

MACS

Musée des Arts Contemporains
Grand-Hornu

Matt Mullican Representing the Work

16.02 > 18.10.2020

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



Sommaire

- L'exposition > **4**
- Les œuvres exposées > **6**
- Les maternelles > **10**
- Les primaires > **12**
- Les secondaires > **16**
- Analyse esthétique > **19**
- Animations nomades > **22**
- Atelier philo > **24**
- Sur mesure > **25**
- Gratuité > **25**
- Informations pratiques > **26**



Matt Mullican est né à Santa Monica (États-Unis) en 1951. Il vit et travaille à New York et Berlin. Il est le fils des artistes modernes Luchita Hurtado et Lee Mullican. Considéré comme un des pionniers de l'art numérique, il fait partie de la « Pictures Generation ». Depuis 1973, Matt Mullican a eu de nombreuses expositions monographiques à travers le monde, aussi bien dans des musées que dans des galeries. Il a également participé aux documenta 7, 9 et 10 en 1982, 1992 et 1997.

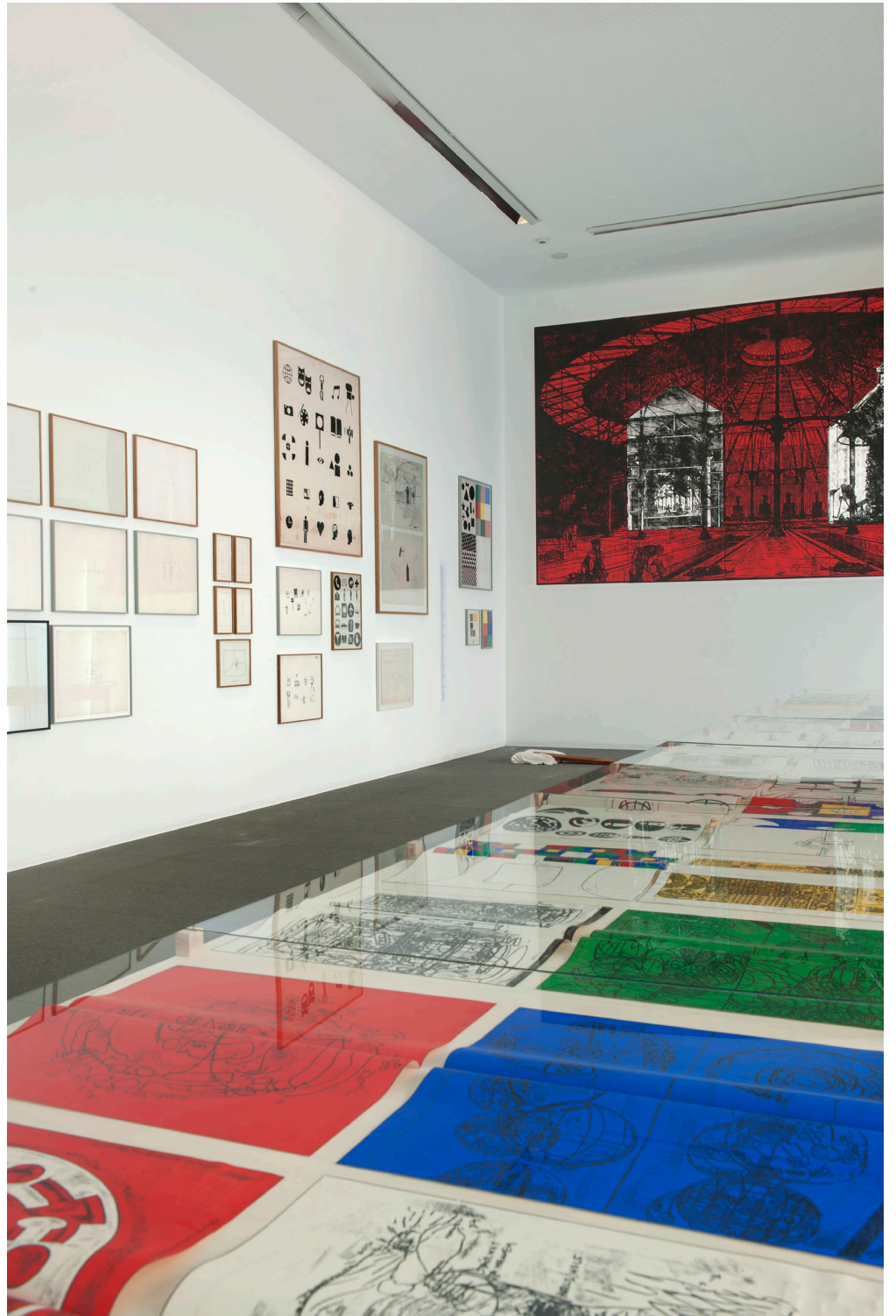
En 2019, il expose au NC-arte à Bogota alors qu'en 2018, il investissait l'immense espace du HangarBiccoca à Milan. En 2010, l'exposition 12 by 2 à l'IAC de Villeurbanne confronte les œuvres de Matt Mullican et de « that person », le personnage qui surgit lorsque Matt Mullican est sous hypnose et en 2005, le Ludwig Museum à Cologne organise une exposition solo des œuvres réalisées par ce dernier :

Learning from That Person's Work.

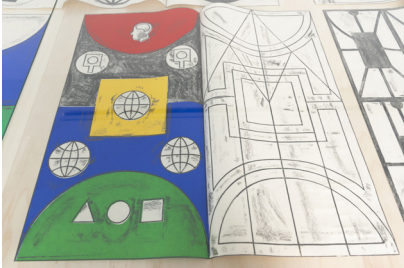
Son travail est représenté dans de nombreuses collections publiques et privées internationales, notamment le MoMA à New York, la Tate Modern à Londres, le Stedelijk Museum à Amsterdam, la Haus der Kunst à Munich, le Centre Pompidou à Paris et le MACS.

L'exposition

Le MACS présente la première exposition muséale de l'artiste américain Matt Mullican en Belgique. Rétrospective comme son titre le suggère, *Representing the Work* s'articule autour des principaux chapitres d'une œuvre qui se déploie depuis plus de 40 ans, des premiers pictogrammes de l'artiste à ses célèbres frottages et drapeaux en passant par ses performances sous hypnose et ses diagrammes cosmologiques. Rassemblant plus de mille images, extraites d'encyclopédies, d'internet, etc., ou dessinées par l'artiste, l'exposition est une occasion unique de s'immerger dans l'univers obsessionnel et singulier, parfois proche en apparence de l'art brut, de l'un des principaux représentants de la « Pictures Generation ».



Les œuvres exposées



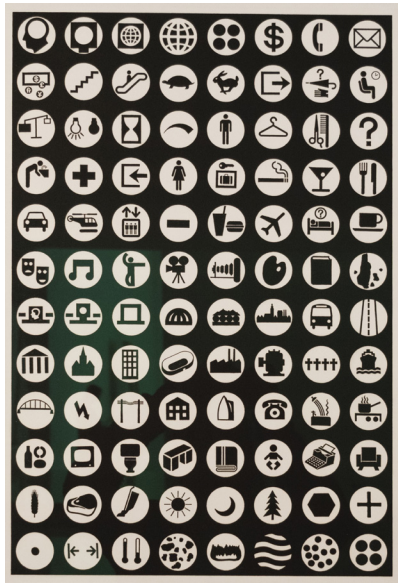
88 MAPS (2010)

Édité à 20 exemplaires, le livre d'artiste *88 Maps* a été développé par Matt Mullican pour la maison d'édition Three Star Books. Il constitue une sorte de catalogue du vocabulaire que l'artiste s'est inventé depuis les années 1970. Chaque page a été fabriquée à la main selon la technique du frottage à l'aide d'un crayon graphite conçu sur mesure pour l'artiste.



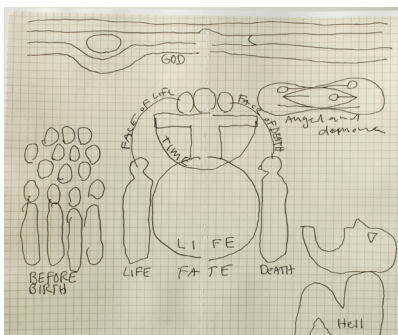
PERFORMANCES SOUS HYPNOSE (1978-2020)

L'hypnose occupe une place importante dans les recherches que mène l'artiste, notamment pour l'exploration des frontières entre monde objectif et expérience subjective. Matt Mullican a utilisé l'hypnose pour la première fois en 1978, au cours d'une performance réalisée dans l'espace The Kitchen à New York.



EDITION SOLWAY 1 & 2 (1988 & 1993)

En collaboration avec la galerie Solway, Matt Mullican a réalisé deux portfolios de sérigraphies.



NOTATING THE COSMOLOGY (1973-2008)

Punaisées au mur, ces 123 feuilles manuscrites de la main de l'artiste sont extraites des carnets de notes qu'il tint régulièrement au cours de plus de trois décennies (1973-2008). Elles contextualisent le cheminement et la complexification progressive de ses représentations mentales, depuis leurs prémices jusqu'à la modélisation de sa cosmologie personnelle.



M.I.T. PROJECT (1990-2020)

Conçu comme un pavillon autour duquel le visiteur peut circuler, le *M.I.T. Project* est une œuvre architecturale qui traduit la cosmologie de l'artiste en trois dimensions. Il y utilise son lexique personnel, pour rassembler et classer différents objets de nature variée, selon la division en cinq mondes établie dans sa cosmologie. Pour chaque exposition, Matt Mullican propose une version différente de cette œuvre, selon le lieu qui l'accueille.

● Le rouge représente la subjectivité
(ce qui se passe dans notre tête,
comment nous voyons le monde)

● Le noir représente le langage
(les mots, les symboles, les
pictogrammes...)

● Le jaune représente l'art, la science

● Le bleu représente le monde de tous
les jours

● Le vert représente la nature, les
éléments





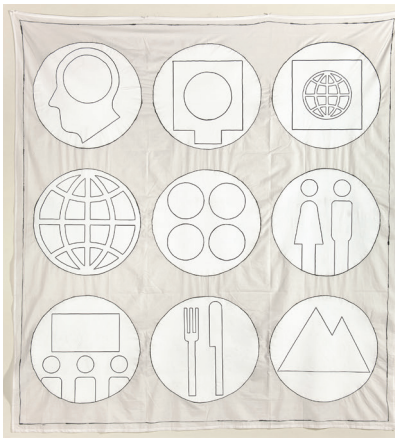
UNTITLED (YELLOW MONSTER) (2017-2018)

Les *Untitled (Yellow Monster)* sont systématiquement composés de huit tableaux. Le titre de l'ensemble se réfère à sa monumentalité et à la couleur jaune dominante. Proche de *The Meaning of Things*, la série présente des images également tirées d'internet, mais exposées au travers de signes (notamment, le symbole représentant le monde « non encadré » dans l'univers de Mullican) qui, appliqués au pastel gras à même leur surface, fonctionnent comme une grille de lecture abstraite et symbolique.



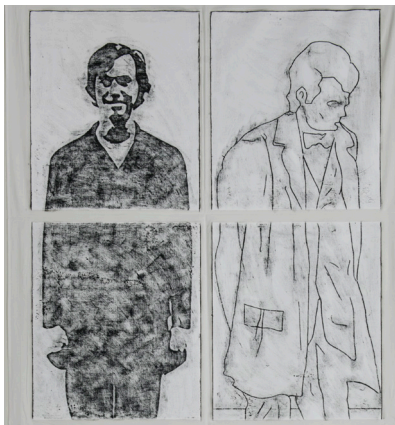
THE MEANING OF THINGS (2014)

Composée de plus de 600 collages sur papier, l'installation rappelle par son caractère répétitif le rituel de ses performances sous hypnose qui permet à « that person » de se manifester à travers le corps de l'artiste en transe. Sur chaque feuillet numéroté est collée, au centre, une image encadrée par les entrelacs organiques de « that person ».



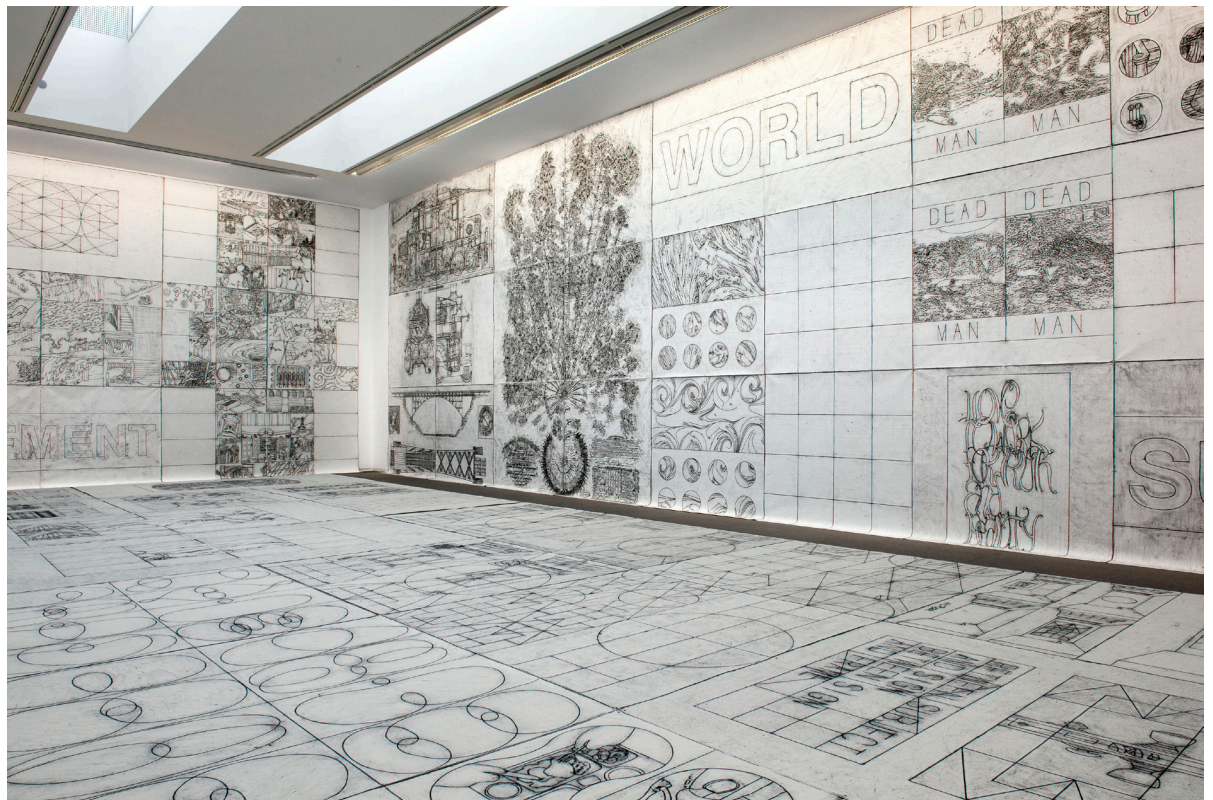
REPRESENTING THE WORK (2018-2019)

Representing the Work forme un ensemble de 64 draps de lit sur lesquels Matt Mullican a disposé, à la manière des planches iconographiques, les principaux chapitres de son travail. Installés de manière à former de longs couloirs que le visiteur doit parcourir, les draps — simples ou doubles — sont numérotés et se succèdent dans un ordre précis. Le visiteur y découvre toute l'étendue de l'œuvre de Matt Mullican en un panorama qui se déploie de ses premières expériences à CalArts dans la classe de John Baldessari à sa récente exposition au HangarBicocca à Milan, en passant par ses diagrammes cosmologiques, ses performances sous hypnose, ses frottages, ses collections d'images ou encore ses notes de travail.



BERLIN STUDIO RUBBING ARCHIVE (2012-2020)

La dernière salle comprend un ensemble de frottages (rubbings) réalisés par l'artiste. La technique du frottage est l'un des plus anciens moyens de reproduction et d'impression, remontant à près de 1800 ans, en Chine, où elle était utilisée pour reproduire des textes de Confucius et en permettre la diffusion. Elle consiste à appliquer un support sur un relief gravé, la matrice (en pierre ou toute autre matière dure), pour en faire ressortir les contours saillants en les frottant avec un crayon, de l'encre ou, dans le cas de Matt Mullican, de la peinture à l'huile en bâton ou de la gouache acrylique.



Les maternelles

LA VISITE POUR LES MATERNELLES

L'exposition sera l'occasion pour les enfants de maternelle de se confronter au **caractère direct, visuel et coloré** de l'univers de Matt Mullican.

C'est dans la **confrontation physique avec son œuvre immersive** qu'ils appréhenderont son monde : **profusion** des images, notes, diagrammes, objets personnels pour dresser son portrait ; **constructions** compartimentées en zones colorées remplies d'objets hétéroclites pour comprendre sa logique ; **labyrinthe de draps** couverts de documents importants pour comprendre sa démarche ; **diversité et monumentalité des frottages** pour s'émerveiller de ses nombreuses sources d'inspiration.

Le musée sera envahi par ses **signes, symboles et pictogrammes** déclinés sur des supports variés.

Pour aider les enfants à s'approprier ce vocabulaire abstrait et personnel, avant d'entreprendre la visite dans les salles, le guide leur présentera toute une série d'éléments concrets comme des figurines, des photos de situations familières, des formes géométriques...

S'assurant que chaque enfant les a bien identifiés, il les distribuera leur donnant pour consigne d'**apparier cet élément tangible** face à l'œuvre qui le mentionne.

Cette activité ludique répétée tout au long de la visite la jalonna et incitera les enfants à regarder attentivement les œuvres autour d'eux. Ils s'approprieront progressivement l'univers de l'artiste et, à travers cette systématique simple, ils assimileront comment on parvient à simplifier visuellement une réalité quelconque.

Par exemple, en reconnaissant l'objet schématisé dans un pictogramme, ils analyseront, avec l'aide du guide, les formes qui le composent les comparant à celles articulées dans l'objet réel. (voir analyse esthétique)

Au fil de la découverte des grands pictogrammes de Matt Mullican, ils se familiariseront avec **les formes géométriques élémentaires** et les **5 couleurs** qui compartimentent son monde. Leurs déclinaisons et leurs répétitions leur permettront d'intégrer ces notions tout en s'amusant de ses compositions créatives.

Pour clôturer la visite, les enfants agenceront tous ensemble, au sol, les formes géométriques colorées mises à leur disposition pour composer un « monde » original, sorte de « **tangram** » **géant**.

ELÉMENTS CLÉS DE LA VISITE

- Une promenade immersive au plus proche de l'univers coloré de l'artiste.
- La rencontre des couleurs et des formes géométriques élémentaires.
- Le jeu des correspondances entre des objets réels et leurs pictogrammes pour s'initier à l'abstraction.
- Une composition collective créée à partir de formes géométriques colorées.

PROLONGEMENTS EN CLASSE

Déclinaison d'une même figure dans des couleurs et/ou des matières différentes (par exemple : une fleur composée à partir de formes géométriques simples).

Proposer aux plus petits des formes préconçues (cf. le tangram de Maria Montessori) à manipuler. Les plus grands, plus habiles, peuvent colorier librement des figures dessinées par l'enseignant.

Feuilleter des abécédaires pour découvrir comment le graphisme peut modifier les lettres de l'alphabet.

Collectionner des pictogrammes.

Réaliser des frottages à partir d'éléments naturels et de reliefs particuliers (morceaux de pneus, semelles, treillage, etc.)

BIBLIOGRAPHIE

Alphabet de Kveta Pacovska



Les primaires

LA VISITE POUR LES PRIMAIRES

Matt Mullican a élaboré une syntaxe personnelle dans laquelle il utilise le **langage** et les **signes, pictogrammes, symboles, couleurs** déclinés sur différents matériaux pour représenter le monde, utilisant des diagrammes (proches des cartes mentales) pour dresser l'inventaire de son univers conçu comme un **système** clos, doté d'une cohérence propre.

LIRE LE MONDE DE MULLICAN

La visite avec les primaires propose une lecture de l'œuvre adaptée à l'âge des enfants : lecture, ou encore **décryptage**, puisque les enfants seront invités à appréhender celle-ci à travers une visite active (observation, questionnement, jeux, expérimentation...).

Avec les plus jeunes (1ère et 2ème primaires), on observera la manière dont l'artiste, en partant des signes peuplant le monde quotidien (pictogrammes, objets, photos, dessins), **collecte, répertorie** et **s'approprie** ceux-ci pour créer une série de symboles personnalisés (signes, couleurs, formes, mots, pictogrammes...), afin de systématiser sa **représentation du monde**.

Nous nous appuyerons sur des jeux d'observation et d'appariement pour mieux comprendre la démarche de Matt Mullican. Les enfants seront invités à repérer les signes et symboles issus du quotidien, et ceux inventés par l'artiste, qui procède en quelque sorte à une « customisation » du réel. Les plus grands, tels de jeunes Champollion, partiront à la découverte du langage artistique de Matt Mullican, en adoptant la position de jeunes archéologues utilisant leur connaissance des pictogrammes et signes du quotidien pour décoder le langage de l'artiste, après en avoir isolé différents éléments. Nous décodons mieux la façon dont les signes et symboles, rassemblés, forment une syntaxe... ou des œuvres.

LE MONDE COMME ENSEMBLE D'ÉLÉMENTS

Matt Mullican utilise différents **supports** : livres, bannières, dessins, photos, vidéos, environnements virtuels, performances, draps, verre soufflé, frottages.... Nous les observerons au fil de la visite et appréhenderons l'impact qu'ont ces supports sur la façon dont nous percevons les œuvres.

Tout au long de leur visite, les enfants et l'animateur.trice utiliseront le guide du jeune public qui leur propose différentes activités adaptées à leur âge.

Durée de la visite : 1h30

ELÉMENTS CLÉS DE LA VISITE

- Comprendre ce qu'est un symbole, un signe, un pictogramme et, par extension, une écriture, un langage.
- Situer la démarche personnelle de l'artiste en observant son positionnement dans le monde d'images qui nous entoure, la façon dont il les utilise pour en faire une œuvre.
- Identifier et comparer les supports utilisés par l'artiste et comprendre leurs différents effets.

EN PLUS

EN COMPLÉMENT DE LA VISITE*

Matt Mullican a créé des environnements de villes virtuelles, vus aujourd'hui comme précurseurs de jeux comme les Sims. Les enfants pourront s'initier à la réalité augmentée grâce à une activité qui leur est proposée en partenariat avec Technocité (Centre de compétence dans le domaine des Technologies de l'Information et de la Communication ainsi que l'Industrie Culturelle et Créative).

PROGRAMME :

- **Visite de l'exposition au MACS de 10h à 11h**
- **Ateliers pratiques chez Technocité de 11h00 à 12h30**

ATELIER RÉALITÉ AUGMENTÉE : Après avoir choisi une ou plusieurs œuvres dans l'exposition (préalablement présélectionnées par les organisateurs en fonction de leur potentiel et identifiées par un QR Code), les élèves devront choisir les informations qui devront apparaître lors du scan de ce QR code. Cela pourra prendre la forme d'images ou de vidéos.

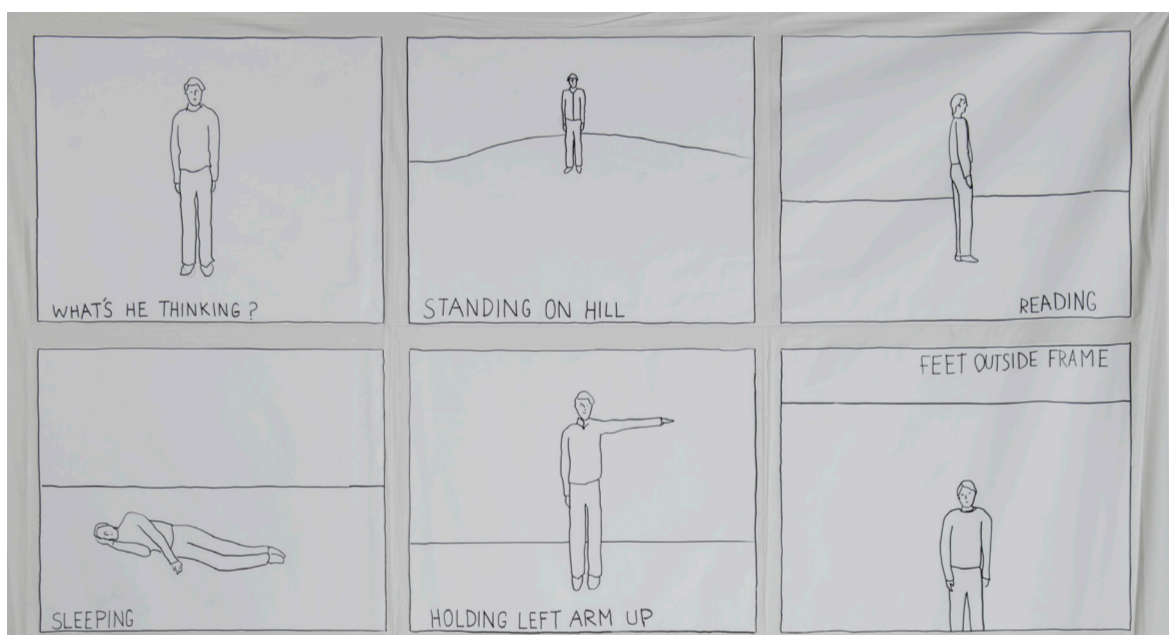
MINECRAFT ACADEMY : Minecraft est un jeu de type bac à sable où la seule limite réside dans l'imagination du joueur. Véritable lego numérique, il s'agira dans cet atelier de reproduire avec le programme MINECRAFT les pictogrammes de l'exposition.

Calendrier :

Ces activités sont proposées exclusivement les 03/03, 05/03, 26/03, 27/03, 02/04, 21/04, 23/04, 28/04 et 30/04.

***Uniquement sur réservation**

En plus de votre visite : atelier réalité augmentée + Minecraft Academy



PROLONGEMENTS EN CLASSE

Découvrir différents alphabets et systèmes de signes existants, et le mode de perception qu'ils mettent en jeu : les pictogrammes chinois, le morse, le sémaphore, le braille, etc.

Découvrir la façon dont Champollion est parvenu à décrypter les hiéroglyphes. S'entraîner à la déduction, à l'enquête.

Différents jeux sur le langage et les signes : rébus, récits, charades, etc.

Réalisation d'un alphabet reprenant des objets familiers (un « alphabet écolier » par exemple).

Elaboration et imagination d'un récit en partant d'un élément défini (image, objet...).

BIBLIOGRAPHIE

POUR PARTIR D'UN RÉCIT

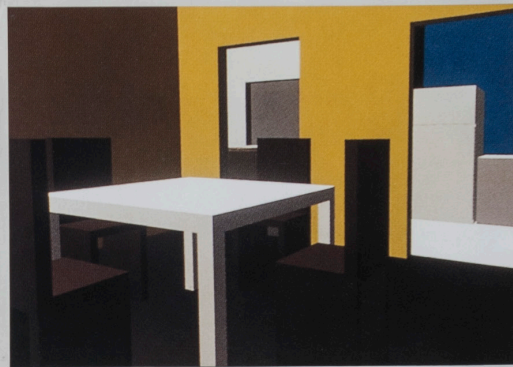
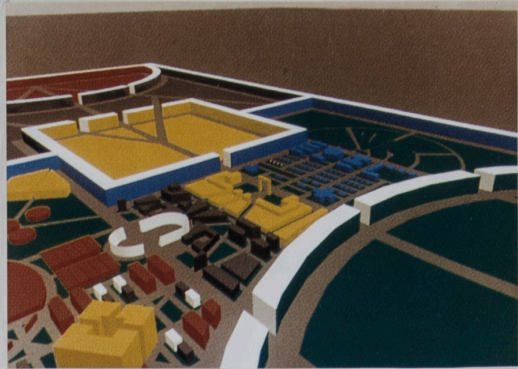
- Loïc Gaume, *Contes au carré*, Thierry Magnier
- Romane Lefebvre, *De l'embarras au choix*, CotCotCot
- Roger Price, *Un Mexicain sur son vélo*, La table ronde

POUR LA CLASSE

- Tiphaine Samoyault, *Le Monde des pictogrammes*, Aux couleurs du monde
- Patrick Raynaud, *13824 jeux de couleurs de formes et de mots*, Me Mo
- Guillaume Duprat, *Le Livre des terres imaginées*, Seuil jeunesse
- Lisa Bresner, dessins d'Aurore de la Morinerie, *Qui es-tu, que fais-tu ?*, MeMo

AVANT DE SAVOIR LIRE

- Sonia Chaine, Adrien Pichelin, *Raconte à ta façon le petit chaperon rouge*, Flammarion jeunesse



Les secondaires

LA VISITE POUR LES SECONDAIRES

UN MONDE DE SIGNES ET DE SYMBOLES

Les œuvres de Matt Mullican questionnent constamment notre rapport au monde et aux images. Au cours de la visite, les étudiants seront amenés à mettre en perspective notre rapport aux **signes** et au langage en réfléchissant, entre autres, au caractère universel que nous leur prêtons. Est-ce qu'un **symbole**, un geste ou un **pictogramme** peut-être compris par tous de la même façon ? Est-ce que la simplification extrême d'une image, sa réduction au symbole la rend plus facilement compréhensible ? Peut-on rendre compte du réel à travers sa représentation ? A-t-on besoin d'un contexte pour interpréter le signe ou bien trouve-t-il son sens dans un répertoire commun ?

UNE COSMOLOGIE PERSONNELLE

Confrontés à la vision personnelle de l'artiste, les étudiants seront également amenés à se positionner sur leur **représentation** du monde. Devant la classification par l'artiste de ce dernier en 5 catégories/couleurs, peut-on en imaginer d'autres versions ? Son rapport à la **cosmologie** exprimé à travers de multiples supports d'expression parvient-il à éveiller quelque chose en nous ? Quel sens donnons-nous aux objets qui nous entourent ? Ont-ils tous le même impact et la même signification pour chacun ? Doit-on penser leur place dans le monde d'une manière universelle ou bien n'est-elle possible que via notre subjectivité ?

UNE IDENTITÉ COMPLEXE

Autre aspect du travail de Matt Mullican : ses performances sous **hypnose**. Elles nous permettent de réfléchir à cet « **autre nous** » qui émerge lors d'un état second. Est-il une part de notre personnalité ou s'agit-il d'une toute autre entité ? La question de notre **identité** virtuelle entre en résonance avec ce travail. Nous comportons-nous numériquement comme nous le faisons dans la vie de tous les jours ? Le profil élaboré sur le net à partir de nos données collectées par les grands groupes est-il notre alter ego ? L'**avatar** que nous contrôlons dans un jeu vidéo est-il le reflet de notre personnalité ? Que penser de la réalité augmentée/virtuelle ?



EN COMPLÉMENT DE LA VISITE*

Toutes ces questions abordées dans l'exposition pourront être développées lors d'un **atelier philo** qui se déroule à la fin de la visite uniquement sur réservation préalable.

D'autre part, les étudiants pourront suivre un **atelier numérique** portant sur la réalité augmentée en collaboration avec Technocité.

AU PROGRAMME :

- **Visite guidée de l'exposition au MACS de 10 à 11 heures**
- **Atelier pratique chez Technocité de 11 à 14H45.**

(Le repas est gracieusement offert aux classes qui réservent l'activité)

**Labo illustrator
+ labo 3D**

LABO ILLUSTRATOR : « CRÉE TON PICTO »

LABO 3D : « IMPRIME TON PICTO ET REPARS AVEC ! »

Calendrier :

Ces activités sont proposées exclusivement les 24/03, 26/03, 29/09, 01/10, 06/10, 08/10, 13/10 et 15/10.

***Uniquement sur réservation**

BIBLIOGRAPHIE

De retour en classe, vous pourrez vous baser sur différents livres, BD et films afin d'aller plus loin dans la matière. Nous vous conseillons notamment :

- C.G. Jung, *L'Homme et ses symboles*
- Robert Louis Stevenson, *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de Mister Hyde*
- Christopher Priest, *Futur intérieur*
- Miranda Bruce-Mitford et Philip Wilkinson, *Le Petit Larousse illustré des symboles et des signes*
- Fanny Barnabé et Julie Delbouille, *Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité*
- Emmanuelle Bordon, *L'Interprétation des pictogrammes. Approche interactionnelle d'une sémiotique*
- David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*
- Dennis Villeneuve, *Premier Contact*



Analyse esthétique

À la découverte de l'œuvre *Big Chart en forme d'anatomie*

PREMIÈRES IMPRESSIONS FACE À L'ŒUVRE

A quoi penses-tu devant l'œuvre, quels mots te viennent spontanément à l'esprit ?

Tissu, drap, division, bonhomme, couleurs, formes géométriques, simplification.

DESCRIPTION

Décris brièvement l'œuvre. Pars du général vers le particulier.

● **MATERNELLES** : drap blanc sur lequel est peint un bonhomme simplifié en couleur.

● **PRIMAIRES** : l'image est peinte sur un fond blanc et est divisée en 8 parties (comme les cases d'une bande dessinée). La forme générale du personnage rappelle un corps humain schématisé, un personnage constitué de formes géométriques. L'artiste a utilisé trois couleurs primaires (rouge, bleu, jaune), ainsi que le vert, le noir et le blanc.

TECHNIQUE

Quels sont les matériaux, les moyens, la technique utilisés pour réaliser cette œuvre ?

● **MATERNELLES** : l'artiste a peint le drap avec de la peinture, de manière très régulière.

● **PRIMAIRES** : il s'agit de peinture, c'est de l'acrylique, peinte sur un enduit blanc (gesso). Le drap est fixé sur un panneau de bois à l'aide de punaises. On devine un pli entre chaque partie, l'œuvre devait donc être pliée pour être rangée facilement. Elle fait partie d'une série.

SENS DE L'ŒUVRE

De quoi l'artiste veut-il parler ?

● **MATERNELLES** : nous avons déjà vu ces couleurs avant, elles sont importantes pour l'artiste et reviennent partout dans l'exposition.

● **PRIMAIRES** : en nous aidant du code couleur qui se trouve dans le guide jeune public, nous allons essayer de comprendre pourquoi il a choisi des couleurs précises pour chaque partie du bonhomme. Le bleu symbolise la vie de tous les jours, il est utilisé pour le corps.

Le rouge est réservé à la subjectivité, on en trouve au niveau du cœur et de la tête. Quand tu aimes quelqu'un, tu dessines peut-être des petits cœurs

rouges pour le lui dire. On considère que le cœur est le réceptacle de nos émotions. Elles sont différentes pour chacun ; on dit qu'elles sont « subjectives ».

Le jaune est relié à l'art et aux sciences, il entoure donc la tête car, pour comprendre le monde, nous élaborons des systèmes artistiques et scientifiques. Nous employons ces références lorsque nous nous exprimons ou percevons le monde. Mais cette compréhension reste toutefois personnelle et subjective, aussi, Matt Mullican a également employé du rouge.

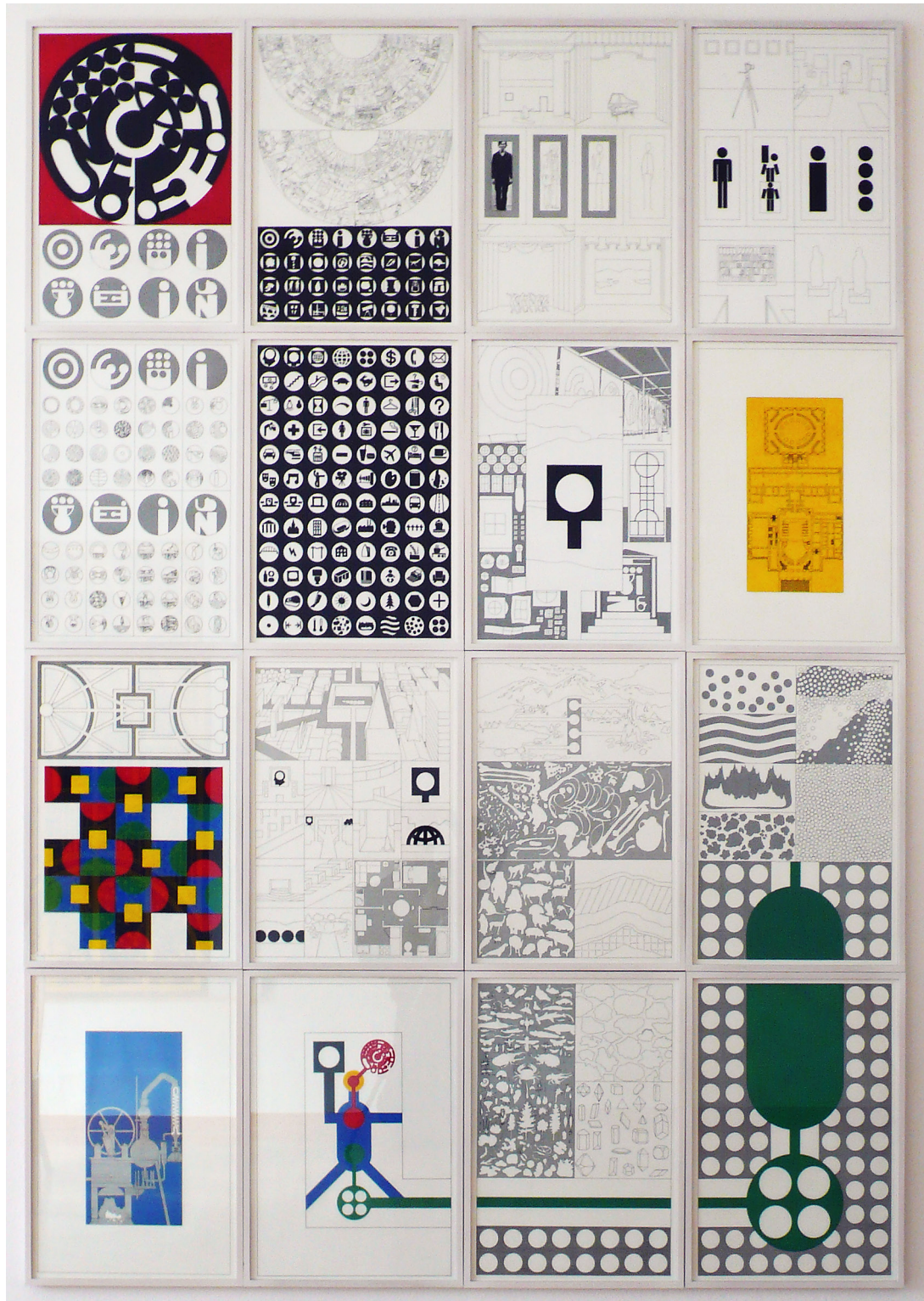
Le noir est utilisé pour le langage (les signes et les symboles), il l'utilise donc pour le bras gauche qui brandit une « plaque » noire avec un cercle blanc au milieu. En effet, nous employons les signes et les symboles pour communiquer entre nous.

Le vert représente la nature, on en a utilisé dans un « rond » vert à la place de l'appareil digestif, car il contient des aliments qui seront rejetés hors de notre corps sous forme d'excréments, des éléments naturels aussi.

● **SECONDAIRES** : Matt Mullican, qui aime les systèmes clos, utilise un schéma rappelant le corps humain ; l'organisme est assimilable à un ensemble de systèmes : digestif, respiratoire, nerveux, neurocognitif... On peut rapprocher cette image de celle des villes closes représentées par Mullican, ou de sa maquette du *M.I.T. Project* : des ensembles clos possédant une entropie propre.

L'utilisation de ces couleurs et leur placement met en évidence le caractère extrêmement personnel et subjectif d'un système qui nous apparaissait, au premier abord, comme objectif et simple d'application. Cela questionne nos propres représentations.

L'œuvre fait partie d'une série plus importante ; *Representing the Work*. En la contemplant dans son ensemble, on se rend compte que l'on fait face à une forme de résumé, d'échantillon de son travail. L'impression d'avoir déplié les draps nous fait penser à un livre, à un catalogue dont on tournerait les pages au fur et à mesure de notre visite. L'utilisation du drap comme support nous donne également une impression d'intimité avec l'artiste.



Animations nomades du MACS

EN CLASSE

Le service pédagogique propose aux classes maternelles, primaires et secondaires une série d'animations en classe.

Durée de l'animation : 1h30

● MATERNELLES

Lewis Baltz

Au travers de la photographie architecturale de Lewis Baltz, introduire à l'analyse simple d'une œuvre d'art en matière de composition, de lignes, de formes et de couleurs.

Land Art - artistes du paysage

Intervenir sur le paysage en y plaçant des petits cailloux blancs décorés par les enfants. Mis bout à bout, ils composent une œuvre éphémère qui interroge l'espace à l'instar des artistes du Land Art.

Bruno Munari

Créer son propre livre en utilisant différentes matières et textures comme le designer italien Bruno Munari et ses "prélivres".

● PRIMAIRES

Guy Rombouts

Inventer son propre alphabet et donner forme à un mot à l'aide de ce code imaginaire en s'inspirant de l'alphabet AZART des artistes Guy Rombouts et Monica Droste.

Land Art - artistes du paysage

Intervenir sur la photographie d'un paysage en y ajoutant un détail, une matière, un objet ou un personnage pour le transformer. (En écho aux œuvres des artistes du Land Art)

José María Sicilia

Entrer dans l'univers poétique de José María Sicilia et de ses fleurs géantes peintes sur de la cire d'abeille par un atelier de peinture.

● SECONDAIRES / SUPÉRIEURS

Initiation à l'art contemporain

Encourager à dépasser ses a priori à propos de l'art contemporain, en introduisant, sur base d'œuvres emblématiques, à ses différentes postures tout en en dégagant ses axes fondateurs.

Atelier philo

À travers l'art, penser notre rapport au monde sur base de quelques œuvres permettant de multiples questionnements.

Tarifs

60 € + forfait déplacement (aller-retour ; de 0 à 50 km : 10 €, de 50 à 100 km : 20 €, au-delà de 100 km : 30 €)



José María Sicilia

Atelier philo

L'équipe des guides du MACS propose aux étudiants du primaire, secondaire et supérieur de développer les thématiques principales abordées lors de la visite guidée dans le musée ou lors d'une animation en classe par une conversation philosophique. Les élèves sont invités à formuler des questions ouvertes par petits groupes. Au terme de quelques minutes de réflexion, l'ensemble du groupe se réunit et choisit démocratiquement une ou deux questions. La séance se poursuit en affinant la réflexion posée par le biais d'un questionnement collectif critique.

QUI ?

- Un groupe de maximum 25 élèves
- Un guide du musée formé au questionnement philosophique au travers d'une série de formations dispensées par le CAL.

QUOI ?

- Une discussion interactive pour investiguer des questions que se posent spontanément les élèves.
- Durée de la séance : visite guidée / animation (45 min) + atelier philo (45 min) = 1H30.

COMMENT ?

- En laissant les intéressés confronter leurs réflexions et leurs questionnements.
- En les guidant vers la construction collective d'une réflexion globale sur l'exposition, une thématique ou sur la démarche d'un artiste.

POURQUOI ?

- Pour apprendre à écouter, à prendre la parole, à exprimer son point de vue.
- Pour apprendre à s'interroger, à formuler un questionnement critique.
- Pour développer et approfondir un argumentaire.
- Pour initier une réflexion, un regard critique sur le monde.

Sur mesure

Vous avez un projet ? Une thématique à explorer ? Une collaboration à développer ? N'hésitez pas à contacter les équipes pédagogiques :

Joanna Leroy
+32 (0)065 613 869
joanna.leroy@grand-hornu.be

Sophie Trivière
+32 (0)65 613 866
sophie.triviere@grand-hornu.be



Gratuité

LES MOIS GRATUITS

- Le mois des primaires :
du 31 mars au 8 mai 2020
- Le mois des maternelles :
du 12 mai au 12 juin 2020

LES JOURS BLANCS

Lors des jours blancs, le MACS et gratuitement les classes en recherche d'activités.

Du 15 au 30 juin 2020

LES 1^{ERS} MERCREDIS DU MOIS

Nous accueillons également, gratuitement, les écoles chaque 1^{er} mercredi du mois.

Informations pratiques

AVANT VOTRE VISITE

Pour répondre à toutes vos questions et préparer au mieux votre visite, sachez que vous pouvez contacter à tout moment le service culturel du MACS.

Service pédagogique MACS : joanna.leroy@grand-hornu.be ou +32 (0) 65 61 38 69
sophie.triviere@grand-hornu.be ou +32 (0) 65 61 38 66

RÉSERVEZ VOTRE VISITE

Tarifs d'entrée

- > Entrée libre pour les enfants de moins de 6 ans et les enseignants
- > Tarif réduit 2 € pour les groupes scolaires (par étudiant)

Tarifs des visites guidées

Possibilité de combiner votre visite avec une visite de l'exposition du CID - centre d'innovation et de design - et/ou du site historique.

- > Visite guidée : 40 €
- > Visite guidée double : 60 €
- > Visite guidée triple : 90 €

reservations@grand-hornu.be ou +32 65 613 902

SITE DU GRAND-HORNU

Rue Sainte-Louise, 82
B-7301 Hornu
www.cid-grand-hornu.be / www.mac-s.be

Ouvert tous les jours de 10h à 18h sauf les lundis.
Accessible au public à mobilité réduite.

