



CENTRALE 7

Ateliers d'artistes / expos
médiation / patrimoine

21 sept.
/ 13 oct.

2019



EXPOSITION

Lucien et les mystérieux phénomènes



Dossier d'accompagnement



Contact

Léa RUELLAN
Médiatrice culturelle

02 41 61 30 34
mediation@centrale7.net

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
Centrale 7 - Art & patrimoine	4
Actions vers les publics	4
L'EXPOSITION	5
Lucien et les mystérieux phénomènes	6
Les auteurs	8
LES PISTES PÉDAGOGIQUES	9
L'écologie	10
Le respect de soi et des autres	12
La fiction et le réel	14
L'art et la bande dessinée	15
Glossaire	17
A DÉCOUVRIR AUSSI	19
Le sentier d'interprétation du patrimoine minier	20
Le parcours d'art	20
L'espace d'exposition permanente	21
Les ateliers de travail	21
L'ACCUEIL DE GROUPES	23
Avant la visite	24
Pendant la visite	24
Après la visite	25
MODALITÉS PRATIQUES	27

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, ferronnier, plasticiens, paysagistes-concepteurs, animés par 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.

L'exposition *Lucien et les mystérieux phénomènes* occupe le Hall de Centrale 7 du 21 septembre au 13 octobre 2019.

Ainsi, Centrale 7 invite Delphine Le Lay et Alexis Horellou pour une expo BD autour de leur dernier album : « Lucien et les mystérieux phénomènes » paru chez Casterman cette année. L'occasion de découvrir, à travers les dessins et dans un décor conçu et fabriqué pour l'occasion, cette aventure jeune public tournée vers le respect de nos vies et de notre environnement.

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, accompagnées 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.

L'EXPOSITION



L'HISTOIRE

En croyant chasser les fantômes, c'est une nouvelle vision de la vie que va découvrir Lucien !

Lucien et sa petite soeur Violette emménagent avec leurs parents à la campagne. Passionnés d'expériences paranormales, ils trouvent rapidement de quoi satisfaire leur curiosité lorsque les enfants du village leur signalent l'existence du fantôme d'un vieil homme, propriétaire d'une grande bâtisse aux allures de manoir, hantant les lieux depuis dix-huit ans. Mis au défi de pénétrer dans la maison par ses camarades de classe, Lucien se glisse derrière la grande grille, passe la porte... Mais la découverte qu'il va faire ici n'est pas vraiment celle qu'il attendait. En lieu et place d'un fantôme, c'est un vieil homme que Lucien rencontre. Honoré a décidé de se retirer du monde, mais ce n'est pas simplement la mort qui le sépare des vivants.

LE PROPOS

Nourris par leurs engagements écologiques, Delphine Le Lay et Alexis Horellou, auteur.e.s de *Plogoff* (Delcourt 2013) et *Ralentir* (Lombard 2017) dressent ici le portrait d'un individu singulier, Honoré. Parce qu'il a choisi de ne consommer que le nécessaire et de vivre en autosuffisance pour préserver ce qu'il reste de notre planète, Honoré Price vit reclus et, se faisant passer pour mort, tente d'échapper aux jugements de ceux qui ne voient en lui qu'un vieux fou. L'arrivée de Lucien dans sa vie et les conséquences qui en découlent posent alors une question très contemporaine : faut-il essayer de rallier l'humanité à la cause, en prônant la décroissance sans pouvoir l'appliquer de manière suffisante, ou agir en solitaire et rompre avec ceux qui s'y refusent ?

À l'heure où la pétition sur le climat « l'affaire du siècle » recueille plus de deux millions de signatures, où, en Suède, Greta Thunberg, tout juste 16 ans, initie une mobilisation mondiale inédite, *Lucien et les mystérieux phénomènes* se présente comme un plaidoyer pour un éveil des consciences dès le plus jeune âge. Loin de tout propos moralisateur ou culpabilisant, les auteurs nous embarquent dans un vrai récit d'aventure, aux accents de fable humaniste et engagée. L'esthétique et la mise en page, inspirées du style Art Nouveau, – on pensera forcément à Alphonse Mucha – composent un univers à la frontière du fantastique, rythmé par une alternance de pages d'une infinie poésie et d'autres au trait volontairement plus caricatural à mesure que la tension monte. Préfacé et soutenu par Jérémie Pichon, le papa de *La Famille Zéro déchet*, cet album propose aux écolos en herbe et à leurs parents une vision renouvelée de la nature et de ses richesses. À faire lire de toute urgence à nos futurs citoyens !

Les 11 premières planches à lire ici :

<https://www.bdgest.com/preview-2645-BD-lucien-et-les-mysterieux-phenomenes-l-empreinte-de-h-price.html>



LES AUTEURS



DELPHINE LE LAY

Delphine Le Lay suit des études de droit et d'économie sociale et multiplie les expériences professionnelles. En 2007, elle rencontre Alexis Horellou. Ils réalisent décors et marionnettes pour un court-métrage d'animation, avant de se lancer dans la bande dessinée. Ensemble, ils publient *Le Souffle court, Lyz et ses cadavres exquis* et, dans une veine historico-sociale, *Plogoff* et *100 maisons* (Delcourt). Avec *Ralentir*, les deux auteurs réalisent une fiction sur le thème de la décroissance. *Lucien et les mystérieux phénomènes* poursuit cette expérience fictionnelle, non dénuée de liens avec le réel.



ALEXIS HORELLOU

Auteur de bande dessinée, illustrateur et peintre, Alexis Horellou multiplie les façons de travailler en fonction des sujets à traiter et des formes narratives à explorer. Avec *Lucien et les mystérieux phénomènes*, il réalise, avec Delphine Le Lay, un album accessible à un large public et qui propose une synthèse entre plusieurs de leurs thèmes de prédilection : les légendes bretonnes, le fantastique, le retour à la terre et l'éducation des enfants au « zéro déchet ». Delphine et Alexis habitent près de Craon, en Mayenne.



LES PISTES PÉDAGOGIQUES

PROTÉGER LA NATURE PARCE QU'ELLE EST ESSENTIELLE À NOTRE SURVIE

Honoré vit en autonomie dans sa maison. Cela signifie qu'il ne consomme que ce qu'il peut produire.

Questionnements possibles :

- > De quoi avons-nous besoin pour vivre ? Nourriture, vêtements, abri, eau...
 - > D'où vient l'eau à part du robinet ? Rivières, pluie, mer
 - > D'où vient la nourriture à part du supermarché ? Graines, terre, eau, soleil
 - > D'où viennent nos vêtements ? Fibres végétales (chanvre, lin), animales (moutons, chèvre...)
- >> Tout ce dont nous avons vraiment besoin vient de la nature. C'est elle qui nous permet de rester vivants. Il faut donc prendre soin de la nature pour pouvoir continuer à vivre.

Exemples d'activités à mettre en place sur cette thématique :

- 1. Activités autour des saisons :** relier les légumes et les fruits qui correspondent à chaque saison.
- 2. Observer une plante** pour comprendre ce dont elle a besoin, et comment elle se développe, meurt et renaît : quand on plante une graine de radis, d'où vient la graine ? Planter une graine de radis et la laisser se développer jusqu'à fleurir et fâner, puis récolter les graines.
- 3. Se rendre compte de la puissance du soleil :** un jour de très beau temps, déposer derrière la fenêtre une tasse d'eau à faire chauffer pour une tisane, un morceau de chocolat sur une tartine pour le goûter, une bougie, et constater le résultat. On peut aussi simplement prendre deux petits cailloux, en mettre l'un à l'ombre et l'autre au soleil.
- 4. Reconnaissance des plantes :** demander aux enfants de récolter des fleurs ou des feuilles lorsqu'ils en trouvent, et de se souvenir de l'endroit où ils les ont trouvées. Puis faire une recherche en classe pour découvrir de quelle plante il s'agit, si elle est comestible, à quelle condition, quels sont ses bienfaits... Et pourquoi pas se fixer le défi d'en récolter 100 pour le 100^{ème} jour d'école ?
- 5. Sur un plus long projet,** et avec l'intervention d'un auteur de BD : amener les enfants à créer leur propre planche de BD sur un geste écologique. Parler des enjeux de la BD : vocabulaire spécifique, mise en page...



CONSOMMER MOINS ET MIEUX

Honoré a choisi de vivre simplement, parce qu'il était plus heureux comme ça. Il n'achète rien, produit, fabrique ou répare ce dont il a besoin.

Questionnements possibles après la lecture de l'album :

- > La maison d'Honoré est très grande. Et pourtant il ne vit que dans une pièce. Pourquoi ?
- > Que possède-t-il pour son confort ? Mobilier, ustensiles, installation eau...
- > La vie d'Honoré est-elle semblable à la nôtre ? En quoi est-elle semblable, en quoi ne l'est-elle pas ?

Activités possibles* :

1. Fabriquer ce dont on a besoin ou envie à partir de matériaux et objets récupérés.

Choisir un objet que l'on souhaite avoir. En déterminer l'aspect et les fonctions essentielles. Chercher quels matériaux ou objets il faut récupérer pour fabriquer l'objet. Trouver ensuite comment assembler les divers morceaux.

L'objet peut être quelque chose de fonctionnel, un jouet, ou une invention utile dans le quotidien. L'activité peut se faire individuellement, par petits groupes en classe entière selon les enjeux fixés et le temps à y consacrer. La réalisation finale peut faire l'objet d'une présentation en classe ou dans l'école.

2. Fabriquer ses couleurs végétales.

Comment fabrique-t-on les couleurs ? Grâce à des pigments. Fabriqués depuis l'Antiquité, les pigments naturels sont issus d'éléments triés, lavés, cuits et ensuite broyés. La provenance des pigments naturels a différentes origines : géologique, animale, végétale.

Quelques recettes d'encres à réaliser à partir de végétaux que l'on peut cultiver sous nos climats :

- JAUNE - Verser les pelures d'oignons dans une casserole, et ajouter un petit fond d'eau, porter à ébullition pendant une vingtaine de minutes, verser dans un pot à peinture avec une petite passoire
- ROUGE - Râper une betterave rouge finement à l'aide d'une râpe de cuisine, mettre la betterave râpée au dessus d'un plat, ajouter une cuillère à soupe d'eau et presser pour extraire le jus
- VERT - Ecraser au pilon une quinzaine de feuilles d'épinards dans un mortier, ajouter quelques gouttes d'eau en pilant jusqu'à obtenir une fine bouillie, verser la bouillie dans une passoire à petits trous dans un pot en verre et écraser avec une cuillère pour extraire le jus

* voir aussi le cahier d'activités proposées par les auteurs en fin d'album.

Ce que nous avons repéré dans les programmes...

Cycle 2

- > Enseignement artistique, la narration et le témoignage par les images
- > Questionner le monde, reconnaître des comportements favorables à sa santé

Cycle 3

- > Sciences et technologie, La planète Terre, les êtres vivants et leurs environnements
- > Sciences et technologie, Identifier des enjeux liés à l'environnement

Cycle 4

- > Science de la vie et de la terre, adopter un comportement éthique et responsable

LE RESPECT DE SOI ET DES AUTRES

La relation aux autres n'est pas toujours facile. Lucien est nouveau et rencontre quelques difficultés à se faire accepter des enfants de son âge.

Questionnements possibles après la lecture de l'album :

> Lucien est-il le seul à rencontrer ces difficultés ? Non

> Quels autres personnages rencontrent les mêmes difficultés que Lucien ? Quelles sont les causes de ces difficultés rencontrées ?

Honoré : ses choix de vie n'ont pas été compris et acceptés

Les jumeaux : ils attaquent pour se défendre ou pour reporter sur les autres les injustices qu'ils vivent à la maison, du fait que leur père est dans une période particulièrement stressante

Gustavo : il semble avoir un léger handicap qui fait qu'il ne comprend pas tout et qu'il ne voit le mal nul part

Activités possibles :

1. « J'appelle les personnes qui... » - Tous uniques, tous différents - comment trouver du commun dans un groupe

- Des chaises sont disposées en cercle. Il y a une chaise de moins que le nombre de participants.

- Un participant est au centre et dit « J'appelle les personnes qui... » et poursuit la phrase en donnant un indice visible : « ont les cheveux bruns, portent un pantalon, portent du rouge... »

- Tous ceux qui correspondent à la description donnée se lèvent et changent de place. Celui qui est au milieu en profite pour tenter de s'asseoir.

- Celui qui ne s'assoit pas reste au centre et relance le jeu.

- Après un temps, des indices non visibles de description peuvent être donnés : « J'appelle les personnes qui ont peur des araignées, aiment nager, ont pris l'avion, adorent les films d'horreur... »

Pistes de réflexion....

> L'animateur peut demander aux participants de se souvenir du critère qui a concerné le plus grand nombre, du critère qui a concerné le plus petit nombre. Il les interroge sur ce qui les a surpris.

> On peut aussi jouer à faire un domino humain, en tentant de se souvenir des points communs découverts. Chacun se place alors à côté de quelqu'un avec qui il a un point commun.



2. « Laissons parler le corps » - Prendre conscience de ses émotions, les exprimer au groupe et se rendre compte de l'humeur du groupe

- Les participants sont assis en cercle.
- L'animateur montre, l'un après l'autre, des mouvements et explique leur signification émotionnelle :

- * lever les bras en l'air et agiter les mains :
« Tout va très bien, je suis dans une forme excellente »
- * poser les mains sur la tête et la tapoter doucement :
« Je vais bien, sans plus »
- * poser les mains sur les épaules :
« Je vais bien, mais je suis un peu fatigué(e) »
- * d'une main, se frotter doucement le ventre :
« Je ne sais pas vraiment dire comment je me sens, j'ai des hauts et des bas »
- * se pencher et appuyer ses mains sur ses genoux :
« Je ne suis pas en grande forme, ni de très bonne humeur »
- * se pencher et toucher ses pieds : « Ça ne va pas du tout »



- Après cela, l'animateur demande à chacun de fermer les yeux, de sentir ce qu'il éprouve et de prendre la position qui y correspond.
- Il demande ensuite à tous d'ouvrir les yeux et d'observer la position prise par chacun.
- Il propose enfin à chacun de s'expliquer à tour de rôle ou il interroge les participants dont la position a clairement montré une émotion plus forte que la moyenne.

Pistes de réflexion....

L'animateur peut faire une synthèse de ce qui est apparu :

- > Y a-t-il des tendances générales dans le groupe ?
- > Quelles sont les différentes émotions apparues ?
- > Est-ce facile de mettre des mots sur ses émotions ?
- > Quels sont les avantages et les inconvénients d'exprimer ses émotions au groupe ?

3. Jeux de sensibilisation au handicap.

Discuter avec des casques anti-bruit, faire visiter une exposition les yeux bandés (les enfants qui n'ont pas les yeux bandés doivent guider les autres et exprimer ce qu'ils voient), simplifier un texte sans en changer le sens ou les informations essentielles.

4. Création d'un petit carnet personnel.

Une phrase par page : si j'étais une forme ? Si j'étais un animal ? Si j'étais une couleur ?
Moment de discussion autour de l'activité.

Ce que nous avons repéré dans les programmes...

Cycle 2

- > **Éducation physique et sportive**, partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble
- > **Enseignement moral et civique**, le respect d'autrui
- > **Enseignement moral et civique**, construire l'esprit critique : prendre la parole devant les autres, écouter autrui et accepter le point de vue des autres, formuler un point de vue.

Cycle 3

- > **Éducation physique et sportive**, partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.
- > **Enseignement moral et civique**, exercer son jugement, construire l'esprit critique : Participer de façon constructive aux échanges avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions et les points de vue.

Cycle 4

- > **Français**, s'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire : savoir partager son point de vue sur une lecture, une oeuvre, une situation
- > **Français**, participer de façon constructive à des échanges oraux : construire des relations avec autrui dans un échange, une conversation, une situation de recherche, s'interroger sur les valeurs mises en jeu dans ces projets et ces rencontres

LA FICTION ET LE RÉEL

« Lucien et les mystérieux phénomènes » est une aventure imaginée autour d'une histoire de maison hantée. Maison qui existe belle et bien, à la pointe du Finistère, et dont le propriétaire est enterré dans le jardin. Honoré est un personnage fictif, mais son mode de vie en autonomie est réaliste, puisque certaines personnes vivent de cette façon depuis des décennies. Les personnages de cette histoire sont tous inventés, mais Harry Price a réellement existé.

Dans une histoire, où s'arrête la réalité, où commence la fiction ?

Questionnements possibles :

- > Est-ce qu'une histoire est toujours inventée ? Peut-on ne raconter que la réalité ?
- > Quel rôle joue la fiction dans une histoire vraie ?
- > Est-ce plus facile d'inventer une histoire que d'en raconter une vraie ?
- > Pourquoi invente-t-on une histoire ?
- > Pourquoi se sert-on de vrais éléments pour construire une histoire inventée ?

Activités possibles :

1. Raconter une journée quotidienne en incorporant trois éléments inventés. L'auditoire doit tenter de découvrir quel élément n'est pas vrai, quel élément est faux mais vraisemblable.

2. Dessiner un bâtiment connu en y ajoutant un élément fictif, ou en le plaçant dans un décor inventé.

Ce que nous avons repéré dans les programmes...

Cycle 3

- > Français, langage oral : écouter pour comprendre un message oral, parler en prenant en compte son auditoire, participer à des échanges dans des situations diverses
- > Français, rédiger des écrits variés : mettre en oeuvre une démarche de rédaction de textes

Cycle 4

- > Français, langage oral : S'exprimer de façon maîtrisée en s'adressant à un auditoire : savoir raconter une histoire
- > Français, rédiger des écrits variés : mettre en oeuvre une démarche de rédaction de textes
- > Culture littéraire et artistique, 5è et 4è : regarder le monde, inventer des mondes

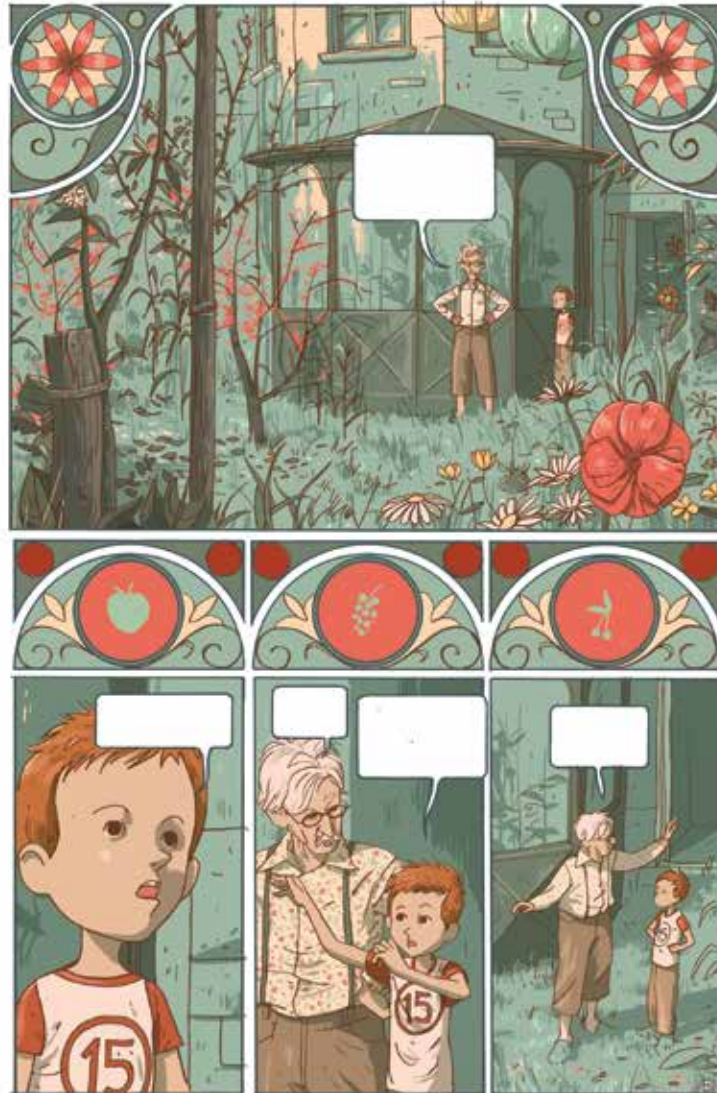


La maison dont l'histoire a servi de point de départ à celle de la bande dessinée, est située à la pointe du Finistère. Son ancien propriétaire est enterré sur la propriété.

L'ART ET LA BANDE DESSINÉE

La mise en page de l'album n'est pas traditionnelle. Une influence art nouveau est identifiable, par les cases aux lignes courbes et les motifs floraux ou végétaux imbriqués. Certaines pages revêtent ainsi une cohérence particulière dans leur composition. Des artistes comme Alfons Mucha ou Victor Horta peuvent ici être cités.

Le choix des couleurs est également spécifique, avec l'emploi de peu de couleurs et une gamme aux dominantes ocres, brun, rouge terre, bleu gris et turquoise. Ce sont les teintes habituellement employées par Alexis Horellou, en bande dessinée comme en illustration ou peinture. Notons qu'ici les dessins sont réalisés au crayon et les couleurs à l'ordinateur.



Questionnements possibles :

- > Qu'est-ce qu'une oeuvre d'art ? A quoi ça sert ?
- > Qu'est-ce qu'un artiste ? Pourquoi a-t-il besoin de créer ?
- > Connaissez-vous des artistes ? Lesquels ? Quel est leur métier/leur pratique ?
- > Qu'est-ce que la bande dessinée ? Depuis quand existe-t-elle ?

- > La bande dessinée est-elle un art ?
- > On dit de la bande dessinée qu'elle est le 9ème art. Connaissez-vous les 8 précédents ?
- > Tous les dessinateurs font-ils eux-mêmes leurs couleurs ? Non. Coloriste est un métier à part entière. Pour l'anecdote : Albert Uderzo, dessinateur d'Astérix est daltonien.
- > A quoi servent les couleurs ? Qu'évoquent-elles ? Une émotion, une ambiance (douce, froide, vive, chaleureuse, agressive...), une indication sur le temps dans une histoire (ciel rose en fin de journée)...

Activités possibles :

1. Mise en couleur : Dans différents albums, observer les couleurs généralement utilisées pour traduire les différents moments d'une journée et/ou d'une saison. Reproduire ensuite en noir et blanc l'une des vignettes de « Lucien ». Photocopier le dessin réalisé en trois exemplaires. En s'inspirant de ses observations, mettre en couleur le dessin avec trois ambiances différentes : aurore, midi, coucher de soleil, nuit, sous la pluie, sous la neige...

2. La notion de temps en BD : L'espace blanc entre deux cases s'appelle une ellipse. Il correspond à l'écoulement du temps entre deux images, et sa durée peut varier d'une microseconde à plusieurs millénaires ! L'ellipse est également utilisée pour effectuer un changement de lieu entre deux scènes.

En feuilletant l'album, trouver trois exemples d'ellipses et les comparer avec celles choisies par les autres élèves.

4. Narration graphique : Choisir deux cases dans l'album et les recopier. L'une servira pour le début d'une histoire et l'autre pour la fin. Raconter en dessins (et dialogue éventuellement) l'histoire qui pourrait se dérouler entre ces deux cases.

Ce que nous avons repéré dans les programmes...

Cycle 2

> Enseignements artistiques, L'expression des émotions, La narration et le témoignage par les images

Cycle 3

> Histoire des arts, se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial : Effectuer une recherche (dans le cadre d'un exercice collectif et sur la base de consignes précises) en vue de préparer une sortie culturelle, par exemple pour venir visiter l'exposition « Lucien à Centrale 7

> Histoire des arts, relier des caractéristiques d'une oeuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

> Arts plastiques, la représentation plastique et les dispositifs de présentation : la ressemblance, l'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural, la narration visuelle

Cycle 4

> Arts plastiques, la représentation ; images, réalité et fiction : la ressemblance, la narration visuelle

> Histoire des arts, Utiliser un lexique simple mais adapté au domaine artistique concerné, rendre compte, en termes personnels et en utilisant des supports divers, de la visite d'un lieu de conservation ou de diffusion artistique, suite, par exemple, à la visite de l'exposition « Lucien » à Centrale 7

> Histoire des arts, thématique « État, société et modes de vie » - Définition et hiérarchie des genres artistiques

GLOSSAIRE

Art nouveau

Mouvement artistique de la fin du XIXe et du début du XXe siècle (1890-1910 environ) qui s'appuie sur l'esthétique des lignes courbes. Il se caractérise par l'inventivité, la présence de rythmes, couleurs, ornements inspirés des arbres, des fleurs, des insectes, des animaux, et qui introduisent du sensible dans le décor quotidien. C'est aussi un art total en ce sens qu'il occupe tout l'espace disponible pour mettre en place un univers personnel considéré comme favorable à l'épanouissement de l'homme moderne à l'aube du XXe siècle.

Avant la Première Guerre mondiale, ce mouvement évolua vers un style plus géométrique, caractéristique du mouvement artistique qui prendra la relève : l'Art déco (1910-1940)

Autarcie / Autosuffisance

Système économique d'un territoire géographiquement défini, d'une région ou d'un État habité par des acteurs économiques qui peuvent suffire à tous leurs besoins et vivre seulement de leurs propres ressources. L'entité économique réelle déclarée vivante en autarcie peut être une famille, un groupe humain, une communauté insulaire, un gouvernement isolé.

Autodétermination

Action de décider par soi-même, et, en particulier, action par laquelle un peuple choisit librement son statut politique et économique.

Autonomie

Capacité à répondre à ses propres besoins, de prendre et d'assumer ses décisions, tout en tenant compte de son entourage et de son environnement.

Bande dessinée

Forme d'expression artistique, souvent désignée comme le « neuvième art », utilisant une juxtaposition de dessins (ou d'autres types d'images fixes, mais pas uniquement photographiques), articulés en séquences narratives et le plus souvent accompagnés de textes (narrations, dialogues, onomatopées)

Biomasse

Le terme de biomasse regroupe l'ensemble des matières organiques d'origine végétale ou animale pouvant devenir des sources d'énergie.

Consommation responsable

Comportement qui intègre le fait que les ressources sont limitées, et correspond à un engagement civique actif en vue de la qualité de vie personnelle et collective. La consommation est alors respectueuse de notre santé et respectueuse de l'environnement.

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.

Ellipse (narrative)

Procédé narratif qui vise à supprimer quasiment tout ce qui est inutile, tout ce qui risque d'ennuyer le lecteur ; elle accélère en même temps le rythme du récit.

DIY « Do It Yourself » = « Fais-le toi-même »

Le DIY comme sous-culture a sans doute commencé avec le mouvement punk des années 1970. L'éthique punk DIY s'applique entre autres 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.

Énergies renouvelables

Les énergies renouvelables sont des énergies inépuisables. Elles sont issues des éléments naturels : le soleil, le vent, les chutes d'eau, les marées, la chaleur de la Terre, la croissance des végétaux... On qualifie les énergies renouvelables d'énergies "flux" par opposition aux énergies "stock", elles-mêmes constituées de gisements limités de combustibles fossiles (pétrole, charbon, gaz, uranium). Contrairement à celle des énergies fossiles, l'exploitation des énergies renouvelables n'engendre pas ou peu de déchets et d'émissions polluantes.

Fiction

Une fiction est une histoire fondée plus souvent sur des faits imaginaires que sur des faits réels. Les personnages qui y sont décrits sont dits « personnages fictifs ». Une œuvre de fiction peut être orale ou écrite, du domaine de la littérature, du cinéma, du théâtre ou de l'audiovisuel (la radio et la télévision, voire d'autres formes qui se développent sur internet).

Permaculture

La permaculture est une éthique de vie basée sur trois piliers : le bien-être de l'Homme, la préservation de la nature et le partage équitable dans la société. Cette démarche vise notamment à construire des habitats humains durables en imitant le fonctionnement de la nature.

Paranormale

Terme utilisé pour qualifier un ensemble de phénomènes ne semblant pas s'inscrire dans le cadre des lois scientifiques actuellement établies.

Ressource naturelle

De manière générale, une ressource naturelle est une substance, un organisme, un milieu ou un objet présent dans la nature et qui fait, dans la plupart des cas, l'objet d'une utilisation pour satisfaire les besoins (énergies, alimentation, agrément, etc.) des humains, animaux ou végétaux.

La vulnérabilité, la faible disponibilité ou le faible renouvellement de certaines ressources caractérisent les ressources non renouvelables (exemple : le pétrole), par opposition aux ressources renouvelables (ex : la biomasse) qui ne sont pas pour autant inépuisables. Alors que la population mondiale et l'empreinte écologique de l'humanité s'accroissent inexorablement, la gestion durable des ressources est devenue un enjeu important.

Société de consommation

Répandu surtout dans la seconde moitié du XXe siècle, le concept de société de consommation renvoie à l'idée d'un système économique et social fondé sur la création et la stimulation systématique d'un désir de profiter de biens de consommation et de services dans des proportions toujours plus importantes.

Toutes les mesures étant prises pour que le désir de consommer l'emporte sur toute considération éthique, le concept de « société de consommation » est ordinairement associé à une conception du monde privilégiant les intérêts sur le court terme et les plaisirs éphémères au détriment de l'écologie et des relations sociales et économiques.

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.



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 jeudi, de 10h à 17h
- > Tarif : prix libre
- > 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**

Sources du document :

<https://www.universitedepaix.org/ressources/boite-a-outils>

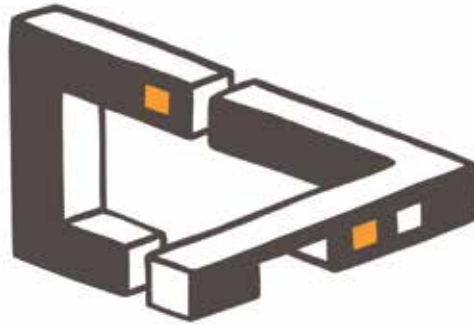
<http://www.enfant-different.org/outils-de-sensibilisation/petits-jeux-et-activites-pour-sensibiliser-les-enfants-au-handicap>

<https://permacultureenfantsados.com/2018/08/06/6-activites-de-permaculture-simples-a-faire-avec-les-enfants-en-ete/>

<https://www.futura-sciences.com/sciences/questions-reponses/matiere-viennent-pigments-naturels-4177/>

Wikipédia

Programmes de l'éducation nationale 2018-2019 - cycles 2, 3 et 4



CENTRALE 7

ateliers d'artistes / expos
médiation / patrimoine

02 41 61 30 34
mediation@centrale7.net

