

NOTRE MAISON DES ARTS

Résumé

Cette activité comporte deux volets. Le premier volet consiste en une sorte de cadavre exquis. Les participants composent ensemble des dessins. Ils dessinent «La Maison des Arts». Le deuxième volet consiste à intervenir sur leur dessin en utilisant des éléments, des émotions, des intentions qu'ils auraient découverts dans l'exposition. Pour cela, l'animateur utilise un jeu de cartes à dessiner édition spéciale US.

Objectifs

- Agir sur base des oeuvres découvertes dans l'exposition
- Créer un jeu
- Entrer dans l'univers du dessin par le jeu
- Travailler ensemble, intervenir sur l'oeuvre de quelqu'un d'autre, partager son travail

Mots-clés

À puiser dans l'exposition et à utiliser dans l'atelier :

- collaboration
- dessin
- jeu
- enfance
- superposition

Matériel

Cadavre exquis

- Du papier à dessin (format et nombre à définir en fonction de la formule choisie)
- Des crayons gris
- Des crayons de couleur
- Des feutres noirs
- Des crayons noirs

Jeu de cartes à dessiner

- Un feutre pour écrire les consignes
- Les cartes de jeu prêtes à l'emploi
- Des gommettes
- Des feutres de couleur
- De la peinture dorée
- Des fusains
- De la laque
- ... en fonction des consignes choisies

1. Cadavre exquis de la Maison des Arts

PRÉPARATION

Avant de commencer l'activité, n'hésitez pas à faire un saut dehors pour observer la maison car les participants devront la dessiner de mémoire.

L'animateur peut décider de donner cette activité en collectif, en binôme ou en individuel. Pour chaque version, il peut y avoir des adaptations.

L'animateur répartit les participants dans l'espace avec tout le matériel nécessaire.

Travail en collectif : groupe de 4 ou plus autour d'un grand format à partager.

Travail en binôme : par deux autour de la même feuille.

Travail en individuel : en cercle, chaque participant avec une feuille devant lui.

TECHNIQUES

Pour cet atelier, vous pouvez utiliser des crayons gris ou des crayons de couleurs. Dans une version au crayon gris, chaque participant peut repasser sur les traits avec un feutre noir. Si vous n'avez pas le temps de procéder à l'étape suivante, vous pouvez aussi proposer aux participants de peindre différentes parties de leur travail en doré.

CADAVRE EXQUIS

Travail en collectif : les participants reçoivent un crayon par groupe. L'animateur donne les consignes les unes après les autres (dessiner la porte, dessiner une tour, dessiner le centre de la maison, dessiner 4 fenêtres, dessiner une deuxième tour...).

Après chaque consigne, le crayon passe dans les mains de la personne assise à gauche du dessinateur. Quand l'animateur a donné toutes les consignes, la Maison des Arts est terminée. Les participants peuvent la comparer avec la «vraie» maison.

Travail en binôme : l'activité se passe de la même manière, mais les participants travaillent à deux sur la même feuille. On peut également imaginer les asseoir l'un en face de l'autre avec une feuille A3 ou A2. Chaque participant investit la moitié de la feuille qui se trouve devant lui. À chaque changement, la feuille tourne.

Travail en individuel : après chaque consigne, les participants font tourner leur feuille vers la gauche. Pour reconnaître la touche de chacun, pourquoi ne pas donner une couleur différente à chaque dessinateur ?

L'animateur veillera à préciser qu'il ne faut dessiner que les contours de la maison. Les zones blanches seront investies lors de la deuxième partie de l'atelier.

VARIANTES ET PROGRESSION

- Si l'animateur désire prolonger l'animation, il peut proposer aux participants de recommencer le même jeu en changeant l'objet dessiné (plus la Maison des Arts mais par exemple un objet observé dans l'exposition...).

- Les participants peuvent être sollicités pour donner les consignes. Ce sont eux qui décident dans quel ordre les différentes parties de la maison seront ajoutées.

- Dans la version en collectif, le dessinateur peut se bander les yeux avant de dessiner.

- On peut également jouer au «vrai» jeu de cadavre exquis. La consigne : dessiner l'entièreté de la Maison des Arts sur une demi feuille. Plier la feuille en deux en ne laissant dépasser qu'un seul trait. Ce trait peut être le départ pour le dessin d'un objet observé dans l'exposition, ou un autre maison des Arts...



Résultat du jeu de dessin avec deux participants

Une activité pour les groupes après la visite de US
Maison des Arts - février-avril 2020

2. Créer un jeu sur base de l'expo

QUESTIONNER

Après avoir dessiné la Maison des Arts, prenez le temps de revenir sur les oeuvres qui ont retenu l'attention. Questionnez les participants :

Qu'a-t-on vu dans l'exposition ? Quelles images, quelles formes, quelles couleurs ? Quelles techniques ont été utilisées par les artistes ? Comment imiter leur travail par le dessin ? Sur base des réponses que vous obtiendrez, vous agrémenterez le jeu de cartes à dessiner.

Chaque consigne inventée par les enfants donnera naissance à une action plastique. Cette action sera réalisée sur la Maison des Arts dessinée au préalable. On travaille alors comme Alain Bornain qui, par exemple, superpose à ces dessins des pois rond. Ces derniers créent une deuxième couche qui avec le dessin d'origine ne forment plus qu'un.

REFORMULER

Voici quelques exemples :

«Il y avait un lapin bizarre sur un tableau» -> Dessine un lapin bizarre qui se promène dans le jardin de la maison.

«On a vu des images avec des points de couleurs» -> Dessine 10 points de couleurs ou colle 10 gommettes dans le ciel autour de la maison.

«Le lapin bizarre était blanc» -> Dessine ce que tu as envie en blanc.

«Alain Bornain dessine des souvenirs» -> Ecris/dessine un souvenir sur la porte de la maison.

«Il y avait un personnage avec une tête rouge» -> Dessine-toi avec une tête rouge dans une fenêtre de la maison.

Dans le matériel vous trouverez des cartes prêtes à l'emploi. Vous pouvez donner les cartes aux participants après l'activité. Vous trouverez également un jeu avec des consignes déjà rédigées. Cela peut vous servir en fonction du temps dont vous disposez.

Les consignes peuvent varier en fonction du matériel dont vous disposez. Si vous êtes contraint de faire votre atelier dans les salles, vous devrez travailler avec des matières sèches. Si vous êtes dans l'Estaminet, vous aurez de la peinture, des feutres et des fusains à disposition.

ÉTAPE 3 : CRÉER ET JOUER

En individuel : chaque personne travaille sur une feuille. Un joueur tire une consigne. Chacun exécute la consigne. Une limite de temps par consigne peut-être décidée (par exemple 3 minutes par consignes). Ensuite, un deuxième participant tire une autre consigne. Le dessin se remplit au fur et à mesure.

En groupe dans les salles en version cadavre exquis : les participants sont installés en cercle. Chaque participant travaille sur un dessin et un support (planchette en bois). L'activité commence comme la version en individuelle. Mais dans cette version, à chaque tour, chaque participant donne sa feuille à son voisin de droite.

En travail collectif : les participants travaillent par groupe de 3 ou 4 sur le même dessin. Chaque équipe peut piocher des consignes différentes. Les actions de dessin vont donc se succéder de manière différente et donner des résultats de compositions variés.

ÉTAPE 4 : REGARDER ET QUESTIONNER

Pour terminer l'animation, l'animateur peut demander aux participants de partager leur travail ou d'ouvrir la discussion autour de leur oeuvre collective. Y trouve-t-on de nouvelles idées ? Certaines idées reviennent-elles d'une composition à l'autre ? Que peut-on dire de l'espace ? Si on regarde une oeuvre plus longtemps, que ressent-on ? Y a-t-il une émotion qui se dégage du travail ? Quelle était votre action préférée ? Quelle partie de l'animation avez-vous préféré ? Que pensez-vous du résultat ?

Les oeuvres/inspirations

Myriam Hornard



Alain Bornain



Exemples de résultats

