

# jouer à la villa du parc

premières

## expositions **Art & Industrie / In & Out**

de

## **Température locale** saison 2016 - 17

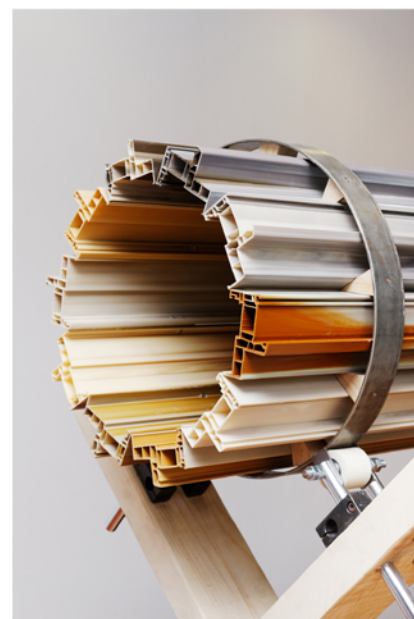
Cette saison, la Villa du Parc s'intéresse aux ressources territoriales : artistiques, géographiques, humaines, économiques, etc.

## **Art & Industrie**

Le projet Art & Industrie consiste en des **résidences** d'artistes au sein d'entreprises du département.



Usine VEKA à Thonon-les-Bains



## **Rémi Dal Negro**

Artiste qui a travaillé dans l'usine VEKA à Thonon-les-Bains, spécialiste des profilés de fenêtres PVC. Rémi a observé le fonctionnement de l'usine, et avec l'aide des employés a réalisé une **sculpture** motorisée.

**A quoi te fais penser la sculpture de Rémi ? Entoure l'intrus.**



## **Nicolas Muller**

Nicolas Muller a passé plusieurs mois chez Siegwark, fabricant d'encre industrielle situé dans l'agglomération annemassienne. L'artiste qui s'intéresse habituellement aux **traces** et au hasard a observé les coloristes de l'usine : ils testent les couleurs sur des papiers à l'aide de rouleaux et souvent ces traces débordent sur leurs bureaux de verre révélant à la fin de la journée de belles **compositions abstraites**.

**Avec quel outil cette peinture a t-elle été réalisée ?**



## **Aurélie Pétreil**

Aurélie est photographe. Elle a travaillé à l'usine Apimontage à Cluses où l'on trie à la main des petites pièces métalliques.



Complète le texte à l'aide des mots suivants : **métal / robotisées / humain / photos**

Les ..... d'Aurélié montrent une suite de gestes répétés. Elles nous permettent de réfléchir que dans ces usines très ..... le geste ..... est encore très important. Ces images sont imprimées sur des plaques de ..... même matériau que les objets, sujets des photos.

## In & Out

D'abord présentées en septembre pour les 30 ans de la Villa du Parc, les œuvres de trois jeunes artistes Aurélié Menaldo, Adrien Vescovi et Anne Le Troter ont trouvé leur pendant intérieur dans la Villa jusqu'au 23 décembre.

## Aurélié Menaldo

Aurélié crée des **liens** et des tensions entre réel et imaginaire par le **détournement** poétique d'objets du quotidien.

Compare les œuvres d'Aurélié Menaldo et les jeux des parcs pour enfants.



Pourquoi ces sculptures d'Aurélié ne pourraient pas être utilisées comme des jeux ? Trouve trois mots pour le dire :

## Adrien Vescovi

Comment Adrien avait-il pu installer son œuvre à l'extérieur avant de la plier pour l'exposition In & Out (entoure la bonne réponse) ?





<b>NIVEAU</b>	<b>PROGRAMME ET ARTISTE</b>	<b>PISTES PEDAGOGIQUES</b>
<p><b>Primaire C2 : CP CE1 et CE2</b></p> <p>Compétences : <b>expérimenter, produire, créer. Matière, support, couleur</b></p>	<p><b>Nicolas Muller : la ressemblance</b></p> <p><b>Adrien Vescovi : tirer parti du hasard : climat et météo, les repères temporels.</b></p>	<p>Travail sur <b>l’empreinte</b>, la <b>trace</b> laissée par un objet. Sur un support rectangulaire, tracer les contours d’objets disposés sur le support (fourchette, boîte, appareil photo, ...) retirer l’objet. Que reste-t-il ?</p> <p>Travail collectif : sur un tissu disposer des objets naturels, bois, fleur, paille, mousse..., asperger d’eau, d’encre, de brou de noix, laisser sécher. Observer ce qu’il se passe, que reste-t-il ?</p>
<p><b>Primaire C3 : CM1 CM2 et collège 6<sup>ème</sup></b></p> <p>Compétences : Expérimenter, produire, créer</p> <p><b>Représenter le monde et/ou donner forme à son imaginaire en utilisant divers moyens techniques (dessin, collage, photographie...)</b></p> <p>La représentation plastique et les dispositifs de représentation. Hétérogénéité et cohérence plastique.</p>	<p><b>Nicolas Muller : la ressemblance, l’autonomie du geste graphique, les différentes catégories d’images</b></p> <p><b>Rémi Dal Negro : la machine</b> Lien avec le programme : la <b>matérialité</b> de l’œuvre ; l’objet comme matériau en art. <b>Les relations entre matière, outil et gestes.</b></p> <p><b>Aurélie Pétreil : fabrication et transformation d’image dans une visée poétique ou artistique.</b></p>	<p>Travail sur <b>l’empreinte</b>, la <b>trace</b>, la calligraphie (inventer un alphabet à partir de traces fabriquées par les élèves)</p> <p>Travailler avec l’angle d’une feuille et crayonner les contours, répéter l’action plusieurs fois et à différents endroits sur un support. Poser la question de <b>l’abstraction.</b></p> <p>Inventer une machine et s’en servir. Ex : inventer une machine à peindre. Puis essayer de peindre avec ; qu’est-ce qu’on obtient : abstraction.</p> <p>Distribuer une pièce de <b>puzzle</b> et dire aux élèves imaginer la suite, représenter ce qu’il y a autour.</p>

<p><b>Collège C4 :</b> <b>5<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup></b></p> <p><b>Programme :</b> <b>1 : questionnement</b> <b>La représentation : images, réalité et fiction</b> <b>2 : la matérialité de l'œuvre : l'objet et l'œuvre.</b></p>	<p><b>Aurélie Menaldo : création d'objet impossible ou inversé</b></p> <p>Lien avec le programme : la ressemblance, le rapport au réel et <b>l'écart</b> en art. L'objet comme matériau en art : invention fabrication et <b>détournement.</b></p> <p><b>Rémi Dal Negro : la machine</b></p> <p>Lien avec le programme : la <b>narration visuelle</b> (utilisation de différents modes de représentation de l'espace et du temps pour le comprendre.)</p> <p><b>Aurélie Pétrél :</b> <b>Hétérogénéité et cohérence plastique.</b></p>	<p><b>Demander aux élèves d'amener un objet de la maison, travailler dessus pour le rendre inutilisable, ou lister ses caractéristiques (petit, grand, mou, dur, coloré, transparent...) Et fabriquer un objet inversé.</b></p> <p><b>Fabrication d'une machine</b></p> <p><b>Travailler avec l'outil numérique et son corps pour nous montrer le temps qui passe.</b></p> <p><b>Travail collectif et individuel, représenter une partie d'un tout ; chaque élève reçoit une photocopie représentant une pièce de puzzle vierge. Ils sont amenés à répondre à l'incitation « Une partie d'un tout ». Puis assembler les pièces entre elles.</b></p>
--	---	---