

**Participation au projet d'exposition
du Fonds régional d'art contemporain des Pays de la Loire**
Propositions pour les cycles 2 et 3 / enfants à partir de 5 ans



***Quoi que tu fasses, fais autre
chose****

*Whatever you do, do something else **

Robert FILLIOU

une exposition du Frac des Pays de la Loire

HAB GALERIE, NANTES

Du 5 février au 17 avril 2016

Votre contact au Frac :

Lucie Charrier T.02 28 01 57 66
publics@fracdespaysdelaloire.com

Le Frac des Pays de la Loire organise une exposition à la HAB Galerie intitulée *Quoi que tu fasses, fais autre chose**. Axée sur la question de l'interprétation, cette manifestation réunira une centaine d'œuvres basées sur le principe de l'instruction, du jeu ou du protocole à activer.

Dans ce contexte, une quarantaine d'œuvres du projet *DO IT* de Hans Ulrich Obrist sera présentée aux côtés de la collection du Frac des Pays de la Loire, et d'un ensemble d'œuvres sollicitées à des institutions publiques (Frac et Musées) ainsi qu'à des artistes.

DO IT est un projet au long cours, où les artistes élaborent des modes d'emploi que chacun peut interpréter dans le cadre d'expositions. L'œuvre se transforme au fur et à mesure de ces interprétations. Bertrand Lavier, Christian Boltanski inaugurent le projet au début des années 1990, et au final 250 artistes ont participé à ce *work in progress*.

Au programme des œuvres historiques, des instructions de chorégraphes, de réalisateurs de cinéma, ...

Jeux, performances à rejouer, recettes de cuisines, ateliers de fabrication d'objets ou de récits, les protocoles choisis usent de modes opératoires différents à réaliser sur place, chez soi ou dans l'espace public.

Votre mission, si vous l'acceptez, sera de contribuer à l'activation de certaines de ces consignes/œuvres du projet *DO IT*, que vous aurez choisi parmi celles qui vous sont présentées ci-après !

Dans le cadre de ce projet, il vous est proposé, en tant qu'enseignants ou animateurs, d'impliquer un groupe d'élèves ou d'enfants, dans cette exposition.

Deux façons peuvent être envisagées :

- lors d'une visite de l'exposition (du 6 février au 17 avril 2016), des médiateurs prendront en charge votre groupe et proposeront d'activer certaines pièces ou jeux dans l'espace d'exposition (la Hab galerie).
- En amont ou après votre visite, vous pouvez activer avec les enfants une consigne/œuvre dans votre établissement. De manière individuelle, en binôme, en groupe ou de manière collective, chaque œuvre nécessite une participation active du spectateur. Dessins, collages, récits, etc, vos réalisations seront valorisés directement dans l'exposition ou sur les réseaux sociaux qui documenteront chaque jour l'évolution de l'exposition. " (*Cette proposition s'adresse plus particulièrement aux enseignants des écoles qui ne sont pas encore impliqués dans un projet pour cette année 2016.*)

Une présentation de l'exposition (enseignants, animateurs) est prévue le 24 février 2016 à 15h.

Quelques œuvres :

GUILLEMINOT, Marie-Ange

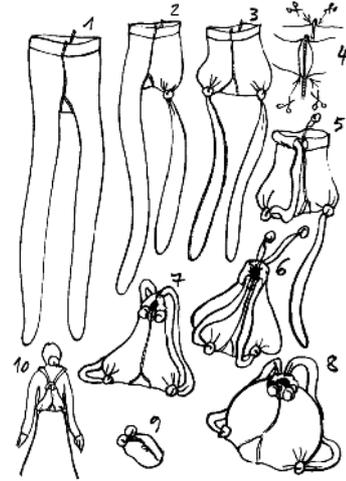
CaurisTM (1996)

Cette artiste plasticienne s'intéresse au geste, à la manipulation, au toucher, au corps. Ses œuvres prennent souvent la forme de d'actions, de performance, où le corps est en action, enfilant des vêtements, réalisant un geste, etc. Des objets émanent souvent de ses gestes.

Dans cette œuvre, elle propose au visiteur de fabriquer un sac à dos à partir de collants.

Mots clefs / pistes artistiques et pédagogiques :

le corps, l'objet, la transformation, la manipulation, la sculpture molle, la forme, la matière.



KOO Jeong-A

Sans titre (1997)

Cette artiste d'origine Coréenne a un travail très minutieux, où le détail relève de l'indicible, de l'invisible.

Délicates, ses interventions évoque le fragile, dans des domaines variés comme le dessin, la poésie, l'architecture.

Ses œuvres évoquent souvent un rapport à l'espace, et offrent un nouveau regard sur le quotidien.

Dans cette œuvre/consigne, elle propose de réaliser un dessin individuel. Des indications (tracer une ligne de 5 cm vers la gauche, puis 3 cm en arrière, etc...) sont données au(x) participant(s) qui exécute le dessin. (On peut lire ou donner les indications à voix haute).

Une fois terminé, le dessin est accroché au mur.

Réalisée individuellement mais par un groupe d'individus, cette œuvre nous montre les différences de compréhension de chacun, notre faculté à saisir les informations, à décider de l'occupation de l'espace de la page, du choix des couleurs, de notre volonté à respecter la règle ou notre désir de la contourner, etc...

Mots clefs / pistes artistiques et pédagogiques :

Dessin, lignes, géométrie, règles, protocoles, jeu, contraintes/libertés, création, individuel/collectif

LYNCH, David

Do It : Comment fabriquer une commode/panneau/tableau à ricky (2012)

David Lynch est un cinéaste, photographe, musicien et peintre américain. Il développe, dans ses séries comme dans ses films, un univers surréaliste très personnel où se mêlent cinéma expérimental, cinéma de genre, arts graphiques et recherches novatrices, tant sur le plan dramaturgique que plastique (images hypnotiques, bande sonore inquiétante, goût du mystère, de la bizarrerie et de la difformité...). Le regard porté sur les choses, la manière de les représenter et dont le spectateur les perçoit, sont au cœur de l'œuvre de David Lynch, qui a construit tous ses films en trompe-l'œil.

Pour *Do It*, David Lynch propose de réaliser un panneau composé de 20 « images » ou 20 « objets » identiques. Seul changera la légende écrite sous ces objets semblables.

« Vous serez étonnés de voir les différentes personnalités qui émergent de vos images ou objets selon les noms que vous leur donnez. »

Mots clefs / pistes artistiques et pédagogiques :

Relation texte / image. Pouvoir des mots. Imagination. Objets, présentation, collection.

RAQS MEDIA COLLECTIVE

*DO IT YOURSELF (pour les enfants) (2011) **

The Raqs Media Collective est un collectif d'artistes indiens. Il fut fondé en 1992 par Jeebesh Bagchi, Monica Narula et Shuddhabrata Sengupta. Au travers de différents supports, ils explorent l'apprentissage comme une expression artistique, mais surtout une faculté humaine directement liée à l'imagination et aux tendances ethniques.

Pour *Do It*, le collectif propose de s'approprier la littérature selon les consignes suivantes :

« Imaginez et inventez 5 titres de livres que vous aimeriez que tous les enfants lisent et apprécient.

N'oubliez pas que ces livres n'existent pas. Personne ne les a écrits, encore.

En leur inventant des noms, vous les aidez à apparaître dans le monde.

Pourquoi seuls les enfants devraient jouir du plaisir des livres imaginaires ?

Inventez ensuite 5 titres maximum de livres pour des amis adultes. »

Mots clefs / pistes artistiques et pédagogiques :

Imagination, création, liberté, récit, langage, nommer pour faire exister.

Continuer la création de ces ouvrages en classe (création d'une couverture, écriture d'un récit...)

WILLIAMS, Emmett

Extrait du « Livre de jeux de Toom et Emmett » (1963-1965)

Williams Emmett s'intéresse à l'art sous différents supports : poème, peinture... Mais il est surtout connu pour ses créations poétiques : il fait parti des fondateurs de la « poésie concrète ». Cette dernière est une forme expérimentale qui tend à faire disparaître la syntaxe pour transformer la création littéraire en un objet sensible, s'établissant grâce à un protocole pré-établi.

Avec *JEU DE DESSIN AVEC RADIO*, Williams Emmett propose au(x) participant(s) de se bander les yeux et de dessiner en écoutant une chanson diffusée à la radio. Le dessin dure le temps de la chanson. On observe ensuite le(s) dessin(s) réalisé(s).

Mots clefs / pistes artistiques et pédagogiques :

Création, dessin ou écriture automatique, son, musique, dessin, rythme, sensation, différence, perception.

FRIEDMAN, Yona

Construire une ville (2002)

Architecte, il réfléchit à l'adaptation des constructions urbaines à la vie moderne. Il crée le concept « *d'architecture mobile* ». Selon Yona Friedman, les constructions doivent être réfléchies selon deux principes : la prise en compte des individualités, mais aussi de l'usage futur qui en sera fait.

Pour *Do It*, il propose aux visiteurs de construire le plan au sol de la maison de leurs rêves. Une création qui rejoindra par la suite le plan d'urbanisme de « Utopia-City ».

Mots clefs / pistes artistiques et pédagogiques :

Création, rêve, dessin, architecture, individuel/collectif, espace, plans, projection, utopie.