

Bric-à-Brac

Par le collectif Toxoplasma

07-06 ➔ 24-08-2025

Réalisée conjointement avec Hulya Kavaklı, professeure d'arts plastiques, chargée de mission pour le 19, Crac.

Cette fiche pédagogique s'adresse aux enseignants du primaire et du secondaire qui souhaitent préparer ou prolonger la visite de l'exposition Bric-à-Brac. Ce document est pensé comme un outil suggestif et non exhaustif, offrant des pistes d'exploration adaptées aux différents niveaux scolaires. Chaque enseignant peut s'en emparer librement et l'adapter en fonction des objectifs et des thématiques abordés en classe.

SOMMAIRE

- I. Découvrir l'exposition *Bric-à-Brac*
- II. Notions et thématiques explorées
- III. Objectifs pédagogiques
- IV. Préparer sa venue

I. Découvrir l'exposition *Bric-à-Brac*

Bric-à-Brac est une exposition du collectif Toxoplasma*, composé de deux artistes suédois Akay et Olabo. Cette dernière est pensée comme un aller-retour entre deux géographies : Stockholm, lieu de vie et de pratique des artistes, et le Pays de Montbéliard, espace de découverte et d'arpentage éphémère pour le collectif. À partir de leur **exploration de friches industrielles, de zones marginales, ainsi que des rebuts de notre société de consommation**, les artistes **rassemblent, détournent et mettent en scène des objets glanés** sur les deux territoires. Voitures, cadres de vélos, images, actions performatives, deviennent des fragments de récits en lien avec leurs « dérives » dans l'espace urbain. L'ensemble se traduit par une série d'installations *in situ*, ainsi que d'une collection de gestes et d'actions** réalisées via ces explorations.

* *Bric-à-Brac* est issue d'une collaboration avec l'association *Juste Ici* et s'inscrit dans le parcours du festival *Bien Urbain 2025* situé à Besançon.

** Certaines œuvres présentées dans l'exposition *Bric-à-Brac* mettent en scène des actions ou objets pouvant évoquer des comportements à risque (interventions urbaines, détournements d'objets usuels, etc.). Ces pratiques, réalisées dans le cadre artistique, doivent être interprétées avec recul. Une approche préventive adaptée aux scolaires sera proposée lors de la visite.

Focus sur les artistes : Toxoplasma (Akay et Olabo)

Akay et Olabo, réunis sous le collectif Toxoplasma, sont deux artistes suédois installés à Stockholm. Ils débutent d'abord leur pratique artistique dans le monde du **graffiti** puis s'orientent vers **une forme d'exploration urbaine tournée vers des espaces marginaux, souvent victimes d'une relégation spatiale** (entrepôts abandonnés, bureaux vides ou magasins désaffectés). Tout en conservant un certain ancrage dans le quotidien, Akay & Olabo apportent un regard à contre-courant sur ces zones oubliées, en s'intéressant à **leur potentiel d'appropriation**.

Dans leur pratique, les artistes font preuve d'une sorte de « **vandalisme créatif** », mélangeant des techniques de **parasitage et de détournement** pour engager **l'interaction avec le public**, le tout souvent accompagné d'une certaine pointe d'humour. Immenses peintures de slogans, échelles de cordes pirates, installations de fausse vidéo surveillance, magasins gratuits... les formes sont multiples.

Le duo vit et travaille désormais à partir de trois lieux situés dans le même quartier à Stockholm qui constitue le socle commun de ses productions artistiques.



TOXOPLASMA

Les éléments de l'exposition



TOXOPLASMA, L'ACTION PARLE PLUS FORT QUE LES MOTS, SUÈDE, 2021

1. Assemblages de rebus :

Carcasses de voitures, cadres de vélos, vieilles multiprises... L'exposition *Bric-à-Brac* regorge de **déchets et d'objets délaissés**, fantômes de **notre société de (sur) consommation**. Tout en faisant allusion au territoire de Montbéliard et la place prépondérante laissée à l'automobile, Toxoplasma propose ici de **revisiter des formes du quotidien, de les détourner et de se les réapproprier**. Certains éléments peuvent d'ailleurs être réactivés partiellement au moyen de systèmes électroniques ou de procédés interactifs.



2. Réflexions sur l'espace urbain et actions performatives :

Dans l'exposition *Bric-à-Brac*, Akay et Olabo partagent leurs **réflexions sur la ville, son usage et ses frontières**. Vidéos performatives, maquettes, zines et autres dispositifs narratifs alimentent l'espace d'exposition et documentent les explorations du collectif sur le territoire de Montbéliard, ainsi que d'anciens projets menés à Stockholm. Plusieurs vidéos réunissent des séquences où l'on voit les artistes escalader ou marcher en équilibre sur des espaces à priori non franchissables. Ces courtes séquences nous invitent à réfléchir **la relation public/privé** au sein de nos espaces de vie.



3. Interventions murales :

Non sans rappeler leur affinité avec le **street art**, les artistes ont choisi d'intervenir directement dans l'enceinte du centre d'art. À l'aide de photographies à grande échelle, occupant la surface de certains murs, ils transforment l'espace d'exposition en **support actif d'un contre-discours visuel**. Par leur aspect immersif, en faisant irruption dans un cadre codifié et institutionnel, ces images **brouillent les frontières entre intérieur et extérieur**, invitant à réfléchir la neutralité supposée du *white cube*.



II. Notions et thématiques explorées

A. Faire de l'art à partir de déchets

L'utilisation de déchets dans l'art est une pratique aujourd'hui répandue. Celle-ci remonte d'abord au début du 20e siècle, lorsque les artistes commencent à intégrer des objets, mais aussi différents types de débris, dans leur processus de création, en les **détournant de leur usage initial**. Mais c'est plutôt à partir des années 1960 que le phénomène se développe, et que le déchet devient un matériau à part entière dans la création plastique contemporaine. Les usages sont multiples allant de la mise en scène de matériaux à la réalisation de sculptures composées d'objets trouvés ou

ou abandonnés. Le déchet devient **un moyen d'expression critique**, un support de réflexion pour remettre en question **notre attachement à la possession et à la consommation**, tout en révélant le potentiel créateur derrière les rebuts de notre société, considérés comme inutiles. Plusieurs mouvements ont émergé de ces réflexions, incluant le Ready Made, le Junk Art ou encore l'Arte Povera. Ces mouvements s'accompagnent aussi d'une volonté de **subvertir les codes de l'art** et de questionner nos valeurs esthétiques telles que la beauté.

Quelques œuvres et artistes en lien avec l'exposition :

- ➔ Les inventions de **Jean Tinguely** telles que *Meta-Matics* (1954), construites avec des objets de récupérations en opposition au culte de l'objet neuf.
- ➔ Les abris de fortune de **Tadashi Kawamata** comme *Favela* (2012) ou *Carton Workshop* (2010), installations éphémères qui interrogent la précarité et la mémoire dans l'espace urbain.
- ➔ Les collages textuels de **Barbara Kruger** avec des œuvres comme *I shop therefore I am* (1987) qui reprennent les codes de la publicité en y insérant des messages critiques et contestataires.



TOXOPLASMA

B. Les artistes et la ville

L'espace de la ville est une source d'inspiration riche pour les artistes de notre époque. C'est un espace stratégique **d'action et d'intervention** pour questionner notre quotidien ou pour se l'approprier. La création artistique dans l'espace urbain constitue un mouvement de fond de l'art contemporain. Cette dernière peut se traduire de bien des manières. D'une forme d'art institutionnelle, à travers des commandes publiques ou invitations encadrées, à un art plus dissident incarné par le **Street Art et le Graffiti** par exemple, le rapport

des artistes à la ville transforme nos perceptions. De ces différentes pratiques, expérimentales, contestataires ou encore poétiques, émergent des réflexions telles que **notre rapport à la propriété, à l'espace privé et à son immersion dans la sphère publique**. D'autres formes d'art invitent à l'exploration, **à la découverte et à la redécouverte d'espaces oubliés et marginaux**, situés en zones périphériques ou parfois juste sous nos yeux.

C. Art et subversion

Dans nos sociétés, les artistes prennent parfois une position engagée **en interrogeant et en critiquant** la réalité dans laquelle nous évoluons (normes sociales, valeurs dominantes, logiques de pouvoir, etc.). Leur pratique artistique se transforme alors en **levier d'émancipation**, ouvrant la voie à d'autres modes de penser, de percevoir ou d'habiter le monde. Par leur position antagoniste certains artistes n'hésitent pas à passer par des formes subversives. **Désobéissance artistique, provocation ou encore réappropriation des codes établis** font partie des moyens utilisés pour transmettre leur message. L'objectif est de choquer,

d'éveiller les consciences, d'ébranler les conventions. Dans certains cas ces pratiques **peuvent se faire par l'humour** en utilisant, par exemple, la satire ou le pastiche. La forme humoristique sert ici de catalyseur pour **délivrer un message critique de manière accessible**. Ainsi, l'art peut être subversif aussi bien par son contenu que par sa forme, soulignant son caractère indocile et contestataire. Cependant, la reconnaissance institutionnelle dont bénéficient certaines formes artistiques, pouvant émousser leur dimension critique, invite à en repenser sans cesse de nouvelles formes pour penser et questionner le monde.

GLOSSAIRE DE L'EXPOSITION

ARCHITECTURE - Ensemble de principes et de techniques qui régissent la conception des espaces construits. Tout bâtiment est une « œuvre architecturale » qui mérite d'être étudiée.

DÉCHET - Élément rejeté, souvent dévalorisé, que son détenteur destine à l'abandon. Tout ce qui ne nous est plus utile et que nous décidons de jeter. Peut servir de matière première pour certaines œuvres d'art.

DÉRIVE - Concept inventé par le mouvement situationniste en 1956. Désigne une manière d'errer dans un lieu pour sa découverte, sans planification, en se laissant guider par ses sens et ses impressions.

DÉSObÉISSANCE - Refus délibéré de normes ou de règles imposées par la société. Dans le cadre artistique, la désobéissance émerge comme une réponse face aux injustices sociales et politiques.

DÉTournEMENT - Pratique qui consiste à réutiliser un objet ou matériau préexistant pour lui donner un nouveau sens ou usage.

MARGE - Se dit d'un espace situé en périphérie de quelque chose. Peut aussi désigner le fait de ne pas être partie prenante d'un système, d'en être écarté.

OCCUPATION - Acte consistant à investir un espace public ou privé de manière non autorisée. Peut servir une forme de revendication ou de protestation contre le système en place.

PERFORMANCE - Œuvre ou échantillon artistique ou l'artiste réalise une action en direct, souvent éphémère, pouvant être documenté, impliquant le public ou non.

PROPRIÉTÉ - Définit le droit de posséder et de disposer d'un bien. Interroge les limites entre ce qui appartient à chacun et ce qui est partagé (espace privé et public).

SUBVERSION - Attitude ou démarche qui consiste à affaiblir le pouvoir par le renversement de valeurs ou de normes. Processus d'action sur l'opinion.

URBANISME - Discipline relative à l'organisation des espaces urbains. Étudie l'organisation et la planification des villes.

STREET ART - Ensemble de pratiques artistiques utilisant l'espace public comme champ d'intervention. Englobe diverses techniques telles que le graffiti, le collage, les installations, etc.

TOXOPLASMA - Maladie infectieuse parasitaire principalement transmise de l'animal à l'homme. Les personnes infectées ont tendance à ignorer l'opinion des autres et à ignorer les règles.

SOCIÉTÉ DE CONSOMMATION - Société au sein de laquelle les consommateurs sont incités à consommer des biens et des services de manière abondante.

III. Objectifs pédagogiques

Ci-dessous des pistes pédagogiques sont développées à partir des thématiques de l'exposition. Ce contenu s'intègre aux programmes disciplinaires **de la maternelle jusqu'au lycée**, offrant aux enseignants la possibilité de s'appuyer sur les séances menées en classe, tout en les enrichissant.

Pour l'école élémentaire et le collège, il favorise également un travail interdisciplinaire en explorant **les cinq domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture**.

Ces propositions permettent de mettre en œuvre les 3 piliers de l'EAC : **l'acquisition de connaissance ; la pratique artistique ; la rencontre avec les œuvres, les lieux de culture et les artistes et autres professionnels**. Afin d'assurer la progressivité des apprentissages dans ces grands objectifs de formation, des repères sont proposés du cycle 1 au cycle 4. Ils permettent également d'adapter les contenus des parcours d'EAC à l'âge des élèves.

Les objectifs pédagogiques ciblés ci-dessous sont principalement en lien avec le domaine des arts plastiques. Il est aussi possible d'établir des passerelles avec d'autres disciplines comme le français, les sciences technologiques ou la philosophie.

Cycle 1 (PS, MS, GS)

Les domaines 1, 3 et 5 du socle commun des connaissances et des compétences sont ciblés ; « **Explorer le monde**. Utiliser, fabriquer, manipuler des objets », « **Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques**. Réaliser des compositions planes et en volume » et « **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**. Échanger et réfléchir avec les autres » permettent de développer la réflexion, l'expression et les interactions entre l'action, les sensations, l'imaginaire, la sensibilité, la pensée et le langage.

Compétences, objectifs pédagogiques et pilier de l'éducation artistique et culturelle	Proposition de séquence
1. Compétences du SCCC mobilisées : « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions. Échanger et réfléchir avec les autres », « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques. Réaliser des compositions planes et en volume » et « Explorer le monde. Utiliser, fabriquer, manipuler des objets ». Ces compétences permettent de développer la réflexion, l'expression et les interactions entre l'action, les sensations, l'imaginaire, la sensibilité, la pensée et le langage. Objectifs pédagogiques : Adopter une attitude responsable et écologique ; identifier les matières, savoir les trier puis apprendre à les recycler. Comprendre que les objets que nous consommons ont une histoire et une durée de vie. Réfléchir à l'impact environnemental de ces objets qui peuvent polluer et encombrer notre environnement. Mobiliser son imagination et sa créativité au service d'objets usagés/récupérés. Raconter l'histoire de ces objets : de sa création à son usage puis son recyclage. Référence artistique : Jean Tinguely, <i>Fatamorgana</i>, <i>Méta-Harmonie IV</i>, 1985 Piliers de l'EAC : La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance.	Entrée au programme Cycle 1 : Domaine 1 : « Pratiquer divers usages de la langue orale : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue. » Domaine 3 : « Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste. » et « Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés. » Domaine 5 : « Commencer à adopter une attitude responsable en matière de respect des lieux et de protection du vivant. » Des objets collectés puis réinventés. Lors d'une première séance, les élèves, accompagnés de leurs parents, découvrent la démarche de récupération en collectant divers objets du quotidien destinés à être jetés : bouchons, boîtes, couvercles, tissus, jouets cassés, etc. Les élèves apprennent à trier ces matériaux selon différents critères : la matière, la forme et la couleur. C'est aussi l'occasion d'enrichir leur vocabulaire en nommant les objets et en décrivant leurs caractéristiques. Chaque enfant est ensuite invité à imaginer et raconter une histoire autour de l'objet choisi : D'où vient-il ? À quoi servait-il ? Que pourrait-il devenir ? Dans un second temps, les élèves sélectionnent plusieurs objets pour les assembler, coller, transformer, découper, empiler et ainsi créer un nouvel objet : un animal, un véhicule, un personnage ou un objet imaginaire.

Cycle 2 (CP, CE1, CE2)

Les domaines 1, 2, 3 et 5 du socle commun des connaissances et des compétences ciblés ; « Les langages pour penser et communiquer. Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps », « Les méthodes et outils pour apprendre. Mettre en œuvre les méthodes apprises et mobiliser les ressources découvertes en classe pour travailler seul », « La formation de la personne et du citoyen. S'exprimer (émotions, opinions, préférences) et respecter l'expression d'autrui » et « Les représentations du monde et de l'activité humaine. Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses ».

Compétences, objectifs pédagogiques et pilier de l'éducation artistique et culturelle	Propositions de séquences
1. <u>Compétences du SCCC mobilisées :</u> « Expérimenter, produire, créer. Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) », « S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs. Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support... », et « Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art. Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres. » <u>Objectifs pédagogiques :</u> Créer une production plastique en mêlant l'imaginaire au réel. Travailler en deux et trois dimensions. Aborder la notion de détournement. Décrire le processus de création. <u>Référence artistique :</u> Christophe Niemann, Série <i>Sunday Sketches</i>, 2016 <u>Piliers de l'ÉAC :</u> La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance.	<u>Entrée au programme Cycle 2 :</u> « La représentation du monde. Explorer son environnement visuel pour prendre conscience de la présence du dessin et de la diversité des modes de représentation », « L'expression des émotions. Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique », « La narration et le témoignage par les images. Transformer ou restructurer des images ou des objets ». <u>Dessiner autour d'un objet</u> (détournement d'objet par le dessin) Choisis un objet que tu n'utilises plus (un stylo, une chaussette, une fourchette, les roues d'une voiture cassée, une clé, une brosse, etc.). Analyse cet objet, décris-moi sa couleur, ses formes et sa matérialité. Ensuite, pose-le sur une feuille puis par la technique du dessin imagine que celui-ci devient autre chose.
2. <u>Compétences du SCCC mobilisées :</u> « Expérimenter, produire, créer. Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) », « S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs. Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support... » et « Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art. Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres. » <u>Objectifs pédagogiques :</u> Approfondir la notion de détournement/volume/sculpture. Tirer parti des qualités physiques et plastiques des matériaux récupérés. Décrire le processus de création. Développer des opérations plastiques autour de la sculpture pour donner à voir une sculpture figurative et cohérente. <u>Références artistiques :</u> Pablo Picasso – <i>Tête de taureau</i>, 1942 / Ambroise Monod – Site officiel – <i>Récup'Art</i>. [En ligne], 1995 <u>Piliers de l'ÉAC :</u> La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance	<u>Progression sur le Cycle 2 :</u> « La représentation du monde. Explorer son environnement visuel pour prendre conscience de la présence du dessin et de la diversité des modes de représentation », « L'expression des émotions. Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique » et « La narration et le témoignage par les images. Transformer ou restructurer des images ou des objets ». <u>Seconde vie !</u> (détournement d'objet par la pratique de la sculpture) <i>Séquence ouverte à une démarche individuelle ou collective.</i> À partir des caractéristiques physiques et plastiques des matériaux de récupération (couleurs, formes, matières, textures, tailles, etc.), les élèves doivent imaginer et construire une sculpture représentant un animal ou un personnage. Ils assemblent, combinent et fixent différents objets sans les transformer, ni les modifier (pas de peinture, ni de découpe ou de dessin ajouté). L'objectif est de créer en s'appuyant uniquement sur l'apparence des objets, en exploitant leur forme, leur matière ou leur couleur pour donner vie à une figure reconnaissable.

Cycle 3 (CM1, CM2, 6^e)

Les domaines 1, 2, 3 et 5 du socle commun des connaissances et des compétences sont ciblés : « **Expérimenter, produire, créer. Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent** », « **Mettre en œuvre un projet. Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur** » et « **S'exprimer, analyser sa pratique celle de ses pairs. Établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité : Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation** ».

Compétences, objectifs pédagogiques et pilier de l'éducation artistique et culturelle	Propositions de séquences
1. <u>Compétences du SCCC mobilisées :</u> « S'exprimer, analyser sa pratique celle de ses pairs. Établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité : justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation » et « Expérimenter, produire, créer. Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) ». <u>Objectifs pédagogiques :</u> Raconter une expérience personnelle et sensible de l'espace. S'interroger sur son quotidien et les mécanismes entrepris par habitudes. Être capable de reconstituer les étapes d'un trajet «physique» par le dessin et le texte. <u>Référence artistique :</u> Francis Alys – <i>Les chaussures magnétiques</i>, 1994 <u>Pilier de l'EAC :</u> La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance	<u>Entrée au programme Cycle 3 :</u> « La représentation plastique et les dispositifs de représentation. La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter. » <u>Sur le chemin du collège</u> Réalise une cartographie, une bande dessinée ou un carnet de voyage qui me permet d'observer le trajet que tu prends chaque matin pour venir au collège. Ton carnet, ta bande-dessinée ou ta carte doit permettre à quelqu'un d'autre de visualiser ton trajet comme s'il l'avait fait lui-même.
2. <u>Compétences du SCCC mobilisées :</u> « Expérimenter, produire, créer. Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent » et « Mettre en œuvre un projet. Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur. » <u>Objectifs pédagogiques :</u> S'emparer de l'espace dans un contexte narratif pour créer une œuvre qui dialogue avec l'espace. Aborder la notion d'<i>in-situ</i>. Comprendre la notion de trace et s'en saisir afin de montrer les effets plastiques perceptibles (brillance, reflets, ligne continue dans l'espace, superpositions, cheminement, croisement, transition, etc.). <u>Référence artistique :</u> Michel Blazy – <i>Installation, Le lâcher d'escargot</i>, 2009 <u>Pilier de l'EAC :</u> La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance	<u>Entrée au programme Cycle 3 :</u> « Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace. L'espace en trois dimensions : découverte et expérimentation du travail en volume (modelage, assemblage, construction, installation...) » et « Les interpénétrations entre l'espace de l'œuvre et l'espace du spectateur. » <u>Un escargot a laissé des traces !</u> A partir de rubans adhésifs (différentes qualités et couleurs) et de bandes de papier les élèves doivent envahir l'espace de la salle pour nous montrer les différents chemins pris par cet escargot.

Cycle 4 (5^e, 4^e, 3^e)

Les domaines 1, 2, 3 et 5 du socle commun des connaissances et des compétences sont ciblés : « **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art. Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur** », « **Expérimenter, produire, créer. Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent** », et « **Mettre en œuvre un projet. Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique** ».

Compétences, objectifs pédagogiques et pilier de l'éducation artistique et culturelle	Propositions de séquences
1. Compétences du SCCC mobilisées : « Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art. Interroger et situer œuvres et démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur » et « Expérimenter, produire, créer. Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent ». Objectifs pédagogiques : Travailler les dispositifs de présentation (socle, suspension, installation, série, cadre, éclairage, vitrine, fond, écrin, etc.). Engager une réflexion sur la valeur symbolique et émotionnelle de l'objet. Aborder les notions de ready-made, de détournement et de mise en scène. Référence artistique : Arman, <i>Long term Parking</i>, 1982 Piliers de l'EAC : La pratique artistique / L'acquisition de la connaissance	Entrée au programme Cycle 4 : « Les représentations et statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art » et « L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur. La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre : les dispositifs de présentation ; l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres ». <u>Mon précieux... déchet</u> À partir d'un objet usagé ou abandonné (bouteille, boîte, capsule, tissu, plastique, etc.), les élèves doivent concevoir une mise en scène qui donnera l'impression d'un objet précieux. Ils pourront utiliser des matériaux tels que la dorure, le velours, les moulures ou imaginer un dispositif de présentation inspiré des musées, bijouteries ou cabinets de curiosités. Le tout, sans intervenir sur l'objet.
2. Compétences du SCCC mobilisées : « Mettre en œuvre un projet. Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique » et « Expérimenter, produire, créer. Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent ». Objectifs pédagogiques : Explorer les qualités physiques et plastiques des matériaux recyclés pour créer des fleurs en trompe l'œil. Développer des opérations plastiques variées (découpe, torsion, assemblage, superposition, etc.) pour transformer la matière. Découvrir des artistes qui interrogent des faits de société, notamment autour de la pollution et dégradation environnementale. Changer notre manière de percevoir le rebut. Références artistiques : Vik Muniz – <i>Waste land</i> (film), 2010 / Aliza Eliazarov – <i>Série Waste not</i>, 2011. Piliers de l'EAC : La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance	Entrée au programme Cycle 4 : « Les représentations et statuts de l'objet en art », « La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art et L'objet comme matériau en art » et « La transformation de la matière ». <u>Croisement disciplinaire :</u> « Culture et création artistiques, Sciences, technologie et société. En lien avec la technologie la physique-chimie. Formes et fonctions, la question de l'objet : évolution de l'objet ; statuts de l'objet ; design et arts décoratifs... », « Apprendre les qualités physiques des matériaux », « Connaître le cycle de vie d'un objet », « Analyser l'impact environnemental des objets ». <u>Le bouquet de fleurs éternelles</u> <i>Séquence ouverte à une démarche individuelle ou collective.</i> À partir de matériaux recyclables (boîtes, capsules, bouteilles, bouchons, flacons vides, pots de yaourt, etc.) et de matières récupérées (papier, carton, plastique, tissu, etc.), les élèves sont invités à composer des fleurs à l'aide de d'opérations plastiques (découper, tordre, tresser, perforer, assembler, plier, enrouler, empiler, etc.) Le tout doit évoquer un bouquet de fleurs durables, qui conserve les traces visibles de récupération des matériaux.

Compétences, objectifs pédagogiques et pilier de l'éducation artistique et culturelle	Propositions de séquences
1. Compétences mobilisées : « Expérimenter, produire, créer. Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique » et « Exposer l'œuvre, la démarche, la pratique. Prendre en compte les conditions de la présentation et de la réception d'une production plastique dans la démarche de création ou dès la conception ». Objectifs pédagogiques : Analyser et s'approprier un espace public fréquenté pour constituer un projet numérique. Observer et documenter les éléments architecturaux pouvant accueillir des créations. Travailler les modalités de présentation de l'œuvre de sorte à montrer l'ensemble de l'invasion colorée dans une architecture. Développer des opérations plastiques pertinentes en lien avec la couleur, l'espace et l'envahissement dans un contenu numérique. Références artistiques : Blublu - <i>MUTO</i> (stopmotion), 2008 / Georges Rousse, <i>Résidence du Blanc-Mesnil</i> (documentaire), 2006-2007 Piliers de l'EAC : La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance	Option / spécialité arts plastiques : « La présentation de l'œuvre. Présenter, dire, diffuser la production plastique & la démarche. Présence matérielle de l'œuvre dans l'espace de présentation. » <u>Invasion colorée au lycée</u> Dans cette séquence, les élèves sont invités à observer et documenter l'enveloppe architecturale du lycée, aussi bien à l'intérieur (escaliers, couloirs, sols, plafonds, portes, mobiliers) qu'à l'extérieur (façades, parkings, clôtures, espaces verts). À partir de cette exploration sensible, chaque élève doit capter des détails plastiques (textures, lignes, matières, ombres, vides, angles...) pouvant nourrir une intervention artistique fictive. Ils réalisent ensuite un timelapse ou un stop-motion dans lequel ils représentent une invasion de couleurs dans le lycée : coulures, pois, motifs, anamorphose, projections, qui s'insèrent dans l'architecture et qui la transforment.
2. Compétences du SCCC mobilisées : « Mettre en oeuvre un projet artistique individuel ou collectif. Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique » et « Expérimenter, produire, créer. Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création ». Objectifs pédagogiques : Réfléchir au rôle de l'artiste comme témoin, narrateur ou enquêteur du réel. Être capable de présenter et justifier ses choix lors d'une restitution orale ou écrite, en lien avec les enjeux plastiques et éthiques du projet. Apprendre à documenter un processus artistique : croquis, sons, photos, vidéos, objets collectés, notes, etc. Références artistiques : Christian Boltanski - <i>La vie impossible de C.B.</i>, 2001 / Sophie Calle - <i>la filature</i>, 1981 Piliers de l'EAC : La pratique artistique / Rencontrer des lieux et des œuvres / L'acquisition de la connaissance	Option / spécialité arts plastiques : « Figuration & image. Conjuguer, hybrider les espaces de la figuration narrative avec le lieu, le texte, le son, le mouvement. » <u>La filature</u> Comment l'artiste peut-il adopter une posture d'enquêteur pour explorer, collecter, et transformer des indices en œuvre d'art ? Secrètement les élèves mènent une filature artistique, ils choisissent un « sujet », puis collectent des éléments visuels, sonores, écrits ou matériels liés à ce sujet. À partir de cette documentation, ils réalisent une production plastique sous forme de carnet d'enquête, installation, narration visuelle ou collage de techniques mixtes (dessins, collages, photographies, objets, etc.).

IV. Préparer sa venue

Le 19 crac propose des visites accompagnées et des ateliers adaptés au niveau des élèves et aux projets pédagogiques des enseignant-e-s. Conçues comme des temps privilégiés d'échange et de partage ces séances ont pour objectif de permettre à chacun de vivre une expérience singulière face aux œuvres.

De 3 à 5 ans Cycle 1 (PS, MS, GS)

Une visite ludique qui s'appuie sur la découverte des formes, des couleurs ou encore des matériaux constituant l'exposition et ses œuvres.

➔ Durée : 40 minutes (1h sur place)

De 6 à 11 ans Cycle 2 et 3 (du CP à la 6e)

Découverte du centre d'art à travers une visite commentée de l'exposition (45 min). La discussion est suivie d'un atelier artistique (45 min) où les enfants expérimentent et développent leur imagination.

➔ Durée : 1h30 (2 x 45 minutes)

De 12 à 18 ans Collège & Lycée

Une exploration plus approfondie de l'exposition à travers un regard critique sur les œuvres. Le contenu de la visite peut être adapté aux problématiques développées par l'enseignant-e.

➔ Durée : 1h

La jauge maximale pour nos visites s'élève à 24 élèves maximum. Au-delà de ce nombre, des aménagements sont à prévoir en discussion avec l'équipe du 19, Crac.

Comment réserver ?

- ➔ Gratuit, sur réservation.
- ➔ Visite possible du mardi au vendredi. Le matin entre **9h et 12h** et l'après-midi entre **14h et 17h**.
- ➔ La réservation d'un atelier est uniquement possible en complément d'une visite.

Contact : 03 81 94 13 47 ou par mail à mediation@le19crac.com



©19, CRAC

Accès

19 Avenue des Alliés, 25200 MONTBÉLIARD
(En face de la gare)
Tél : 03 81 94 43 58

Accès en bus de ville, arrêt Acropole.

ENTRÉE LIBRE

Mardi - Samedi - 14h-18h
Dimanche - 15h-18h
Fermé lundi, jours fériés & pendant les périodes de montage.

Les bureaux sont ouverts du lundi au vendredi de 9h à 17h.

www.le19crac.com