe d'une langue écrite qui indique, prescrit, autorise ou interdit. Les pictogrammes sont très utilisés pour : les cartes géographiques, la météo, les routes, la sécurité etc.

**Réserve** : ce sont les parties d'un support (feuille, bois, tissu) qui sont restées volontairement vierges après avoir été peintes ou coloriées. Les réserves sont souvent obtenues par masquage.

**Salon** : pièce d'une maison ou d'un appartement privé qui est généralement utilisée pour accueillir des invités.

**Utopie** : c'est une représentation d'une réalité idéale et sans défaut.



Dossier pédagogique

16

Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques du Pôle Education et Enfance de la Ville de Mulhouse

Conception pédagogique, graphique et photos : Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques

# Salons de lecture

Kunsthalle, centre d'art contemporain  
du 2 février au 4 avril 2011

Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques du Pôle Education et Enfance de la Ville de Mulhouse ont pour mission de développer l'éducation artistique en direction des publics scolaires, périscolaires et extrascolaires. Des projets, des pratiques artistiques, des formations d'adultes, confortés par un partenariat fort avec l'Education Nationale, nourrissent tous les dispositifs déjà mis en place et s'appuient également sur les ressources locales existantes : les Musées des Beaux-Arts et Historique, les commandes publiques d'art contemporain et la Kunsthalle.

Partenaires privilégiés de la Kunsthalle, par la proximité géographique et la volonté de la Ville de sensibiliser et d'éduquer le jeune public à l'art contemporain, les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques proposent des ateliers artistiques, des documents et des outils pédagogiques pour amener les enfants à se questionner face aux œuvres rencontrées. Les démarches des artistes nourriront la curiosité toute naturelle des enfants. Elle fera débat et accompagnera de manière forte des approches langagières pointées, stimulées par l'acquisition de vocabulaire spécifique.

Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques souhaitent, par des visites et des ateliers, faire accéder les enfants à une culture commune partagée, basée sur l'expérience. Celle-ci stimule chez les enfants le désir d'expérimenter et de créer leur projet personnel. Le « faire », permet à l'enfant d'établir une confiance en soi, d'inventer de nouvelles façons d'apprendre, de faire place au sensible pour enrichir leur imaginaire et surtout de permettre aux enfants d'être les acteurs de leur visite.

Cette exposition **Salons de lecture**, originale dans sa présentation, se joue des aller-retours et des processus créatifs en passant de l'écrit au dessin ou de l'image à la narration, proposant au public de l'Écrit sous toutes ses formes : Editions d'artistes, schémas, papier peint, reportages etc.

Tout au long de cette exposition, des pratiques artistiques seront engagées à partir des ces **Salons de lecture**.

Les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques souhaitent que l'éducation artistique permette de combiner :

- des références artistiques : l'Histoire des Arts,
- l'expérience : la rencontre sensible avec des œuvres,
- la création : les pratiques artistiques.

Et pour la première fois, les APAP invitent les parents à se joindre aux ateliers réservés aux enfants et à pratiquer avec eux le 19 et 20 mars 2011 lors du **Week-End de l'art contemporain**.

Cyrille Saint-Cricq

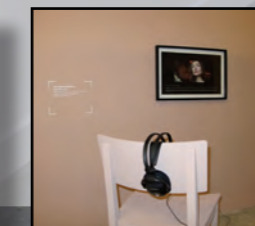
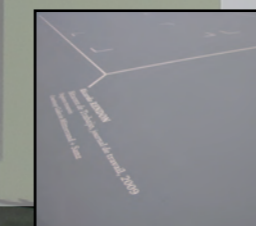
Responsable des Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques.

L'intention de cette exposition n'est pas d'être exhaustive dans les formes que l'écrit peut revêtir en tant qu'œuvre, mais vise plutôt à réfléchir à une diversité de formes qui toutes suscitent les mêmes constantes: une nécessaire relation physique à l'œuvre (toucher, autant que faire se peut, les œuvres), un état de concentration accentué (lire) et une invitation à prendre son temps (le temps de lire).

Appréhender une œuvre écrite exige une certaine disposition d'esprit de la part du spectateur / lecteur et cette dimension est centrale dans les salons de lecture. « Si l'on exige d'un éditeur de littérature ou d'un écrivain qu'ils aient du talent, on doit aussi en exiger du lecteur. Parce qu'il ne faut pas se leurrer, ce voyage qu'est la lecture passe très souvent par des terrains difficiles qui exigent une aptitude à s'emouvoir intelligemment, le désir de comprendre autrui et d'approcher un langage différent de celui de nos tyrannies quotidiennes » écrit Enrique Vila-Matas dans Dublinesca.

Cette exposition attend le lecteur, la pause lui est offerte, les conditions de bien-être lui sont propices. Quand bien même il n'entre pas pour tout lire, il peut s'il le souhaite y passer l'après-midi. Il peut s'intéresser à des approches diverses, picorer des écrits et cela dans des conditions voulues idéales : il est invité à s'asseoir, à se sentir bien puis à se plonger dans une lecture. Salons de lecture est construite autour d'une répartition par genre. Loin d'être absolue, cette catégorisation est plutôt un moyen de constater selon quels schémas l'écrit peut être exploité. Nullement exclusive cette répartition avoue son caractère subjectif et revendique des frontières poreuses.

Le temps de l'exposition les V8 designers ont transformé la Kunsthalle en un appartement de six salons et un bar, lieu où les performances et les rencontres donneront vie à l'écriture.



Sandrine Wymann  
Commissaire de l'exposition  
et Responsable de la Kunsthalle.

- > introduction
- > lire un œuvre
- > 1 pratique d'atelier
- > 1 piste plastique
- > lexique
- > des activités ...
- > renseignements

## Des activités complémentaires

### 1- 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.

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 l'exposition.

### 2- Atelier artistique «Parents-Enfants».

Lors du week-end de l'art contemporain, les Ateliers Pédagogiques d'Arts Plastiques proposent aux parents de participer à un atelier avec leurs enfants.

Durant cet atelier d'une heure, les parents et les enfants réaliseront une co-production écrite et plastique.

Déroulement :

- création d'un texte (parents)
- création d'un dessin (enfants)
- impression d'un sac en sérigraphie



Le 19 et 20 mars 2011 de 14h à 17h. Ateliers toutes les heures.

Réservation obligatoire pour participer à l'atelier : 03 69 77 77 38

## Renseignements

Conception des ateliers et des outils pédagogiques

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](http://www.artsplastiques.mulhouse.fr)

[www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/experience](http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/experience)

Pour la réservation d'une visite ou d'un atelier

La KUNSTHALLE/Centre d'art contemporain

03 69 77 66 47 [kunsthalle@mulhouse-alsace.fr](mailto:kunsthalle@mulhouse-alsace.fr)

[www.kunsthallemulhouse.com](http://www.kunsthallemulhouse.com)





## > 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?).

## Jochen Gerner

1> Champ matériel : cette œuvre *TNT en Amérique* est une édition, dos cartonné, au format d'une bande dessinée. C'est un ensemble relié de planches imprimées en couleurs.

2> Champ plastique : les pages sont assez sobres, des formes graphiques simples, des pictogrammes en couleur et des textes sur fond blanc apparaissent par contraste sur de grands fonds noirs. L'artiste a noirci consciencieusement à l'encre noire les pages d'une bd préexistante, pour ne laisser surgir que ça et là quelques dessins colorés mats et mots en bulles blanches. Chaque page de l'œuvre donne une impression de stabilité malgré une composition désordonnée et inégalement répartie dans la feuille : la répartition des mots et des dessins semble obéir à un alignement horizontal. En effet, la composition des pages est soumise à la répartition prédéterminée du texte et des images de l'ouvrage original. Jochen Gerner a utilisé une bande dessinée d'Hergé, « Tintin en Amérique », qu'il a détournée. Il a procédé à une relecture de l'album en utilisant le dessin en réserve. Il choisit d'obturer la page sauf aux endroits où la couleur ou les mots l'intéressent. Ici et là, le fond noir dessine la forme sur les couleurs originales et réinterprète le texte en faisant jaillir des mots choisis et entourés qui sont ainsi mis en lumière. Ces réserves colorées deviennent des fenêtres ouvertes sur les images passées.

3> Champ iconique : en redessinant des formes sur la planche de bd imprimée, l'artiste efface des images existantes pour en révéler de nouvelles. L'artiste produit un nouveau registre d'images de type pictogrammes, dessins stéréotypés simplifiés et reconnaissables par tous. Les images obtenues : rouage, fléchage, graphique de croissance ou décroissance sont proches des pictogrammes rencontrés sur les plans topographiques, panneaux routiers et diagrammes économiques. Ils font référence au modèle sociologique, économique et industriel, au mécanisme de la société américaine. L'artiste parle de la nuit recouvrant la ville. Ces taches colorées contrastant fortement avec le fond noir, suggèrent l'univers d'enseignes lumineuses qui percent l'obscurité. Les couleurs sont donc tirées de la planche originale et détournées ainsi de leurs fonctions et significations premières. Les mots extirpés de la bande dessinée font aussi parti d'un registre lexical ciblé par l'artiste. Il crée ainsi un ensemble de vocabulaire de formes qu'il utilise pour écrire sa vision critique de l'Amérique.

4> Interprétation : mots, symboles ou pictogrammes dessinent une image de la société américaine, vue par l'artiste. En dessinant sur l'histoire de Tintin en Amérique, l'artiste peint une image de l'Amérique contemporaine. Il recouvre les images et mots originaux pour attribuer un nouveau sens à l'œuvre d'Hergé, jouant sur les apparences trompeuses d'une Amérique lisse et parfaite de « l'American dream », de richesse, de beauté. Paradoxalement, en recouvrant d'encre noire la version d'Hergé, il nous fait découvrir l'envers du décor : commercialisation, industrialisation et violence dissimulées sous les images originales. Le noir recouvre autant qu'il révèle une autre version de l'histoire. Jochen Gerner semble vouloir ouvrir un passage secret, révéler une autre dimension cachée que la nuit mettrait à jour. Jochen Gerner joue le jeu de l'oubapo (ouvroir de bande dessinée potentielle), dont il fait partie, et qui tente par le détournement, le remaniement de revisiter la bd traditionnelle et qui devient support à ses expérimentations.

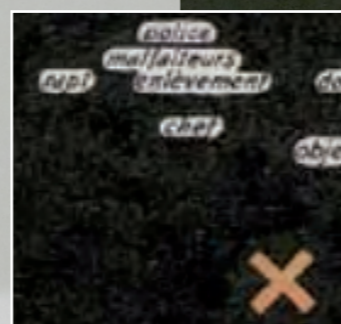
«TNT en Amérique» est né de ces réflexions oubapiennes (Ouvroir de Bande dessinée Potentielle), d'exercices et d'expériences. Je tente de trouver de nouvelles pistes de lecture. Je déstructure une matière première pour la reconstruire autrement. » <http://jochengerner.com>



TNT en Amérique, 2001-2002  
Encre noire sur papier imprimé



Détails



## > Pratique d'ateliers à réaliser dans l'exposition

Cycle 2-3

Cette exposition **Salons de lecture** a lieu dans une ancienne usine (une fonderie) qui appartenait de 1855 à 1986 à la **SACM** (Société Alsacienne de Construction Mécanique).

1- Tu es le nouveau directeur de cette usine. En te servant des lettres **S-A-C-M**, tu vas devoir lui inventer une nouvelle vie et lui donner un nouveau nom (ex. Société Amusante des Couleurs Marrantes).

Dans la liste ci-dessous, choisis un mot par lettre et raye ceux que tu ne veux pas garder.

<p><b>S</b>ociété yndicat ystème alon upermarché</p>	<p><b>A</b>rtistes nimaux ntennes ffaires rmes</p>	<p><b>C</b>ostumés ontemporains olorés réatifs asse-pieds</p>	<p><b>M</b>arrants éga cool usicaux artiens aladroits</p>
--	--	---	---

2- Dessine le logo de ton usine : joue avec les lettres en les superposant, en les reliant, en les faisant passer les unes par dessus-dessous les autres...



3- Invente un slogan publicitaire pour vanter et faire connaître ton usine.

Ex : la Société Amusante des Couleurs Marrantes pour mettre de la couleur dans ta ville!

4- Télécharge en suivant le lien ci-dessous, une fiche pour réaliser ton logo (monogramme) à partir des initiales de ton nom et prénom : [www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/experience/doc/monogrammes.pdf](http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/experience/doc/monogrammes.pdf)

## > Piste plastique à réaliser au retour de l'exposition

Cycle 2-3

### «La boîte à Utopies»

#### Objectifs :

- s'approprier un processus de création, observer, combiner, détourner, transformer.
- développer l'imaginaire par l'hybridation et le détournement de formes.
- aborder la notion d'Utopie
- expérimenter différents médiums et le changement d'échelles

#### Réalisation :

Ce projet artistique développé autour de la notion d'Utopie permet aux enfants d'imaginer, de rêver un monde parfait et de le matérialiser sous la forme d'une ville en volume. Les enfants devront partir de leur propre ressenti et de leurs besoins, et les proposer aux autres, à leur quartier, à leur ville. Ce projet introduit la notion de bonheur, que ce soit des petits bonheurs simples, ou d'autres, plus philanthropiques. Tel un jeu de construction, cette caisse à outils renfermera toutes les pièces nécessaires pour reconstruire une ville, un monde, une vie meilleure. Munis de leur caisse à outils, les enfants pourront créer leur ville utopique.

#### Déroulement :

«Nous avons besoin de vous pour réparer ce qui ne va pas dans ce monde. Pour cela, nous allons, ensemble, remplir une caisse avec tous les outils dont nous aurons besoin pour rendre la vie meilleure.»

1. Constituer la caisse à outils commune à toute la classe  
Les enfants devront entrer dans une démarche de questionnement et d'analyse de leur quotidien. Lister ce que les enfants changeraient de leur environnement par un questionnement j'aime/j'aime pas. Collecter des objets, fabriquer des éléments. Peindre en blanc le tout.

Compléter la boîte par des murs en carton plume qui serviront à construire les murs des architectures. Remplir la caisse à outils.

2. Construire une ville utopique  
Les enfants vont aborder les notions de volume et de détournement, tout en expérimentant le travail en équipe. A l'aide de tout ce qui est à leur disposition, les enfants, par équipe, construisent et aménagent leur ville dans la boîte à outil. Photographier la proposition. Déconstruire et laisser un nouveau groupe s'en emparer.

3. S'approprier la ville en couleur et graphiquement.  
Chaque enfant est muni d'un tirage en noir et blanc de la boîte transformée en ville. Enumérer et créer un registre de pictos et de signes graphiques qui indiqueront la nature des bâtiments, en s'inspirant des panneaux de signalisations ou pictogrammes. Personnalisation de l'utopie de sa ville par la mise en couleur et fonction des bâtiments.

4. Schématisation du bonheur  
Sur une feuille compartimentée en 6 bulles, dessiner le mode de vie, des activités des habitants, les rendant heureux et relier les cases en inscrivant des valeurs, sentiments... induisant du bonheur pour l'enfant (voir fiche «Boîte à Utopies»).

**Techniques :**  
Collage, assemblage, photo

Imaginer la vie dans cette ville et la raconter.

**Prolongements :**  
Créer un paysage en arrière plan à disposer derrière sa ville.

Inventer de nouvelles activités, des lieux pour se retrouver et les mettre en forme...  
Créer des architectures.