

## Secrets d'atelier : micmac abstrait

« Secrets d'atelier » : un module d'exposition en accès libre pour les enfants

Depuis 2008, le musée produit ses propres modules d'exposition destinés à un public familial, de 4 à 77 ans !

« Secrets d'atelier » est une salle ludique en accès libre à vocation pédagogique qui accompagne les expositions.

Permis de toucher ! « Secrets d'atelier » propose jeux et manipulations (sans se salir !) pour découvrir la démarche d'artistes en prolongement de l'exposition temporaire.



Du 23 novembre 2017 à début mars 2018  
Secrets d'atelier : micmac abstrait



Ces « Secrets d'atelier » familiarisent le jeune public avec André Marfaing et les artistes du 20<sup>e</sup> siècle de la collection.

Les enfants sont invités à participer à 7 jeux :

- 1- dessin gestuel au pastel sur rouleaux de papier mural noir ou blanc pour ressentir le mouvement
- 2- découpage et perforage de papier noir à aimanter sur un fond blanc pour faire jaillir la lumière
- 3- faire deviner des expressions littéraires sur le noir et blanc en les dessinant sur plexiglas
- 4- inventer une histoire à partir d'œuvres abstraites, avec éventuellement pour point de départ le chat de Marfaing
- 5- dessin sur ardoise magique à partir de mots non figuratifs tirés au sort en manipulant une cocotte en papier
- 6- Donner un titre à des œuvres « sans titre » à l'aide d'un trace-lettres
- 7- jeu des 7 familles sur l'art du 20<sup>e</sup> siècle

Secrets d'atelier : permis de toucher !

# Secrets d'atelier : micmac abstrait

Secrets d'atelier : permis de toucher !

## Tout en mouvement !

En noir et blanc, avec une pointe de bleu, André Marfaing affronte sa toile. Il réalise de larges mouvements pour s'exprimer. Les traits s'entrechoquent parfois. Certaines zones sont plus denses.

1. Choisis le rouleau noir ou le blanc.
2. Au pastel, dessine des lignes avec de grands gestes libérateurs.
3. Découpe ton dessin si tu veux le garder.



## Cache-cache lumineux

André Marfaing fait apparaître la lumière derrière le noir. Il réalise des trouées blanches sur des fonds noirs.

1. Prends une feuille noire, des ciseaux ou des perforatrices pour expérimenter ta quête de lumière.
2. Découpe ou poinçonne ta feuille (plie-la pour t'aider).
3. Aimante ensuite ta réalisation sur le tableau blanc pour voir son effet.
4. Tu peux alors accrocher ta création sur les fils à ta gauche ou la garder.
5. N'oublie pas de ranger le matériel et de mettre les morceaux découpés à la poubelle.



## Dessine les expressions

Se joue à plusieurs.

1. Prends une carte de niveau + (à partir 8 ans) ou ++ (à partir du collège).
2. Lis dans ta tête l'expression portant sur le noir et le blanc. Si tu ne la connais pas, lis son explication.
3. Prends un crayon et dessine ce que tu as lu.
4. Le gagnant est celui qui devine le plus vite l'expression.
5. Efface ton dessin avec le chiffon et recommence.



## Il était une fois...

Les tableaux abstraits ne représentent pas ce que tu peux voir dans la réalité. Certains peuvent te surprendre. Laisse parler ton imagination !

1. Choisis dans la caisse 4 reproductions .
2. Aimante-les sur le mur.
3. Tous les participants ont alors 2 minutes pour inventer dans leur tête une histoire reliant les oeuvres dans l'ordre qu'ils souhaitent. Si cela t'aide, utilise le chat de Marfaing comme départ de ton histoire et promène-le dans les oeuvres.
4. Chacun son tour raconte son histoire.
5. Vote pour le récit le plus fascinant sans choisir le tien. Celui qui recueille le plus de mains levées a gagné !



# Secrets d'atelier : micmac abstrait

Secrets d'atelier : permis de toucher !

## Esquisse les ténèbres

Les artistes abstraits évoquent parfois des sentiments ou des choses que l'on ne peut voir.

1. Prends la cocotte en papier entre tes doigts et dis un chiffre.
2. Ouvre et ferme la cocotte autant de fois que ce chiffre. Tu vois alors 4 symboles.
3. Lis le mot qui se cache derrière celui que tu préfères.
4. Dessine-le sur l'ardoise magique !
5. Efface ton dessin pour le prochain.



## Sans titres ?

Beaucoup d'artistes abstraits ne donnent pas de titre à leurs oeuvres afin de laisser parler l'imagination du visiteur .

Voici 4 oeuvres de la collection du musée et d'André Marfaing qui sont « Sans titre ».

1. Invente un titre pour l'oeuvre de ton choix.
2. Ecris ce titre à la main ou à l'aide d'un trace-lettres.



## Le jeu des 7 familles

Se joue à plusieurs.

Tu peux voir dans le musée beaucoup d'oeuvres abstraites. Elles ont été classées en 7 familles de 4 cartes.

1. Tout d'abord, un joueur distribue 7 cartes à tous les participants. Le reste des cartes forme la pioche.
2. Le premier joueur demande à la personne de son choix si elle possède la carte qu'il souhaite. Il ne peut demander une carte d'une famille que s'il en possède déjà une. Si la personne possède cette carte, il la donne. Si non, le premier joueur pioche une carte. S'il tire la carte voulue, il dit à voix haute « Bonne pioche ! » et peut ainsi rejouer. S'il ne pioche pas la carte désirée, le joueur suivant demande une carte de son choix.
3. Si un joueur possède toute une famille, il la pose devant lui et la partie continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à piocher.
4. Le gagnant est celui qui à la fin de la partie possède le plus de familles devant lui.



Contact : Fabienne Ruellan, médiatrice culturelle  
Tél.: 02 98 95 95 24  
Courriel: fabienne.ruellan@quimper.bzh