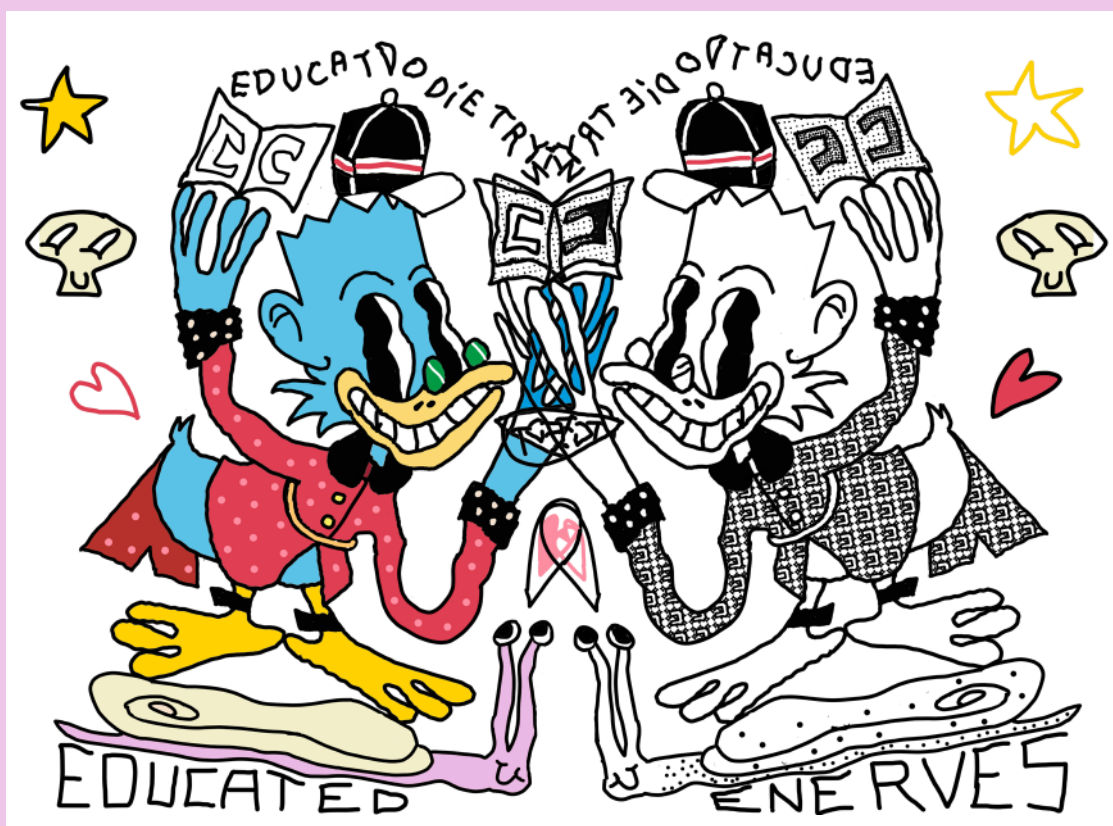


# PROPOSITIONS D' ACTIONS ET D' ACTIVITÉS À DESTINATION DES SCOLAIRES

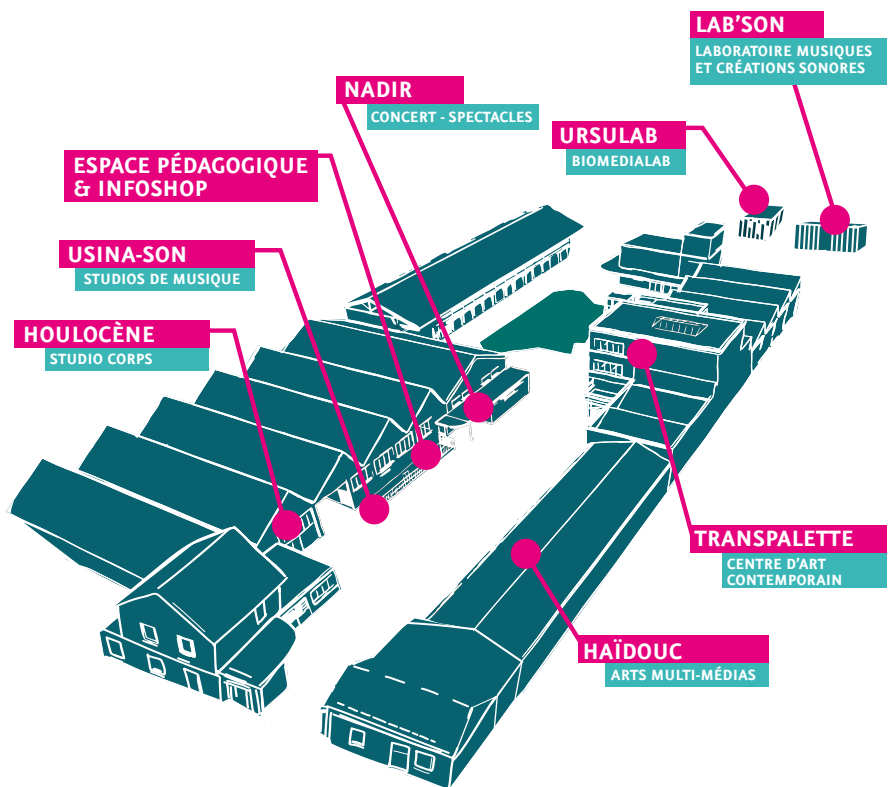


Get Educatd or die tryin - Adrien Vermont

Du 20 octobre 2023  
au 7 janvier 2024

**L'Antre Peaux** est un lieu pluri et trans-disciplinaire où cohabitent et interagissent la danse, la performance et le théâtre, les musiques actuelles et les arts visuels (plastiques, numériques, cinématographiques, scientifiques). Cette particularité permet aux élèves de découvrir différentes disciplines artistiques en même temps, d'appréhender divers métiers de la culture et d'opérer des croisements. Aussi, nos propositions d'activités et d'actions sont combinables et modulables, afin de répondre au mieux aux attentes et aux besoins des enseignant-es et des élèves. L'équipe de médiation reste disponible pour co-construire avec eux des projets spécifiques.

[antrepeaux.net](http://antrepeaux.net)



## L'ÉQUIPE DE MÉDIATION

**Annaëlle Lecry**, responsable des actions culturelles et coordinatrice du service de médiation  
À contacter pour toute action transversale et projet d'éducation artistique et culturelle, ainsi que toutes demandes de partenariat.  
[annaëlle.lecry@antrepeaux.net](mailto:annaëlle.lecry@antrepeaux.net)

**Bruno Berthier**, chargé de médiation en musiques actuelles et création sonore  
À contacter pour des ateliers, rencontres avec les artistes, écoute de balance, etc.  
en lien avec la programmation musiques actuelles.  
[bruno.berthier@antrepeaux.net](mailto:bruno.berthier@antrepeaux.net)

**Anna Zachmann**, chargée de médiation en danse, théâtre, performance  
À contacter pour des ateliers, rencontres avec les artistes, visionnage de répétition, sortie de résidence, ... etc. en lien avec la programmation danse, théâtre, performances.  
[anna.zachmann@antrepeaux.net](mailto:anna.zachmann@antrepeaux.net)

**Dorine Goergen**, médiatrice en arts visuels - référente arts et sciences  
À contacter pour les visites, ateliers et autres projets particuliers en lien avec le centre d'art, les arts visuels et les thématiques art-science.  
[dorine.goergen@antrepeaux.net](mailto:dorine.goergen@antrepeaux.net)

**Malika Hurst**, médiatrice en arts visuels - référente arts médiatiques / multimédia  
À contacter pour les visites, ateliers et autres projets particuliers en lien avec le centre d'art et les arts visuels, numériques et médiatiques.  
[malika.hurst@antrepeaux.net](mailto:malika.hurst@antrepeaux.net)



**TRANSPALETTE**  
Centre d'art



**LAB'SON**  
Recherches  
sonores

### Le Transpalette

Le centre d'art Transpalette est un espace sur trois niveaux. Il accueille 3 à 4 expositions d'art contemporain par an sur des thématiques sociétales et militantes. Les œuvres qui y sont présentées traitent des questions de genres, de climats, de politiques, de vivre-ensemble.



**URSULAB**  
BioaLab

### L'UrsulaB

UrsulaB est un projet de laboratoire transdisciplinaire dédié aux biomédias. UrsulaB a pour ambition d'être un espace prospectif arts-sciences-fictions-environnement ouvert à tout public dont l'architecture, le fonctionnement, la médiation co-participative et les outils y sont développés collectivement en lien avec le territoire.



**HOULOCÈNE**  
Studio Corps

### L'Houlocène

Véritable laboratoire d'expérimentation tourné vers les enjeux de la scène chorégraphique et théâtrale actuelle, le studio Houlocène est pensé comme espace des corps en mouvement afin d'accompagner la diversité et la vitalité de la création d'aujourd'hui.

Il se donne pour objectif de renforcer et de développer la création chorégraphique et théâtrale contemporaine : lieu de rencontre, de création, d'accompagnement et de transmission autour de transversalités artistiques des arts vivants au plus proche de nos territoires.

### Le Lab'Son

Cet outil de recherche et créations sonores né à l'automne 2022 permet dans un espace dédié, avec un matériel spécifique et modulable suivant les besoins de chaque artiste, de penser, d'élaborer, de composer, de créer et tester des conceptions et leurs dispositifs pour l'enregistrement et potentiellement dans la perspective de diffusions singulières adaptées à chaque projet.



**HAÏDOUC**  
Arts  
multi-médias

### Le Haïdouc

Espace de production et d'expérimentation vidéo, cinématographique et multimédias, c'est aussi un médialab, un plateau de tournage ou un lieu d'exposition. Le Haïdouc offre aux artistes un terrain de liberté esthétique et de recherche en complément des temps de projections ou d'événements cinématographiques.



**ESPACE  
PÉDAGOGIQUE**



**INFOSHOP**  
Espace  
ressources

Ces lieux d'exploration sont complétés par un **espace pédagogique** et un centre de documentation, l'**Infoshop**, dans lesquels l'équipe de médiation propose des ateliers de pratique artistique et des ressources en lien avec la programmation.

# L'EXPOSITION

## *Cut, draw and walk off the line - Adrien Vermont*



Vue de l'exposition @Margot Montigny

L'exposition ***Cut, draw and walk off the line*** présente le travail d'**Adrien Vermont**. Artiste français installé à Bruxelles, il questionne les codes de représentations académiques. Sa découverte de l'ouvrage naturaliste du XVI<sup>e</sup> siècle *Historia Animalium* de Conrad Gessner marque un tournant dans sa pratique du dessin. Le scientifique suisse y présente de nombreuses créatures mythiques parmi les espèces d'animaux connus de l'époque, ce qui pousse Adrien Vermont à questionner la légitimité du dessin naturaliste dans la transcription du réel.

L'artiste développe à partir de là un graphisme intuitif, inspiré de dessins d'enfants, qui lui permet de mettre en image des archétypes plutôt que des figures réalistes. Les animaux qu'il couche sur le papier deviennent alors porteurs de concepts physiques mais aussi sociaux et philosophiques : ils lui permettent d'exprimer ses convictions quant à la condition animale notamment.



Fuck Hang Burn - Adrien Vermont ©Margot Montigny

L'exposition explore plusieurs sujets qui, en fonction des niveaux des élèves, peuvent être abordés, ou non, et adaptés pour une appréhension facilitée.

### **La subjectivité dans le dessin**

Adrien Vermont interroge la légitimité du dessin académique dans la transcription du réel. Pour lui, la subjectivité de l'auteur doit être prise en compte dans la lecture d'un ouvrage scientifique. Bien que naturaliste, une illustration scientifique reste la création d'un être sensible, influencé par sa culture et son éducation. L'artiste considère qu'un dessin spontané peut parfois être plus honnête, donc plus "vrai", qu'un dessin ayant l'ambition d'être réaliste. Pour ses œuvres, il s'inspire d'ailleurs de dessins d'enfants et de cartoons, qui accordent plus d'importance à la clarté des concepts représentés qu'à la fidélité au réel.

### **L'engagement social**

Adrien Vermont exprime ses engagements sociaux, politiques et philosophiques dans ses dessins. La condition animale, la lutte contre le capitalisme et les systèmes oppressifs ou encore l'accès aux arts et à l'éducation pour tous·tes sont des thématiques très présentes dans son travail. Ses œuvres se font vecteur de luttes et enjoignent à poser un regard critique sur la société.

### **La définition de ce qui fait Art**

Le dessin numérique, le papier, les feutres, youtube, les dessins imprimés en série ou sur des tee-shirt... Adrien Vermont questionne ce qui fait une œuvre et ce qui la rend originale et unique. Il explore les moyens de faire de l'Art mais aussi de le rendre accessible aux publics.

### **Le processus créatif**

Adrien Vermont laisse apparaître dans ses œuvres l'intégralité de son processus créatif. En exposant des séries de dessins, il montre les différentes étapes de son travail. De la ligne jusqu'au remplissage en couleur, on peut observer ses recherches plastiques en passant d'un dessin à l'autre.

L'artiste assume aussi ses questionnements et ses insatisfactions en laissant apparaître ses repentirs. Il rend visible les évolutions de chaque dessin par la déchirure ou le recouvrement.

### **La plasticité de l'écriture**

Dans le travail d'Adrien Vermont, les lettres occupent la même place que le dessin. L'artiste utilise les textes pour leur aspect plastique. Les mots sont modelés, transformés, déconstruits et s'ils transmettent toujours un message, ils ont également une valeur de motif et d'image.

### **La didactique**

La question de la transmission est importante dans la démarche d'Adrien Vermont. S'il considère qu'il est de la responsabilité de chacun·e de faire la démarche de s'éduquer, il cherche néanmoins des solutions pour faciliter l'accès aux connaissances, de manière générale et en art en particulier.



# LIENS AVEC LES PROGRAMMES D'ENSEIGNEMENT :

## • Éducation artistique

### La représentation

En observant le travail d'Adrien Vermont, nous pouvons déceler de nombreuses influences artistiques et scientifiques. En effet, il entreprend une analyse de différents types de représentations, plus particulièrement au sein des mouvements picturaux du XXème siècle ainsi que dans les dessins naturalistes et d'enfants. Lors de son étude, il se rend compte qu'il n'y a pas de manière exacte de décrire le réel. La richesse d'une représentation réside dans la vision singulière et sensible de son créateur.

- La représentation plastique et les dispositifs de présentation.
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

### Œuvre sensible

La ligne et la couleur sont des concepts existants au sein de la peinture et du dessin. Ces derniers détiennent une place majeure dans les œuvres d'Adrien Vermont. Les choix de l'artiste,

concernant l'application de la couleur et de la gestuelle de la ligne, influencent nos ressentis face à sa production. Dans son travail, il livre ses sentiments grâce à la variation d'intensité des pigments et des traits.

- L'expression des émotions.

### Communication et transmission

Lors de la visite de l'exposition, nous pouvons apprécier les qualités visuelles et intellectuelles des œuvres. Récemment, Adrien Vermont s'est intéressé aux différents modes de communication et de transmission de ses réflexions. Il produit alors des sérigraphies sur tee-shirt qui exploitent les procédés de communication de certaines marques. Ainsi, il délaisse l'aspect visuel pour privilégier la transmission et la propagation de ses réflexions par l'intermédiaire du spectateur. Le caractère de transmission est également développé dans ses vidéos didactiques. Plus que des œuvres, ces dernières sont pensées comme de véritables outils pédagogiques pour les publics.

- L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur.



In books lies knowledg lies no truf - Adrien Vermont ©Margot Montigny

## Le support et la matière

Le support en art est une surface qui reçoit la trace d'un outil ou d'un matériau. Généralement, nous en oublions même sa présence lors de la finalité de l'œuvre. Adrien Vermont souhaite dans son travail lui donner une dimension active.

Au sein de ses sérigraphies, l'amplitude du propos est différente en fonction de la réception de l'encre sur le papier ou sur le textile. Dans sa série Sollertia Animalis, l'artiste explore le repentir dans la déchirure ainsi que dans la superposition et le collage du papier, procurant ainsi une dimension sculpturale au support. Enfin, nous pouvons observer qu'Adrien Vermont utilise une tablette pour dessiner dans ses vidéos didactiques. Le choix d'utiliser une interface multimédia lui permet de concevoir autrement son graphisme, pouvant expérimenter la souplesse du geste tout en effaçant et redessinant à volonté.

- La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre.

### Pistes pour préparer ou revenir sur sa visite

- Observer les différents types de représentations à travers divers domaines : histoire de l'art, naturaliste et scientifique par exemple.
- Expérimenter la transcription du réel de multiples manières : dessiner sous des contraintes [une ligne, temps limité, changer de mains, négatif, utiliser un tampon et un motif, etc.]
- Exploiter le support comme matière à part entière dans une production : quelles sont les qualités plastiques de cette matière ?
- Découvrir de nouveaux supports : plastiques, carton, matières appartenant au vivant, etc.

## • Histoire et Éducation civique

### L'impact de l'humain sur la biodiversité

Dès votre entrée dans l'exposition, vous êtes accueilli par des animaux souriants. Cependant, méfiez-vous du côté joyeux qui se dégage des œuvres. Derrière les apparences, la faune dénonce sa condition au sein d'une biodiversité menacée par les humain-es.

Parmi les dessins d'Adrien Vermont, vous trouverez par exemple un dauphin indigné par le comportement du Japon concernant ses pratiques de pêches. En effet, ces actes envers cette espèce sont ancrés dans la culture de ce pays, s'amplifiant après la Seconde Guerre mondiale afin de nourrir la population. Aujourd'hui, la situation de l'archipel est bien différente. Pourtant les dirigeants souhaitent pérenniser cette pêche, refusant les recommandations de l'ONU afin de protéger l'espèce.

- L'interdépendance des sociétés humaines et du système Terre.
- Se repérer dans le temps : construire des repères historiques

### La responsabilité humaine (individuelle et collective) et l'engagement

À travers les œuvres d'Adrien Vermont, les animaux utilisent un vocabulaire frontal pour s'exprimer. L'objectif est d'obtenir l'attention du visiteur concernant les conséquences de notre société humanisée. Le développement de notre territoire ainsi que de nos activités peuvent apporter des bénéfices pour notre civilisation mais désastreux pour le vivant. Avons-nous suffisamment conscience des répercussions de nos actions sur la biodiversité ?

Le propos de l'artiste est militant, souhaitant faire éclore chez les spectateur-trices une réflexion sur la cohabitation et le respect entre l'ensemble des être vivants.

- L'importance d'une solidarité à l'échelle mondiale.
- Adopter un comportement éthique et responsable.
- Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets
- Se situer dans l'espace et dans le temps.



Know Thusef - Adrien Vermont @Margot Montigny

### Pistes pour préparer ou revenir sur sa visite

- Faire des recherches sur les conséquences de l'activité humaine sur la biodiversité.
- Réaliser une analyse historique [industrialisation, guerres, pollution, changement climatique, etc] et actuelle [nos constructions : habitations, routes, etc / nos actions : culture, transports, agricultures, etc].
- Réfléchir à notre cohabitation avec la faune. Identifier la présence du vivant dans notre quotidien. Comment les animaux vivent-ils ? Comment peut-on vivre avec eux, tout en respectant leurs conditions de vie ?
- S'interroger sur les causes d'extinction de multiples espèces ? Quels moyens pouvons-nous mettre en place pour les protéger ?

## • Sciences

### Représentation naturaliste

Au sein de l'exposition, Adrien Vermont explore la représentation animale. Son intérêt se porte tout d'abord vers les dessins naturalistes, plus particulièrement ceux présents dans l'ouvrage de Conrad Gessner : *Historia Animalium*. Ils sont le résultat d'une recherche approfondie de la faune. On peut ainsi identifier les espèces grâce à l'illustration détaillée de leurs caractéristiques visuelles. Cependant, ces représentations du XVI<sup>e</sup> siècle sont proportionnellement réalistes en

fonction de la géolocalisation des animaux par rapport à la Suisse.

- Réfléchir sur la documentation.
- Pratiquer des démarches scientifiques
- S'approprier des outils et des méthodes



Vue de l'exposition @Margot Montigny

### Identification du vivant

En opposition aux dessins naturalistes, l'artiste présente le vivant d'une manière abstraite et dénuée de détails. Cependant, nous pouvons tout de même identifier les animaux. Cela est dû à l'exagération de certaines lignes corporelles, caractéristiques prédominantes des spécimens.

- La planète Terre. Les êtres vivants dans leur environnement.
- Le vivant et son évolution.

### Pistes pour préparer ou revenir sur sa visite

- Observer les ressemblances entre les espèces.
- Réaliser la classification des espèces selon leurs liens de parenté.



# • Langues étrangères et Français

## Orthographe et graphie

Adrien Vermont utilise le texte comme un élément de l'image. Il cherche les caractéristiques plastiques des mots et s'émancipe donc des règles d'orthographe ou d'écriture académiques.

Il propose également une façon d'écrire qui joue avec les graphies anciennes ou étrangères : en sillon comme le Boustrophédon, verticale comme en japonais ou en mandarin, de droite à gauche comme en arabe, en farsi ou en hébreu... etc. Il place également ses textes dans des bulles qui évoquent l'univers de la bande dessinée et du manga.

Sa façon d'écrire en phonétique fait également écho au langage sms et aux graphismes d'enfants : intuitive et spontanée, elle est pour l'artiste une manière d'être en rupture avec les règles établies.

- Mobiliser le langage
- Comprendre le fonctionnement de la langue
- Découvrir différents genres littéraires

## Anglais "universel"

Adrien Vermont utilise l'anglais dans une grande partie de ses œuvres. Si le caractère plastique reste présent dans ce choix, la dimension universelle de l'anglais a son importance également. L'un des objectifs de l'artiste est l'accessibilité aux publics d'horizons larges et l'anglais est la langue internationale de notre siècle comme le français et le latin l'ont été à d'autres périodes de l'Histoire.

- Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale
- Identifier des repères culturels, historiques et géographiques

## Locutions latines

L'artiste fait référence à de nombreuses locutions latines dans ses dessins. Il les inscrit pour charger ses œuvres de concepts philosophiques. Le fait d'utiliser le latin ancre son travail dans l'héritage de philosophes et de penseurs-euses et fait écho aux événements et écrits qui précèdent son œuvre dans l'Histoire.

- Constituer une culture linguistique

## Registre de langage

Les influences littéraires d'Adrien Vermont sont aussi variées que peuvent l'être les bandes dessinées, les essais philosophiques et scientifiques ou les cartoons. Elles marquent ses œuvres et l'amènent à utiliser différents registres de langue : didactique, familier ou encore soutenu.

- Identifier les différents registres de langue

## Pistes pour préparer ou revenir sur sa visite

- Faire des recherches sur d'autres modes d'écriture, anciens ou contemporains, comme l'écriture cunéiforme, les idéogrammes, les alphabets non latin (cyrillique, grec...), les hiéroglyphes, les boustrophédons... etc.
- Observer différentes polices d'écriture et leur dimension plastiques (Par exemple : calligrammes, graffitis, calligraphie, enluminure...).
- Travailler les registres de langues.



Vue de l'exposition @Margot Montigny

# VISITE D'EXPOSITION

Elle peut prendre plusieurs formes, accompagnées ou non.

## - La visite - *Time's Up*.

Inspirée du jeu du Time's Up, cette visite invite les élèves à découvrir autrement l'exposition. Ils devront tour à tour faire deviner à leurs camarades certaines œuvres de l'exposition, d'abord en les décrivant, puis à l'aide d'un seul mot et enfin en les mimant. C'est une façon ludique de mettre un pied dans le monde de l'art contemporain, de découvrir et s'appropriier des univers artistiques.



## - La visite - lecture.

Pour un premier contact avec l'exposition, une lecture peut être proposée aux plus petit·es. L'histoire sert de point d'entrée et amène à l'observation de certaines œuvres axées sur les grandes thématiques abordées dans l'exposition. Exemple d'ouvrages possibles : Le jardin de Matisse, Quelle horreur !, Pirouettes ou Patou l'artiste peintre.

## - La visite - podcasts «Les œuvres vous parlent».

Pour chaque exposition, les médiatrices du centre d'art écrivent et enregistrent 3 à 5 podcasts inspirés chacun par une œuvre de l'exposition. Ces courts enregistrements tentent d'en restituer le sens, l'intention, l'ambiance et de donner des indices sur son apparence. Ils sont écoutés à l'aveugle, par petits groupes ou tous ensemble. Le jeu est ensuite de retrouver l'œuvre qui leur correspond. La visite donne lieu à un échange et permet aux élèves d'argumenter leur choix et d'approfondir leur découverte de l'œuvre concernée.

## - La Mini-visite

Pour les classes de Petites et de Toutes Petites Sections, les médiatrices proposent un accueil tout en douceur et en poésie. Sur un temps réduit, les enfants découvrent ce qu'est une exposition à travers le regard d'un petit personnage, habitant du Transpalette.

## - La visite commentée

Pour les plus grands, les médiatrices proposent une découverte de l'exposition et un focus sur trois œuvres.

# ATELIERS ET ACTIVITÉS EN LIEN AVEC L'EXPOSITION



## Création de Tunnel Book

Plongez dans un décor de papier. Oculus de réalité virtuelle avant l'heure, les Tunnel Book sont de petits théâtres que l'on regarde de très près et qui n'offrent leurs trésors qu'à un ou deux yeux à la fois.

En partant des notions de base du dessin, dont Adrien Vermont propose la découverte dans l'exposition *Cut, Draw and walk off the line*, les élèves sont invité.es à réaliser un exemplaire de ces objets magiques.

## Fais ton affiche All-over

Un motif *all-over* est un motif qui peut être répété à l'infini sans jamais s'arrêter.

Les médiatrices du Transpalette invitent les élèves à découvrir cette technique. Ils pourront se mettre dans la peau d'Adrien Vermont et explorer la série, la reproduction et la variation à travers la création d'une nouvelle affiche pour l'exposition *Cut, draw and walk off the line*.

## Personnage aux mille facettes - Initiation à la création de personnages de bande dessinée

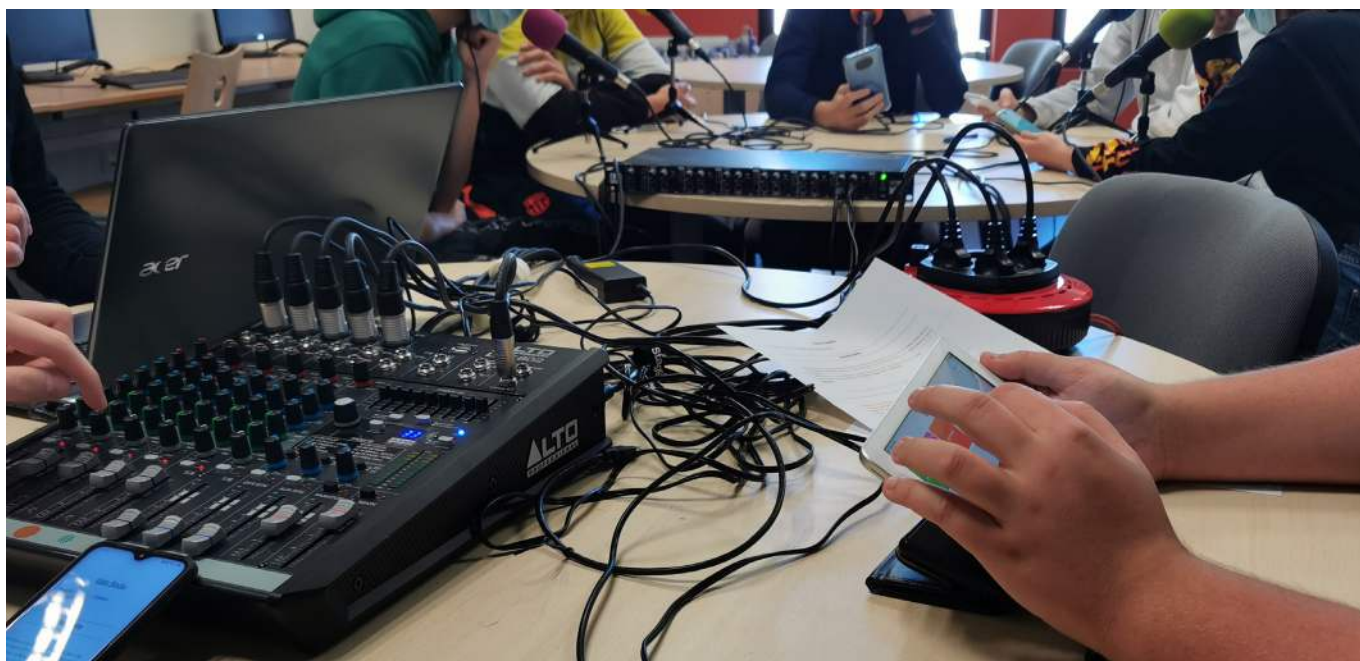
À travers l'exposition *Cut, draw and walk off the line*, Adrien Vermont élabore des créatures ancrées dans l'univers du cartoon et de la bande dessinée. Figures animales à plusieurs facettes, leurs paroles sont inscrites dans des bulles.

Lors de l'atelier, la médiatrice vous propose une initiation à la création de personnages de bande dessinée. Sous forme de jeux, pour les petits et les grands, observez vos protagonistes apparaître progressivement.

Aucun prérequis n'est nécessaire.



# ATELIERS DANS LES AUTRES DISCIPLINES



Pour compléter votre visite, vous pouvez également réserver un atelier en musiques actuelles et création sonore, en danse, théâtre, performance ou en art-science.

Nous proposons notamment les ateliers suivants via le Pass Culture :

## • Danse - théâtre - performance

### **Atelier de performance**

En art, une performance est une œuvre qui se présente sous la forme d'une action accomplie par une ou plusieurs personnes. C'est un art éphémère puisque c'est une action qu'on regarde ou qu'on écoute. Elle peut se dérouler dans des lieux très divers : dans la rue, au musée, dans un parc, un café ou encore dans une salle de spectacle. Cet atelier proposera une initiation à la performance à travers l'activation de performances historiques : les élèves pourront ainsi expérimenter des performances et en même temps se construire des références historiques.

### **Ateliers corporels**

Plusieurs ateliers corporels peuvent être proposés autour de sujets ou techniques en danse et en théâtre. Un atelier peut être ainsi proposé sur le geste en danse, sur l'exploration de l'espace scénique, l'improvisation, la partition chorégraphique ou encore la communication non verbale.

D'autres ateliers corporels peuvent être proposés en fonction de la programmation à Antre Peaux ou des demandes des enseignant.es.

### **Atelier de découverte des métiers d'une compagnie.**

Cet atelier peut s'accompagner d'une rencontre pendant une résidence artistique d'une compagnie à Antre Peaux. Le principe de l'atelier est de discuter des différents métiers constituant une compagnie et de réaliser des cartes illustrées [dessins et définitions] de ces métiers. Les cartes peuvent ensuite être réutilisées par les enseignant.es ou dans un second atelier avec la médiatrice [mimes, time's up, jeux de rôles ...]

## • Musiques actuelles

### **Atelier Beat Making**

Cet atelier est une forme d'initiation à la pratique de la MAO [musique assistée par ordinateur]. A l'aide de contrôleurs midi spécifiques, il est proposé aux participants de construire et composer une instrumentation à la manière des producteurs de musique électronique et de Hip-hop. Au cours de cet atelier nous explorons l'histoire et les différentes méthodologies de composition de manière intuitive. A la fin les participants récupèrent leur production sonore collective.

### **Atelier histoire des musiques actuelles**

Les modules retracent l'évolution technique et historique des musiques actuelles abordant les différentes esthétiques sous une forme ludique et interactive. L'identification des esthétiques passent par l'écoute de production musicale de chaque époque, ainsi qu'une analyse du contexte socio-culturel à l'aide de cartes musicales en ligne et de documentaire.

Les 10 modules se découpent par période historique et présentent chaque fois le contexte global de la production musicale [industrie musicale de l'époque / migration et contexte sociale / technologie mise en œuvre / influence et évolution esthétique].

### **Atelier autour du dub**

Découverte de la culture dub et de sa technique de mixage. Une introduction à l'histoire de la musique Jamaïcaine et à l'émergence des mix dub par le biais d'écoutes permettra une découverte des effets audio. A l'aide de contrôleur midi, cet atelier permettra au participants de réaliser des mixages dub [utilisations d'effets audio] à partir de production musicale existante ou de leur propre création [en fonction du temps imparti]

### **Atelier musique expérimentale**

Atelier permettant de découvrir l'histoire des musiques expérimentales depuis la prise de son [à l'aide de micros] en passant par la pratique des synthétiseurs modulaires jusqu'à la visualisation analogique et numérique du signal sonore. L'atelier comprend également des jeux d'écoutes et de dessins en référence notamment aux partitions graphiques de Ligeti. Nous découvrirons des techniques analogiques et numériques au service

des compositions de pièces sonores des années 1960 à nos jours.

Les enregistrements et dessins réalisés au cours de l'atelier seront restitués en fin de séances aux participant.es.

## • Art - Science

### **Portrait cérébral**

Connaissez-vous l'hémisphère droit de votre cerveau ? Non ? C'est le moment de faire connaissance !

Cette partie du cerveau génère la créativité. Elle est pourtant souvent formatée par la logique, contrôlée par l'hémisphère gauche. Le temps de cet atelier, nous allons employer l'hémisphère droit du cerveau en expérimentant le dessin d'autoportrait. L'objectif : vous dessiner d'une autre manière par l'utilisation de miroirs ! Laissez votre cerveau droit prendre le contrôle sur votre imaginaire.

### **Cristallisation**

Enfilez votre blouse de scientifique et produisez une œuvre. L'atelier vous propose une initiation à la création interdisciplinaire art - science.

Découvrez alors le phénomène de la cristallisation sous le prisme des arts visuels. De la préparation du liquide cristallisant à l'immersion de vos productions sculpturales ou photographiques, vous pourrez observer la réaction et le développement de matières.

## • Ateliers pluridisciplinaires

### **Théâtre d'ombre**

Sur plusieurs séances, les élèves peuvent expérimenter les différentes disciplines artistiques autour d'un dispositif de théâtre d'ombre. Iels peuvent ainsi fabriquer des formes plastiques, penser un scénario, travailler l'improvisation, l'expression corporelle, la voix ainsi que l'univers musical et le bruitage.



## PISTES DE RÉFLEXIONS POUR DES ACTIVITÉS À FAIRE EN CLASSE



Transpalette ©Elisabeth Delval

Retrouvez sur notre Padlet un certain nombre de ressources en appui :

<https://padlet.com/transpalette/ressources-cut-aw-and-walk-off-the-line-9ikhew57rbfy7du1>

### PROFITEZ DE VOTRE VENUE POUR DÉCOUVRIR LA FRICHE !

La visite de friche permet de découvrir l'ensemble des espaces de l'Antre Peaux et donc des disciplines artistiques qui s'y développent. Elle permet par la même occasion de saisir son histoire. Cette visite peut prendre différentes formes :

**Active** : Cette visite propose des défis corporels liés à chaque espace de l'Antre Peaux à l'aide de cartes.

**Classique** : Visite accompagnée. D'espace en espace, les élèves découvrent la richesse de ce lieu à travers des anecdotes. Idéale à mettre en place lorsque les différentes salles sont activées par une équipe artistique (résidence ou diffusion), afin de finir sur une rencontre ou un filage.

## AGENDA

Sélection choisie dans la programmation :

### ATELIERS PLASTIQUES - TOUT PUBLIC

29 novembre 2023 à 15h30 / **Fais ton affiche All-over**

13 décembre 2023 à 15h30 / **Création de Tunnel Book**

03 janvier 2024 à 15h30 / **Personnage aux milles facettes : initiation à la création de personnages de bande dessinée**

# INFORMATIONS PRATIQUES

## ANTRE PEAUX

24 - 26 route de la Chapelle BOURGES

[www.antrepeaux.net](http://www.antrepeaux.net)

 Antre Peaux

 antre.peaux

 TranspaletteCentred'art

 transpalette\_centredart

Avec le soutien du dispositif Culture - Tourisme et Patrimoine  
de la Région Centre - Val de Loire



Direction régionale  
des affaires culturelles



AGENCE  
NATIONALE  
DE LA COHÉSION  
DES TERRITOIRES

