

Exposition « Video art attack »

Exposition des élèves de 5^e du collège Saint-Jean-Baptiste et du club des jeunes de la MJC de Kerfeunteun de Quimper

Musée des Beaux-Arts de Quimper

du 15 avril au 21 mai

Rez-de-chaussée, salle du service éducatif

Les jeunes exposent aussi au musée !

Ambiance fantastique option Minecraft au musée !

Deux classes de 27 élèves de 5^e du collège Saint-Jean-Baptiste et une dizaine de participants du club des jeunes de la MJC de Kerfeunteun de Quimper se sont intéressés, lors de visites guidées, aux univers fantastiques de la collection.

Les sombres légendes bretonnes sont particulièrement inspirantes pour les créateurs d'aujourd'hui.

Les professeurs d'arts plastiques et de technologie ont conduit ce projet aux côtés de la plasticienne Sylvie Anat.

Le fab'lab de la MJC a finalisé les productions 3D et les découpes laser des créations. Le tout donne une exposition en noir et blanc, qui transporte le visiteur dans un décor géant d'arbres et de nuages où se fauillent des personnages, façon jeu vidéo !

Avec la participation de :

- ✓ Sylvie Anat, plasticienne
- ✓ Rozenn Le Moguedec, professeur d'arts plastiques au collège
- ✓ Claude Bouguyon, professeur de technologie au collège
- ✓ Thomas Pardoën puis Claire Dréan, animateurs jeunesse de la MJC
- ✓ Jean-François Le Gallo, responsable du Fab'lab de la MJC
- ✓ Anne Hamonic, guide-conférencier de la Maison du patrimoine
- ✓ Et l'équipe du musée.

L'exposition a été réalisée suite aux visites guidées du musée et du fab'lab et aux ateliers d'arts plastiques qui se sont déroulés en classe ou à l'atelier de Sylvie Anat de décembre 2016 à mars 2017.

L'équipe du musée a procédé au montage, à la scénographie et à l'éclairage de la salle aux côtés de Sylvie Anat.

Le déroulement du projet

Le thème retenu pour ce projet de sensibilisation artistique à destination des jeunes est la conception d'un décor de monde fantastique à l'image de ceux utilisés dans des jeux vidéo, à la façon du populaire Minecraft.

Le musée propose traditionnellement aux scolaires des visites. Or, le public du 2nd degré répond moins aux sollicitations. Toucher les adolescents dans un musée des beaux-arts est un défi ! Les jeunes fréquentent peu les structures culturelles. Le thème porteur et prétexte du jeu vidéo est une accroche originale pour intéresser à la lecture de tableaux. Les concepteurs de jeux vidéo font appel à des graphistes pour donner un univers à leurs jeux. Ceux-ci peuvent s'inspirer d'images du passé pour développer un imaginaire. Si les jeux vidéo sont une évidence pour les jeunes, les questions de leur conception, de leur esthétique, de la recherche documentaire dans des disciplines littéraires et historiques, le sont beaucoup moins.

Un guide-conférencier de la Maison du patrimoine a montré au musée d'une part, les scènes liées au légendaire breton, au paysage symboliste et à la représentation biblique des enfers, et d'autre part, l'utilisation des valeurs du noir et blanc en peinture. La découverte des légendes bretonnes peut devenir une source d'inspiration support à la création de mondes imaginaires. La Bretagne possède un patrimoine historique de contes et légendes d'une rare richesse. Alors même que de nombreux scénaristes s'en emparent pour construire des œuvres à succès, cet imaginaire n'est que trop peu souvent réinvesti, réapproprié par les jeunes générations.

Le parcours d'éducation artistique et culturelle (Circulaire du 3 mai 2013 des ministères de l'Éducation nationale et de la Culture) défend trois piliers de la création : voir des œuvres originales, avoir une pratique artistique et rencontrer des artistes.

C'est pourquoi, outre la visite du musée, il a été proposé avec la plasticienne Sylvie Anat, en classe pour les 5^e et à son atelier pour le club des jeunes, 3 ateliers d'arts plastiques (crayon gris, feutre noir, encre de Chine, découpage au cutter) de 2h pour passer de l'esquisse à la fabrication d'un décor collectif. Une classe de 5^e a réalisé des arbres, l'autre des feuillages et le club des jeunes des nuages.

Les partenariats permettant des passerelles transdisciplinaires rentrent dans la logique de travail du musée. Ainsi, un partenariat inédit a vu le jour avec Jean-François Le Gallo, animateur informatique et du fab'lab de la MJC de Kerfeunteun (<http://www.fabrikarne.fr/>). « Video art attack » prend en compte l'évolution des pratiques apportées par les nouvelles technologies. Une visite du fab'lab à la MJC a été initiée pour découvrir entre autres les possibilités de l'impression 3D et de la découpe laser.

Les classes de 5^e ont réalisé en classe des personnages géométrisés de type Minecraft dans le cours d'arts plastiques puis ont été modélisés dans le cours de technologie. Le fab'lab' a ensuite procédé aux impressions. De même, les nuages réalisés par le club des jeunes ont été découpés au laser.

La présence du fab'lab à Quimper est une chance pour que les adolescents modifient leur vision d'un musée éloigné des prouesses technologiques. Le fab'lab était également favorable à une nouvelle déclinaison de ses possibilités envers l'art, domaine qu'il avait peu abordé.

Convoquant la pluralité des savoirs historiques, scientifiques et artistiques, le projet s'attache à donner des éclairages croisés et innovants. Ce travail plastique et technologique est valorisé par une scénographie unique, déplacée successivement au sein des deux structures (en juin à la MJC – dates à préciser). L'exposition d'une durée de 5 semaines dans la salle du service éducatif du musée inclut la Nuit des musées, très fréquentée. Ce moment s'imbrique avec l'opération « La classe, l'œuvre » depuis quatre ans (voir rubrique dédiée).

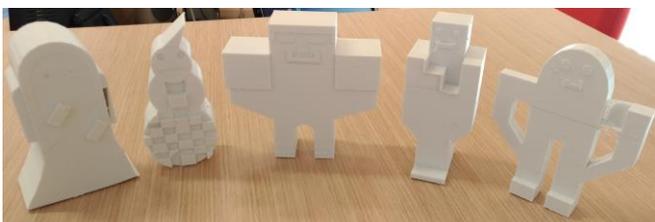
C'est donc une animation inhabituelle que propose le musée et la MJC à des adolescents : visiter le musée, un atelier d'artiste et un fab'lab, participer à des ateliers d'arts plastiques et technologiques pour abolir les frontières entre le monde de l'art et le public adolescent. Le tout menant à des restitutions publiques au musée et dans le quartier impliqué.

Techniques employées :

- ✓ Nuages : Dessin au feutre noir sur papier canson A3, scann puis découpe laser
- ✓ Arbres et végétaux : Dessin à l'encre de Chine sur papier canson puis découpe au cutter
- ✓ 50 personnages : impression 3D (10h / personnage) à partir de croquis modélisés sur le logiciel Sketch'up

Objectifs

- ✓ Transmettre le plaisir d'être au musée.
- ✓ Apprendre et respecter les règles et les contraintes de la vie en société dans un lieu public.
- ✓ Faire découvrir aux adolescents les collections du musée.
- ✓ Sensibiliser les adolescents aux lieux patrimoniaux, aux établissements culturels
- ✓ Découvrir les métiers du secteur culturel et technologique par la rencontre de professionnels
- ✓ Vivre la tolérance en respectant la création d'autrui.
- ✓ Transmettre le plaisir de créer.
- ✓ Développer la sensibilité artistique et la capacité d'expression et de créativité.
- ✓ Apprendre aux jeunes des techniques plastiques et technologiques (dessin, encre, impression 3D, etc.) via leur domaine de prédilection : le jeu vidéo.
- ✓ Favoriser l'écoute entre visiteurs et intervenants.
- ✓ Multiplier les formes et les angles d'approche pour ouvrir le musée au plus grand nombre.
- ✓ Confronter un territoire, son histoire, ses légendes et des modes d'expression contemporain.
- ✓ Intéresser les habitants du quartier de Kerfeunteun à la vie culturelle de la ville.
- ✓ Rendre les jeunes fiers de leur travail.



Impressions 3D



La classe/l'œuvre !

Ou comment valoriser les projets éducatifs artistiques et culturels lors de la Nuit des musées

Fruit d'un partenariat entre le ministère de la Culture et de la Communication et le ministère de l'Education nationale et de l'Enseignement supérieur et de la recherche, « La classe, l'œuvre ! » est une opération d'éducation artistique et culturelle ancrée, depuis 2013, dans la Nuit européenne des musées. Elle s'appuie sur les trois piliers de l'éducation artistique et culturelle : rencontre,

pratique et connaissance et a pleinement vocation à enrichir le parcours d'éducation artistique et culturelle des élèves.

Elle consiste à inviter les élèves de tout niveau scolaire à étudier une ou plusieurs œuvres ou tout objet de collection d'un musée de France de proximité afin d'en concevoir une médiation qu'ils auront l'opportunité de présenter aux visiteurs le soir de la Nuit européenne des musées.

L'objectif est de permettre aux élèves de s'approprier le patrimoine commun, de se construire comme de véritables acteurs de la valorisation du patrimoine et de devenir ainsi des passeurs de culture. Par ailleurs, l'opération permet aux musées et aux établissements scolaires de resserrer leurs liens grâce à un travail collaboratif mené tout au long de l'année.

Le dispositif implique une mise en valeur des travaux des élèves sur un site web national dédié (www.nuitdesmusees.fr).

Samedi 20 mai de 20h à minuit

195 musées partenaires dont 4 en Bretagne (outre le musée des beaux-arts de Quimper, participent le musée de la marine de Brest, le musée de la pêche de Concarneau et le musée de Préhistoire de Carnac) / 317 établissements scolaires / 283 projets éducatifs et culturels



Le Projet Educatif Local

« Video art attack » a reçu le soutien financier du PEL. Qu'est-ce que c'est ?

Le projet éducatif local de Quimper est une politique éducative transversale, globale et évolutive, menée en direction des enfants et des jeunes âgés de 2 à 16 ans, habitant et/ou scolarisés à Quimper et de leurs familles.

Il a pour objet de faire du lien et amener de la cohérence entre les différents temps et espaces socio-éducatifs des enfants et des jeunes. Il cherche pour cela à favoriser l'implication des enfants, des jeunes et de leur famille à la vie de la cité.

Le PEL pose l'éducation comme responsabilité collective et partagée entre tous les contributeurs de la communauté éducative, dont les parents sont les premiers membres.

Il vise une mise en articulation de l'éducation formelle avec les éducations non formelles et informelles qui sont aujourd'hui reconnues comme nécessaires dans les parcours éducatifs. La diversité et la richesse de ces parcours sont essentielles au développement, à l'épanouissement, à l'émancipation des enfants et des jeunes ainsi qu'au vivre-ensemble sur le territoire.



Sylvie Anat

Atelier Sylvie Anat

40, quai de l'Odet à Quimper

Plasticienne passionnée par le monde de l'art, Sylvie Anat baigne, depuis son plus jeune âge, dans un environnement artistique, l'art plastique faisant partie intégrante de son éducation.

Après avoir finalisé ses études à l'école des beaux-arts de Quimper, l'idée de transmettre ses expériences et d'échanger avec un large public s'affirme comme son choix professionnel premier. Elle commence donc à enseigner dans le milieu scolaire

et à l'école des beaux-arts de Quimper. Elle dispose de l'agrément de l'Education Nationale.

Ces expériences la confortent dans son choix d'ouvrir son propre atelier il y a 12 ans, sur les quais, pour un environnement et une pédagogie plus personnelles, en développant des cours enfants et adultes, en préparant des étudiants vers des études supérieures d'arts, en intervenant dans des projets scolaires, mais aussi des formations professionnelles ...

Parallèlement, Sylvie Anat peint. Ce moyen d'expression est essentiel quant à l'équilibre qu'il lui procure, forme d'exutoire lui permettant de se remettre en question et d'approfondir sa recherche plastique.

Depuis l'automne 2012, Sylvie Anat conçoit puis forme les guides à la réalisation des ateliers « les artistes en herbe » pour le musée des beaux-arts, la maison du patrimoine et le musée départemental breton. Ces ateliers ont lieu à chaque vacance (sauf Noël) et s'adressent aux 7-12 ans.

Depuis l'année scolaire 2013/2014, elle conçoit et mène des ateliers dédiés aux classes de niveau primaire de Quimper communauté. Les travaux produits sont exposés au sein du musée :

- « Carnets d'artistes en herbe » en écho à l'exposition temporaire « Henri Marret, parcourir la Bretagne » - mars 2014
- « Le ciel de nuit » en lien avec la Nuit européenne des musées (projet PEL) – mai 2014
- « So british ! » en écho à l'exposition temporaire « De Gainsborough à Turner, L'âge d'or du portrait et paysage anglais dans les collections du musée du Louvre » - mars 2015
- « Architectures vécues, architectures rêvées » en écho au patrimoine quimpérois et à l'architecture du musée (projet PEL) – mai 2015
- « Passé / présent » en écho à l'exposition temporaire « Le Journal des collections » - mars 2016
- « Me, myself and I » sur l'autoportrait en lien avec l'exposition temporaire « Autoportraits du musée d'Orsay » (projet PEL) - mai 2016
- « Esprit nomade » en écho à l'exposition temporaire « Voyages, le goût de l'ailleurs dans les collections du musée » - mars 2017

En 2015, Sylvie Anat a assuré des formations pour les animateurs de la Ville de Quimper dans le cadre des TAP.