

EXPOSITIONS

BISHOP Olivier Hug & Hugues Le Baron

LE SUSPENS Benoît Gillet

15 > 27 septembre
à Centrale 7



JOURNÉES
EUROPÉENNES
DU PATRIMOINE

#JEP2018

WWW.JOURNEESDUPATRIMOINE.FR

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

CONCEPTION GRAPHIQUE - KELLIE CASTORANI

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
Centrale 7 - Art & patrimoine	4
Actions vers les publics	4
LES EXPOSITIONS	5
Le suspens / Benoît Gillet	6
Bishop / Olivier Hug et Hugues Le Baron	12
Glossaire	17
LES RENDEZ-VOUS AUTOUR DES EXPOSITIONS	19
A DÉCOUVRIR AUSSI	21
Le sentier d'interprétation du patrimoine minier	22
Le parcours d'art	22
L'espace d'exposition permanente	23
Les ateliers de travail	23
L'ACCUEIL DE GROUPES	25
Avant la visite	26
Pendant la visite	26
Après la visite	27
MODALITÉS PRATIQUES	29

INTRODUCTION

CENTRALE 7 - ART & PATRIMOINE

Installé depuis 2006 sur la friche industrielle des anciennes mines de fer de Nyoiseau, Centrale 7 est un lieu de création, de diffusion et de professionnalisation pour les artistes plasticiens.

Une diversité de pratiques artistiques s'y trouve aujourd'hui : sérigraphes, sculpteurs, peintres, plasticiens, paysagistes-concepteurs, animés d'une forte volonté de transmettre leur passion pour les arts visuels auprès de tous publics.

Chaque année, Centrale 7 ouvre les portes de cet ancien site minier à l'occasion des Journées Européennes du Patrimoine et prolonge cette ouverture en proposant aux groupes de venir visiter l'exposition présentée pour l'occasion ainsi que le site patrimonial qui l'héberge.

Les expositions *Bishop* et *Le Suspens* occupent le Hall de Centrale 7 du 15 au 27 septembre 2018.

Des neuf silhouettes en suspens entre sol et planfond, ondulant légèrement entre la charpente témoin de l'ancienne mine de fer, aux entités hybrides faites de métal et de sons interagissant avec le public, l'environnement physique et sonore de Centrale 7 se peuplera à nouveau de **chimères**.

ACTIONS VERS LES PUBLICS

Considérant que la création est un vecteur d'épanouissement, de socialisation et d'émancipation pour chacun, Centrale 7 souhaite contribuer à l'éducation artistique sur le territoire segréen. Nous proposons des actions de médiation, hors les murs et dans les murs, adaptées à divers publics et structures : scolaires (écoles, collèges, lycées généraux et techniques, enseignement supérieur, enseignement spécialisé...), sociales, médico-sociales, hospitalières, socioculturelles et de loisirs (centres de loisirs, espaces jeunesse, temps d'activité périscolaire...).

Hors les murs

> Les artistes se déplacent au sein des structures pour mener des ateliers de pratique artistique tous publics. Les projets se construisent en concertation avec la structure, l'artiste et l'association.

> Les œuvres aussi se déplacent, accompagnés d'outils pédagogiques afin de fournir toutes les ressources nécessaires à la mise en place d'un projet d'éducation artistique complet.

Dans les murs

> Des visites libres ou accompagnées sont proposées toute l'année sur le parcours « art & patrimoine » ou lors des expositions temporaires.

> Des événements culturels variés ont lieu toute l'année. L'occasion de croiser les formes d'expression artistique et les publics.



Toutes les informations sur l'association et les artistes qui la composent sont sur www.centrale7.net.

LES EXPOSITIONS

BENOÎT GILLET



SON PARCOURS

Benoît Gillet a étudié le **graphisme** et les **arts visuels** au sein des écoles d'Art d'Orléans et de Quimper. Demeurant aujourd'hui à Nantes, il exerce principalement en Loire-Atlantique et en Maine-et-Loire. Pratiquant dessin, peinture, **sérigraphie** et autres collages, ses travaux se mélangent également d'inspirations graphiques et numériques.

SA DÉMARCHE

Attiré par la possibilité de placer ses dessins et autres images dans des perspectives nouvelles, il aborde différents sujets par le rapport médium – support – espace. Presque exclusivement **figurative**, sa pratique du dessin, du collage et de la sérigraphie se déploie sous la forme d'**installations** ; avec pour liant la représentation de l'humain, ses créations, ses contradictions et parfois ses aberrations.

Plus d'infos : <http://ben-doce.com/>

L'EXPOSITION « LE SUSPENS »

A la suite de l'exposition "Les Appelés" lors du parcours Art et Chapelle 2018, Benoît Gillet propose l'**installation** de cette série de "peintures dessinées" à Centrale 7.

Initialement conçue pour habiter la chapelle / ancien hôpital Saint-Jean de Montreuil-Bellay, cette **installation** place neuf silhouettes sur de longs pans de tissu, en suspens entre sol et plafond.

La légèreté du matériau permettant le positionnement vertical, l'importance de la **métaphysique** dans un lieu religieux était questionnée : les corps sont-ils en souffrance ou en extase ?

Clin d'oeil (furtif) à la peinture religieuse de la renaissance italienne et à ses postures exagérées, ces représentations témoignent également d'inspirations plus contemporaines : les corps éphémères d'Ernest Pignon-Ernest ou Paul Bloas et ses "peintures fragiles in situ".

Mais avec un brin de poésie, on peut également y saisir une référence à des joueurs de football ... c'est en tout cas ce qu'y virent certains enfants invités à découvrir l'oeuvre.

Sorties de leur chapelle, ces figures viennent habiter l'ancienne mine de fer. Plus qu'ailleurs, le site impose une verticalité. L'ambiance est sans doute moins ecclésiastique, mais qui s'en plaindra ? Bois II compte sans doute aussi quelques corps oubliés.



RÉFÉRENCES ARTISTIQUES À DÉCOUVRIR

La renaissance italienne

Il s'agit d'une période de grands changements culturels d'abord en Italie, puis dans le reste de l'Europe.

On distingue en général deux grandes périodes dans la Renaissance italienne. La première Renaissance, qui s'étend de 1400 à 1450, a pour capitale Florence et se caractérise par la volonté de se dégager des principes médiévaux pour revenir aux modèles antiques. Les peintres majeurs de cette période ont pour nom Masaccio, Piero della Francesca, Le Verrocchio ou encore Fra Angelico. La seconde période est la haute Renaissance qui débute en 1450 pour finir en 1520, et se situe essentiellement à Rome. C'est l'époque des grands projets, des peintures monumentales et des chefs-d'œuvre produits par des artistes tels que Léonard de Vinci, Raphaël, Michel-Ange, Le Titien, Le Corrège ou Véronèse notamment.

La Renaissance marque d'abord un renouvellement des thèmes abordés par les artistes. Alors qu'au Moyen Âge la peinture est essentiellement tournée vers la religion chrétienne, la Renaissance se caractérise par des thèmes humanistes et profanes (tolérance, liberté de pensée, paix, éducation visant l'épanouissement de l'individu, etc.) ainsi que la redécouverte de la mythologie antique grâce à l'arrivée des artistes byzantins chassés par l'invasion ottomane de 1453.

Cette période est également celle d'avancées scientifiques qui profitent aux arts. Tout au long du XVe siècle, les peintres maîtrisent de mieux en mieux la perspective linéaire et les proportions. Au XIVe siècle, l'apparition de la peinture à l'huile donne plus de profondeur aux œuvres. L'emploi de toiles remplace peu à peu le support en bois. La Renaissance est aussi l'occasion pour les peintres d'apporter des innovations aux techniques de peintures, tel que le sfumato (contours-flous) mis au point par Léonard de Vinci, ou encore l'unionne, le chiaroscuro (ou clair-obscur), et le cangiante dont le maître est Michel-Ange. C'est aussi à cette époque qu'est inventée la perspective en 1409 par Brunelleschi, Donatello et Masaccio.



La Transfiguration, 1518-1520
Musée du Vatican - Raphaël (1483-1520)

Ernest Pignon-Ernest

Ernest Pignon-Ernest est un artiste plasticien né en 1942 à Nice. Il vit et travaille à Paris et à Ivry, où il a son atelier.

Depuis 1966, il crée des images éphémères sur les murs des grandes villes, qui se font l'écho des événements qui s'y sont déroulés. Il est l'un des initiateurs, avec Daniel Buren et Gérard Zlotykamien, de l'art urbain en France. Sensible aux injustices, il traite des thèmes comme l'avortement (Tours, Nice, Paris, 1975), les expulsés (Paris, 1979), le sida (Soweto, 2002).

« ...au début il y a un lieu, un lieu de vie sur lequel je souhaite travailler. J'essaie d'en comprendre, d'en saisir à la fois tout ce qui s'y voit : l'espace, la lumière, les couleurs... et, dans le même mouvement ce qui ne se voit pas, ne se voit plus : l'histoire, les souvenirs enfouis, la charge symbolique... Dans ce lieu réel saisi ainsi dans sa complexité, je viens inscrire un élément de fiction, une image (le plus souvent d'un corps à l'échelle 1).

Cette insertion vise à la fois à faire du lieu un espace plastique et à en travailler la mémoire, en révéler, perturber, exacerber la symbolique... »

L'oeuvre d'Ernest Pignon-Ernest commence par ce pochoire de l'ombre d'une échelle et d'un homme imprimé sur un mur d'Hiroshima, qu'il affiche sur les chemins menant au Plateau d'Albion (site d'installation de la force de frappe nucléaire française, en Provence au milieu des années 1960)

Parmi ses interventions les plus connues, figurent son dessin de Rimbaud dont il colle de nombreux exemplaires à Charleville-Mézières et Paris en 1978, et celles qu'il effectua à Naples entre 1988 et 1995.

En effet, entre 1988 et 1995, Ernest Pignon-Ernest travaille à Naples, dont les innombrables strates historiques et les drames qui s'y jouèrent composent un matériau idéal pour ses interventions. La plupart de ses œuvres s'y déploie autour du thème de la mort, s'inspirant notamment de Caravage (peintre milanais 1571-1610) et de ses successeurs.



Arthur Rimbaud, 1974



Nappes, 1988/95

Paul Bloas

Paul Bloas est un peintre français né en 1961 à Brest.

Il y est connu à partir des années 1980 pour ses « silhouettes » peintes, faites de simples contours blancs, puis pour ses fresques murales dispersées dans les lieux délaissés de la grande cité portuaire : port de commerce, quartier de Recouvrance, et notamment en 1991 à la prison de Pontaniou, définitivement fermée en 1990, et qu'il a investie en s'y enfermant volontairement durant deux mois, et en y installant de nombreuses peintures inspirées des lieux.

Paul Bloas travaille d'abord en atelier à la réalisation de grandes peintures, au trait brut et coloré, sur papier qu'il colle ensuite in situ pour les insérer au mieux dans le décor qui reste le sujet essentiel. Reconnu rapidement, il installe dès les années 1990 ses personnages jusqu'à Berlin, Budapest, Bilbao, puis Madagascar.



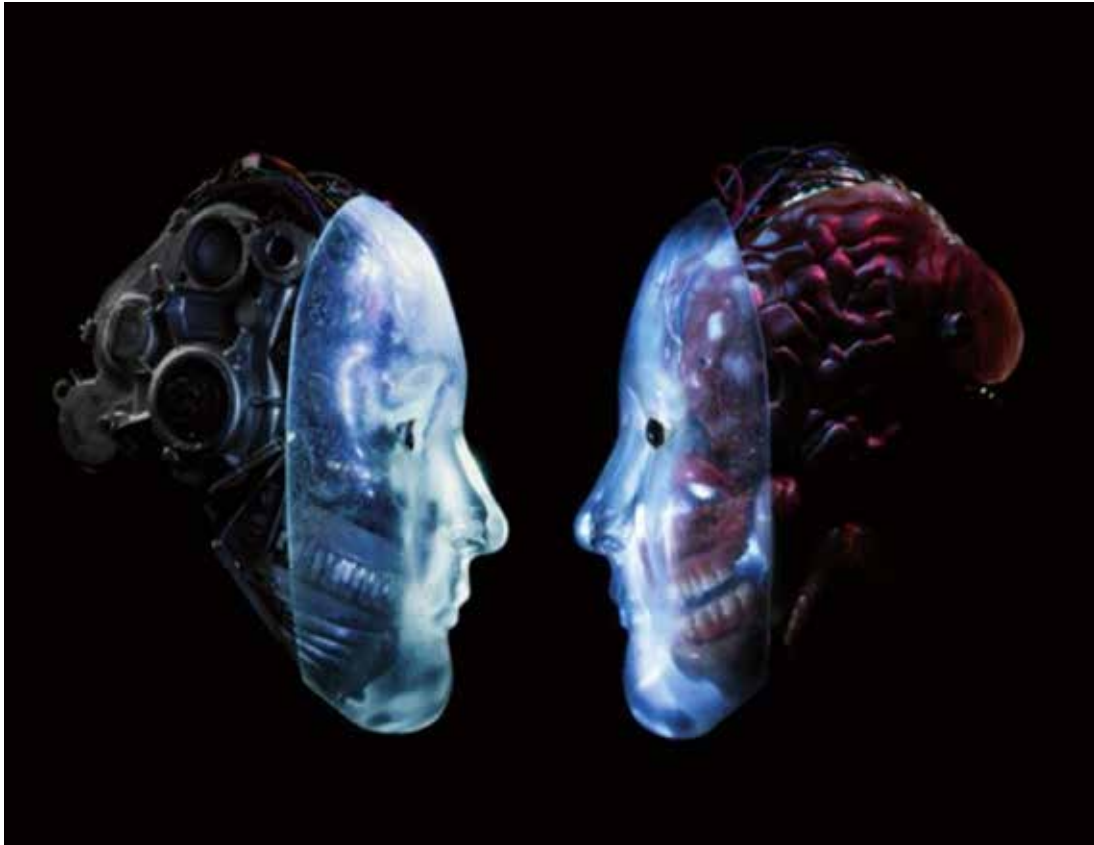
Pont de l'Harteloire, Brest, juin 1984



*Prison de Pontaniou, Brest,
1990-1991*



Beyrouth, 1994



HUGUES LE BARON

Après huit années de conservation de patrimoine en tant qu'ébéniste au sein du fonds national et de collections privées, Hugues Le Baron se lance dans des oeuvres personnelles sur bois, ses créations comptant mobiliers, luminaires et objets de décoration. Depuis quelques années il déploie ses compétences et son savoir-faire dans la **scénographie**, la conception et la construction de décors pour des festivals et des clips vidéo.

Son travail actuel repose sur la récupération d'objets et leur détournement, exploitant différentes techniques d'assemblages, de moulages et de transformation des matériaux.

OLIVIER HUG

Olivier Hug étudie le piano, la **musicologie** ainsi que la composition **électroacoustique**. Il se consacre depuis 2006 à l'informatique musicale, en réalisant des travaux de **postproduction**, de composition musicale et d'habillage sonore pour films institutionnels, publicités et courts métrages.

Il officie également dans différentes formations musicales, passant du rock métal aux musiques improvisées et bruitistes.

Olivier participe en solo aux festivals *Electrocution* et *Longueurs d'ondes* de Brest.

Il se consacre aujourd'hui au design et à la réalisation de dispositifs interactifs multimédia et à la transmission via des ateliers sur les nouvelles technologies et l'art sonore.

L'EXPOSITION « BISHOP »

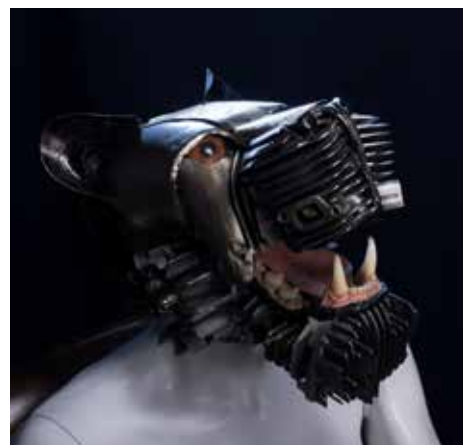
Bishop est une exposition qui propose au visiteur une immersion dans un univers **cyberpunk** composé de sculptures et de leur sonification.

Objets récupérés, mis au rebut, détournés, trouvailles parfois insolites, constituent l'une des grandes composantes du matériau de base.

Transformés puis mis en oeuvre selon des procédés faisant se rencontrer artisanat et **sciences appliquées**, mêlant **polymères naturels** ou résines de synthèse, ils donnent naissance à de nouvelles formes, entités **hybrides**, ou encore **chimères** du monde moderne.

Le dispositif sonore repose sur l'interactivité entre le public et un système capacitif mesurant la conductivité électrique du corps humain.

Ainsi quelques objets collectés suffisent à assembler un clavier sensible. Une **lutherie** numérique invitant à prendre le temps de toucher, d'écouter puis de jouer. Permettant à chacun de déclencher des instruments, des lecteurs de sons, des boîtes à rythmes et de donner la forme à sa propre composition dans une expérience qui se veut avant tout ludique.



Nourri de mouvements éthiques, artistiques ou politiques qui portent un regard critique sur le monde d'aujourd'hui (logociels libres, **DIY**, **macker**, **hacker**, **altermondialisme**, **décroissance**, réappropriation, etc), ce projet de créations qui s'inscrit avant tout dans une logique d'alternative économique, **pair-à-pair**, et qui cherche à fournir des réponses aux enjeux contemporains par le biais de la culture, de la pratique artistique et du savoir, s'accompagne d'interventions auprès du public de la part des artistes, proposant ainsi un juste prolongement à l'exposition.

Prenant la forme de performances, lectures ou ateliers, l'objectif, dans une volonté de démythification, est de faire violence à notre éducation ordinaire, échapper à la massification, à l'uniformisation, à la standardisation des modèles dominants de la société actuelle.

L'exposition s'est déplacée à l'Abbaye de Paimpont, à l'espace Kiêthon de Médréac, à la médiathèque de Remungol ou encore au festival Tomahawk de Querrien.

RÉFÉRENCES ARTISTIQUES ET MOUVEMENTS À DÉCOUVRIR

Le cyberpunk

Le cyberpunk (association des mots cybernétique et punk) est un genre de la science-fiction très apparenté à la dystopie et à la hard science-fiction. Il met souvent en scène un futur proche, avec une société technologiquement avancée (notamment pour les technologies de l'information et la cybernétique).

Les mondes cyberpunks sont empreints de violence et de pessimisme ; ils sont souvent lugubres, parfois ironiquement grinçants ; les personnages sont des anti-héros désabusés, cyniques et cupides. C'est en ce sens que l'on qualifie les univers cyberpunk de dystopies. Il a depuis essaimé ses thématiques dans de nombreux médias, notamment dans la bande dessinée, le cinéma, la musique, les jeux vidéo et les jeux de rôle.

C'est le 30 décembre 1984, dans le Washington Post, qu'un article de Dozois intitulé « SF in the Eighties » qualifie de « cyberpunk » le style de l'œuvre de l'écrivain William Gibson, et plus particulièrement de son roman *Neuromancien* (1984). Il décrivait aussi tout un groupe de jeunes auteurs « bizarres » écrivant dans le fanzine *Cheap Truth* : Bruce Sterling, William Gibson, Lewis Shiner, Pat Cadigan et Greg Bear. Le « mouvement » cyberpunk était né. Le terme avait cependant été employé plus tôt, en novembre 1983, par l'écrivain américain Bruce Bethke, comme titre d'une de ses nouvelles publiées en novembre 1983 dans le magazine *Amazing Science Fiction Stories*⁶.

Une dystopie est un récit de fiction dépeignant une société imaginaire organisée de telle façon qu'elle empêche ses membres d'atteindre le bonheur. Une dystopie peut également être considérée, entre autres, comme une utopie qui vire au cauchemar et conduit donc à une contre-utopie. L'auteur entend ainsi mettre en garde le lecteur en montrant les conséquences néfastes d'une idéologie (ou d'une pratique) présente à notre époque.



Plusieurs films du réalisateur David Cronenberg sont totalement ou ont des thématiques s'inscrivant dans le genre cyberpunk (*eXistenZ*, *Videodrome*...)

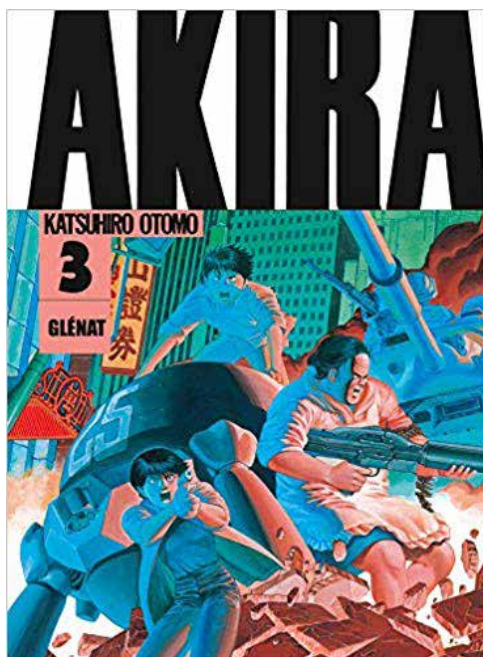
Ici : *Videodrome* - 1983



Cyberpunk 2020 est l'un des jeux de rôle les plus connus du mouvement cyberpunk, créé par Mike Pondsmith, principalement illustré dans la littérature par William Gibson, et édité par R. Talsorian Games.



L'univers de l'auteur de BD Enki Bilal s'inscrit également dans le genre cyberpunk. Ici : La Trilogie Nikopol - 1980-1993



Akira, est un manga écrit et illustré par Katsuhiro Ōtomo. Il est prépublié dans le magazine Young Magazine de l'éditeur Kōdansha à partir de 1982 et se termine en 1990. Il est ensuite publié en six volumes reliés de 1984 à 1993. L'œuvre comporte 120 épisodes et environ 2 200 planches.

Le DIY (Do It Yourself)

Appellation, dont une traduction littérale en français serait « Fais-le toi-même », qui désigne notamment certains musiciens ou mouvements culturels.

Le DIY comme sous-culture a sans doute commencé avec le mouvement punk des années 1970. On peut noter cependant que la débrouille, le bricolage, les activités pour enfants, etc., existaient avant le mouvement punk DIY.

Dans la culture punk, l'éthique DIY est liée à la vision punk anti-consumériste ; c'est un rejet de la nécessité d'acheter des objets ou d'utiliser des systèmes ou des procédés existants.

L'éthique punk DIY s'applique également à la vie quotidienne, tels que l'apprentissage de réparation de vélos plutôt que les conduire à l'atelier, la couture (réparation/modification des vêtements plutôt que d'en acheter de nouveaux), la culture de jardins potagers, la récupération de produits réutilisables dans les poubelles. Certains enseignants se livrent aussi à des techniques d'enseignement de bricolage, parfois appelé Edupunk.

De ce fait le mouvement DIY est une approche concrète et une mise en pratique de l'écologie et de l'anticapitalisme, par l'anti-consumérisme et l'auto-détermination.

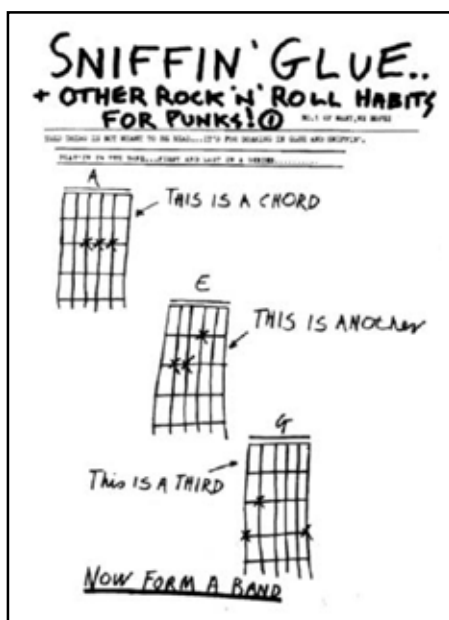


Schéma publié en 1976 dans le fanzine *Sideburns*, avec l'annotation : « This is a chord. This is another. This is a third. Now form a band ! ».

La culture maker

La culture maker (de l'anglais make, lit. faiseur) est une culture contemporaine constituant une branche de la culture Do it yourself.

La communauté des makers apprécie de prendre part à des projets orientés ingénierie. Les domaines typiques de ces projets sont donc l'électronique, la robotique, l'impression 3D et l'usage des machines-outils à commande numérique (CNC) mais également des activités plus traditionnelles telles que la métallurgie, la menuiserie, les arts traditionnels et l'artisanat.

Cette culture met l'accent sur une utilisation innovante de la technologie et encourage à l'invention et au prototypage.

Une attention toute particulière est portée à l'apprentissage de compétences pratiques et l'application de ces dernières de manière créative. La culture maker est née aux États-Unis et a été popularisée en Europe plus tard.

Les premiers grands événements dédiés à cette culture datent des années 2010.

GLOSSAIRE

Altermondialisme ou altermondialisation

Mouvement social qui, face à une logique de mondialisation libérale effrénée, revendique et met en avant des valeurs comme la démocratie, la justice économique, la sauvegarde de l'environnement, les droits humains en vue d'une mondialisation maîtrisée et solidaire.

Arts visuels

Les arts visuels sont les arts qui produisent des objets perçus essentiellement par l'œil. Ils englobent les arts plastiques traditionnels, la photographie, le cinéma, l'art vidéo et l'art numérique, mais aussi les arts appliqués et les arts décoratifs (art textile, design, marqueterie...) et l'architecture.

Chimères

- Animal fabuleux ayant la tête et le poitrail d'un lion, le ventre d'une chèvre et la queue d'un serpent.
- Être ou objet bizarre composé de parties disparates, formant un ensemble sans unité.
- Projet séduisant, mais irréalisable ; idée vaine qui n'est que le produit de l'imagination ; illusion : Poursuivre des chimères.

Décroissance

Le mot « décroissance » est un néologisme né en 1972 et repris au cours des années 1970, renvoyant à un concept à la fois politique, économique et social, selon lequel la croissance économique constitue davantage une source de nuisances que de bienfaits pour l'humanité.

Electroacoustique

Étude de la transformation d'un signal acoustique en signal électrique et vice versa. (Elle comprend essentiellement l'étude des transducteurs [microphones et haut-parleurs], de l'enregistrement et de la reproduction des sons par des moyens électriques.) Les compositions électroacoustiques explorent fréquemment les caractéristiques spatiales du son. La trajectoire et la distance d'un son peuvent être paramétrées par rapport à son champ d'écoute. La musique électroacoustique se préoccupe de l'interaction entre la gestuelle et la texture du son.

Figuratif (art)

Se dit d'un art qui s'exprime au moyen de la représentation de la réalité extérieure, par opposition à l'art abstrait ou non-figuratif.

Graphisme

Le graphisme est une discipline qui consiste à créer, choisir et utiliser des éléments graphiques (dessins, caractères typographiques, photos, couleurs, etc.) pour élaborer un objet de communication et/ou de culture.

Hacker

Désigne un virtuose pouvant intervenir dans différents domaines comme la programmation, l'architecture matérielle d'un ordinateur, l'administration système, l'administration réseau, la sécurité informatique ou tout autre domaine de l'informatique ; les médias grand public utilisent à tort le terme « hacker » dans le sens de cracker, black hat (« chapeau noir »), c'est-à-dire un « hacker » opérant de façon illégale ou non éthique. Les hackers sont parfois confondus avec les script kiddies, cyber-délinquants à la recherche de cibles faciles ne demandant pas de connaissance particulière en informatique.

Hybride

Qui est composé d'éléments disparates.

Installation

Oeuvre d'art visuel en trois dimensions, souvent créée pour un lieu spécifique (in situ) et conçue pour modifier la perception de l'espace.

Lutherie

La lutherie est le métier du luthier. C'est la fabrication d'instruments de musique à cordes frottées et pincées. Par extension, certains désignent, par le terme « luthier », toute personne fabriquant des instruments de musique, y compris ceux qui fabriquent des instruments à vent ou de percussion ; quoique le terme correct soit « facteur d'instrument ».

Métaphysique

Science de l'être en tant qu'être, recherche et étude des premiers principes et des causes premières, connaissance rationnelle des réalités transcendantes et des choses en elles-mêmes.

Musicologie

Discipline qui étudie les phénomènes en relation avec la musique, dans leur essence (sémiologie musicale, analyse, théorie), leur évolution (histoire des idées et des théories musicales) et dans leur rapport avec l'être humain et la société, domaines plus particulièrement abordés par l'ethnomusicologie et la sociologie de la musique.

Pair-à-pair

Le pair à pair (en anglais peer-to-peer, souvent abrégé « P2P ») est un modèle de réseau informatique proche du modèle client-serveur mais où chaque client est aussi un serveur. Les termes « pair », « nœud », et « utilisateur » sont généralement utilisés pour désigner les entités composant un réseau P2P.

Polymères naturels

Les polymères (du grec polus, plusieurs, et meros, partie) constituent une classe de matériaux. D'un point de vue chimique, un polymère est une macromolécule (molécule constituée de la répétition de nombreuses sous-unités). Ex : cellulose : bois, papier, textiles naturels (chanvre, lin, coton) ; sucres lents : amidon, glycogène, et d'autres fibres... ; fibres protéiques : cuir (collagène), soie et laine (kératine), etc.

Postproduction

La postproduction est l'organisation de l'ensemble des opérations qui mènent à l'aboutissement de la création d'une œuvre audio, visuelle, ou audiovisuelle. La phase de postproduction succède à la phase de production et mène à l'aboutissement définitif du projet.

Scénographie

La scénographie est l'aménagement de la scène. Ce terme issu des arts du spectacle désigne l'art, l'étude et la façon d'organiser, de mettre en place un décor de scène. La scénographie peut concerner des pièces de théâtre, des ballets ou des opéras par exemple.

Sciences appliquées

Les sciences appliquées sont les sciences qui sont orientées vers l'application pratique des connaissances. Les sciences appliquées se distinguent des sciences fondamentales par leur objectif d'application concrète.

Sérigraphie

La sérigraphie (du latin sericum la soie et du grec graphein l'écriture) est une technique d'imprimerie qui utilise des pochoirs (à l'origine, des écrans de soie) interposés entre l'encre et le support. Les supports utilisés peuvent être variés et pas nécessairement plans (papier, carton, textile, métal, verre, bois, etc.).

LES RENDEZ-VOUS AUTOUR DES EXPOSITIONS

Week-end des 15 et 16 septembre

Journées européennes du patrimoine

Ouverture de Centrale 7 de 10h à 18h, visite du site, visite des ateliers, découverte de l'exposition en présence des artistes.

Week-end des 22 et 23 septembre

Exposition ouverte de 15h à 18h, en présence des artistes

En semaine, du 17 au 27 septembre

Visites libres ou commentées (Cf. page 30)

Et aussi... en lien avec le travail de Benoît Gillet

« Le corps dans l'art : de la Renaissance au XX^e siècle »

Conférence par Vanina Andréani, du FRAC Pays de la Loire

Vendredi 12 octobre, à 20h

Entrée libre

Médiathèque de Montjean-sur-Loire

Conférence proposée en lien avec l'exposition « Ex Corpore » à l'abbaye mauriste de Saint-Florent-le-Vieil, réunissant des œuvres du plasticien Florent Lamouroux.

La thématique du « corps » est développée toute l'année dans les écoles et médiathèques de Mauges-sur-Loire, au travers du Voyage Lecture et du projet d'éducation artistique En miroir de...

À DÉCOUVRIR AUSSI

LE SENTIER D'INTERPRÉTATION DU PATRIMOINE MINIER

VISITE LIBRE OU ACCOMPAGNÉE

Ces sept panneaux, réalisés par des artistes de Centrale 7, présentent l'activité passée des mines de fer sous les angles historique, social, industriel et architectural afin de mieux comprendre le fonctionnement de l'ancien site minier.

Des panneaux plus ludiques et imagés, s'adressent au jeune public. Les enfants retrouveront Pierrot et Biglouche sur chacun d'eux, pour des explications illustrées.

Les artistes se sont imprégnés de la thématique donnée à chacun des panneaux pour présenter aux visiteurs une installation qui prend pleinement en compte le contexte et l'environnement proche.

Une version numérique des contenus des 7 panneaux est disponible sur demande.



[panneau n°1, réalisation : ubinam]

LE PARCOURS D'ART

VISITE LIBRE OU ACCOMPAGNÉE

Situé en extérieur, le parcours d'art regroupe des œuvres des artistes travaillant ou ayant travaillé à Centrale 7, créant ainsi un parcours éclectique et singulier qui se transforme au fil des saisons et des années.

La diversité des supports, matières, esthétiques présentés en fait un terrain propice à la sensibilisation à l'art, par le jeu, l'exploration ou simplement la déambulation.

L'ESPACE D'EXPOSITION PERMANENTE

VISITE ACCOMPAGNÉE



L'espace d'exposition permanent des artistes de l'association regroupe de nombreuses œuvres représentant l'éclectisme des créations de Centrale 7.

Lors de la visite, nous prenons le temps de nous confronter à une ou des œuvre(s) de cet espace. Après sa présentation, nous passerons un certain temps à la décrire pour ensuite, à partir des questionnements et remarques, se donner des clés pour l'interpréter.

LES ATELIERS DE TRAVAIL

VISITE ACCOMPAGNÉE

Les artistes membres de Centrale 7 sont tous professionnels ou en voie de professionnalisation, la majorité d'entre eux possède son atelier de travail au sein du bâtiment.

Sculpteur, plasticien, photographe, peintre, graphiste, architecte-paysagiste... ce sont autant de métiers et d'univers artistiques que nous serons amenés à découvrir afin de comprendre le travail d'un artiste au quotidien et de mieux saisir sa démarche.

La liste actualisée des artistes présents est sur le site internet www.centrale7.net.



[ATELIER CHRISTOPHE FORGET, PEINTRE, GRAVEUR]

L'ACCUEIL DE GROUPES

AVANT LA VISITE

Avant la visite, il peut être intéressant de questionner les élèves sur le lieu, son passé, son actualité :

- > Evoquer l'activité passée en présentant le site comme un lieu de patrimoine local et d'activité intense jusqu'en 1985 grâce à l'extraction et à la transformation du minerai de fer.
- > Questionner l'arrivée d'artistes sur le lieu. Pourquoi des artistes se sont-ils installés sur ce lieu ? Pour l'espace ? La tranquillité ? L'inspiration ?
- > Quel est le travail d'un artiste ? Quelles sont les médiums qu'il peut utiliser ? Qu'appelle-t-on une œuvre d'art ? ...

Selon la formule de visite et la thématique choisies, une fiche contenant ressources bibliographiques et sitographiques vous sera envoyée.

PENDANT LA VISITE

AVEC MÉDIATEUR(S)

Objectifs de la visite :

- Sensibiliser au patrimoine local
- S'ouvrir à la création artistique, aux œuvres d'art
- Eveiller la curiosité et l'imagination
- Initier un regard critique et une sensibilité plastique

Déroulement possible :

- > Présentation du site des anciennes mines de fer
- > Visite et échanges autour du parcours d'interprétation du patrimoine minier
- > Echanges autour d'une oeuvre de l'exposition temporaire, de l'exposition permanente ou du parcours d'art
- > Visite des ateliers de travail des artistes
- > Jeux possibles autour des arts visuels :
 - Pour les 3-7 ans / cycle 1 et 2 : jeu de matières autour du parcours d'art
 - Pour les 7-12 ans / cycle 3 : jeu à partir de zooms d'oeuvres sur le site
- > Jeux possibles autour du patrimoine minier :
 - Pour les 6- 8 ans / cycle 2 : jeu d'observation autour du court métrage « Mémoire fossile »
 - Pour les 7-12 ans / cycle 3, jeu de piste en BD sur le site



APRÈS LA VISITE

Après la visite accompagnée, il est possible de se balader librement sur le site en extérieur et de poursuivre par une rencontre, un atelier, un jeu.

La rencontre avec des artistes



Suite à la visite, il est possible d'organiser une rencontre avec un artiste de Centrale 7. L'échange aura lieu au sein de l'atelier de celui-ci et/ou au sein de l'exposition permanente. L'artiste présentera son travail, son parcours, ses outils, ses créations en cours... pour ensuite donner lieu à un temps de questions/réponses.

Durée : de 30 à 45 min

Tarif : 33 €

Des ateliers de pratique artistique



De nombreux artistes de Centrale 7 proposent des ateliers de pratique artistique dans le cadre d'une initiation, d'une création collective ou autour d'une thématique... et ceci à destination de tous publics.

Nous construisons avec vous un projet adapté à votre structure et à vos objectifs pédagogiques, n'hésitez pas à nous contacter.

Un livret envoyé sur demande vous permettra de découvrir les propositions d'ateliers de chacun des artistes.

Des outils pédagogiques mobiles



Des outils pédagogiques peuvent être empruntés pour prolonger la visite :

> Valises pédagogiques

> Jeux d'artistes

Durée d'emprunt : minimum une semaine

Tarif : entre 40 et 50 € la semaine selon l'outil

Un document présentant ces outils et leurs conditions d'emprunt peut vous être envoyé sur demande.

MODALITÉS PRATIQUES

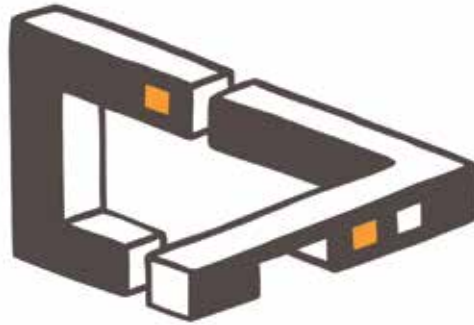
VISITE LIBRE

- > Du lundi au vendredi, de 10h à 17h
- > Tarif : 3€/personne
- > Durée : 1h à 1h30
- > Documents disponibles pour accompagner la visite :
 - plan du site et de l'emplacement des panneaux d'interprétation
 - cahier de jeux pour une visite ludique dès 6 ans

VISITE ACCOMPAGNÉE

- > Du lundi au vendredi, de 10h à 17h
- > Groupes +10 personnes
- > Tarif : 5€/personne, gratuit pour les accompagnateurs
- > Durée : 1h30 à 2h
- > Déroulement adapté au groupe, en concertation avec la structure

Visite libre ou accompagnée sur réservation :
mediation@centrale7.net ou au **02.41.61.30.34**



CENTRALE 7

ateliers d'artistes / expos
médiation / patrimoine

02 41 61 30 34
mediation@centrale7.net

