



**EXPO!**  
**Les mains  
dans l'art  
contemporain**

Dans le cadre de sa programmation d'art contemporain, la **galerie 22,48m<sup>2</sup>** en partenariat avec le centre culturel **Archipélia**, met en œuvre tout au long de l'année des **ateliers de création pour enfants de 9 à 13 ans**.

**Intervenants**

**Archipélia**

David Valligny (Responsable Secteur Enfants/Adolescents)  
Florence Boyer (animatrice de l'atelier)  
et toute l'équipe du centre...

**Galerie 22,48m<sup>2</sup>**

Rosario Caltabiano (fondateur)  
Margherita Poli (médiation culturelle)  
et les artistes exposés...

Tous droits d'images réservés

© Galerie 22,48m<sup>2</sup> et ses artistes

© Florence Boyer, conception graphique et photographies

# Le volume

YVES-ÉRIC 2BOY



# Le volume

## L'ATELIER

Yves-Éric 2Boy peint à l'huile, sur des toiles, avec rigueur et précision... mais il ne s'agit pas de sujets académiques!

Son univers est urbain, exclusivement bleu et gris, et peuplé de formes rose fluo qui le parcourt mécaniquement, grimpent sur des volumes géométriques ou en dégoulinent.

Après avoir exploré différentes périodes chromatiques, l'artiste semble aujourd'hui avoir trouvé sa palette. Son travail n'a cessé d'évoluer au fil des années, influencé par son parcours de grapheur et le monde de la publicité.

*« J'ai éliminé les fioritures de ma toile pour me concentrer sur l'essentiel. Je privilégie des ambiances froides et désincarnées où apparaissent des corps extrêmement symbolisés par de petites touches de couleurs chaudes. »*



## SÉANCE ①

Les enfants découvrent d'abord la galerie, un espace qu'ils ne connaissent pas toujours, le blanc des murs leur apparaît un peu froid... ("On est dans un hôpital!")

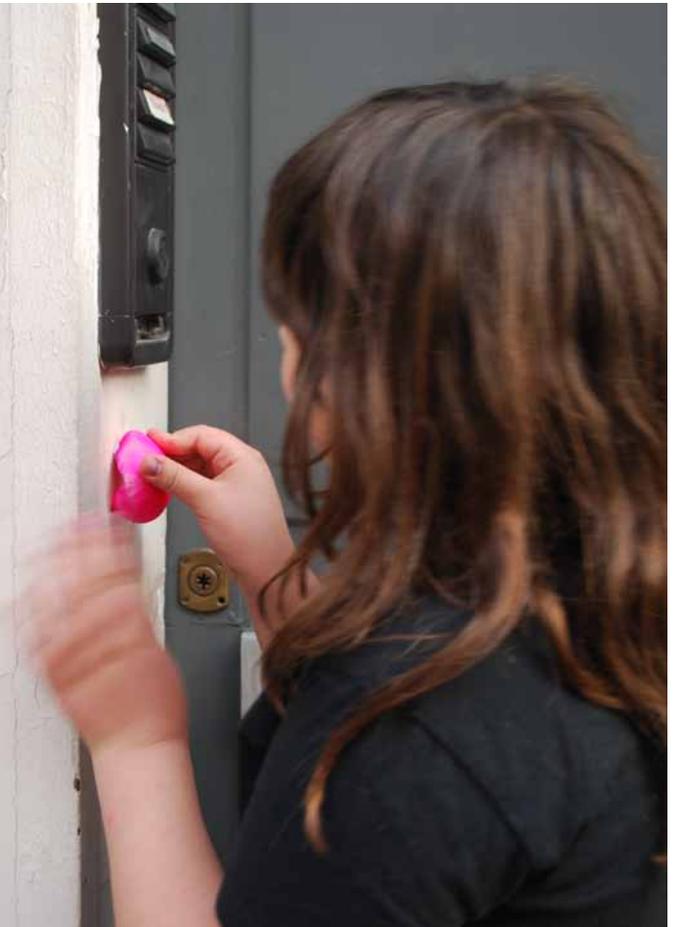
Puis on regarde les tableaux, ils les décrivent et réagissent.

Nous confectionnons de la pâte à modeler "fait main", et réalisons au sein de la galerie des formes comme celles de l'artiste.

## SÉANCE ②

Les formes sont peintes en rose fluo, séchées.

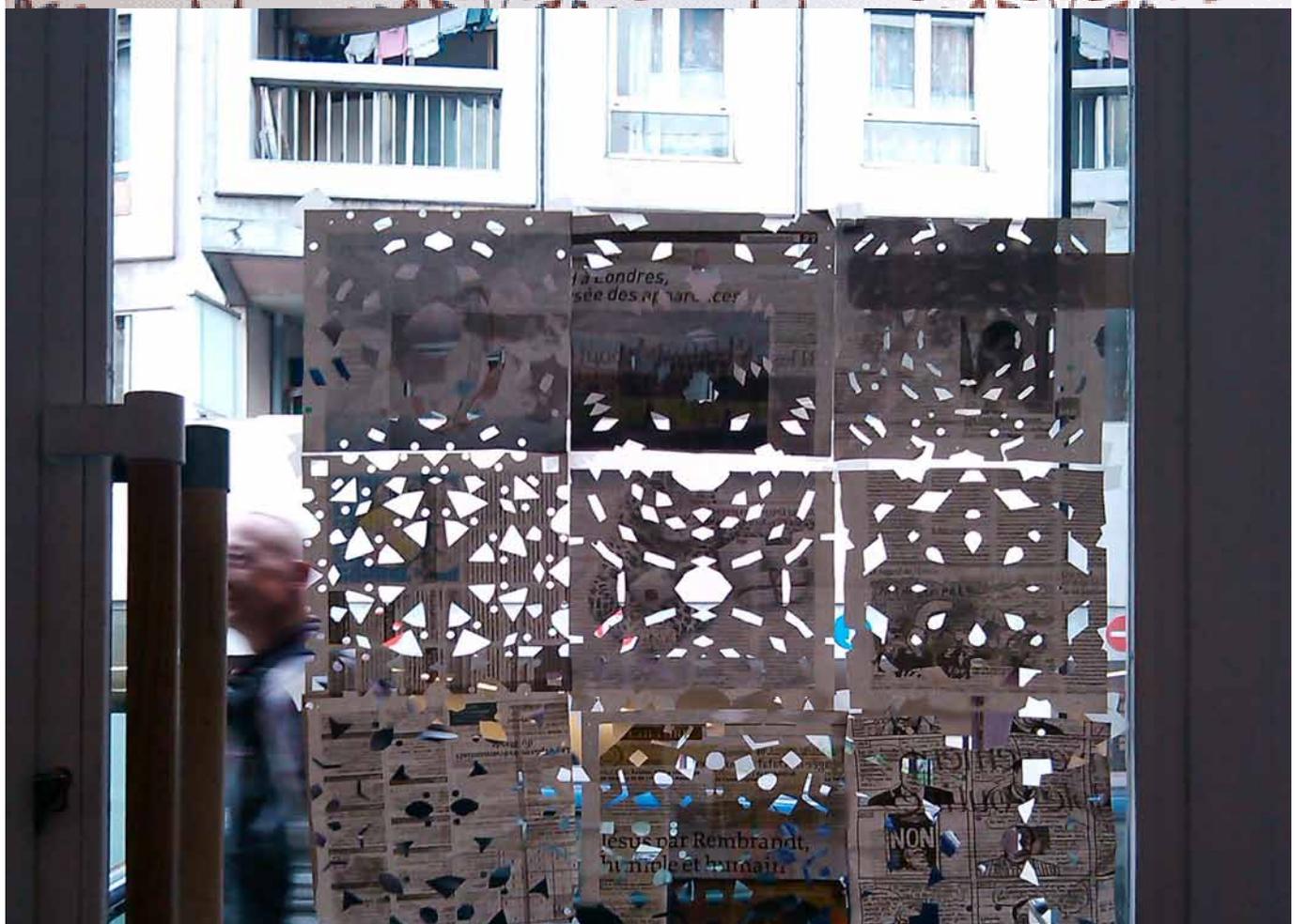
Une expédition dans la rue vise à les positionner dans l'espace urbain, toujours en écho avec le travail d'Yves-Éric.



Le motif



CHEN HANGFENG



# Le motif

## DANS LA GALERIE



Sur la base de motifs orientaux, L'artiste Chen Hangfeng insère de façon très discrète et presque subliminale des signes et symboles de notre société de consommation.

Il utilise aussi des matériaux récupérés de nos déchets, comme ce sac poubelle qui dessine l'estampe d'un bambou virevoltant dans le vent...



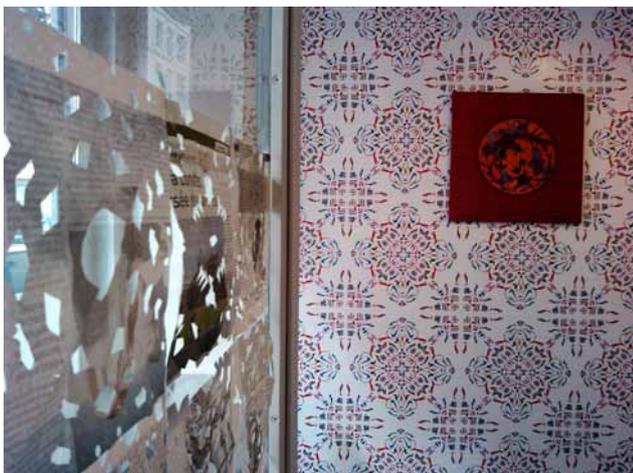
## SÉANCE

Découverte de l'œuvre et de l'artiste.  
On regarde de loin la tapisserie, puis de très près.  
Les enfants reconnaissent certains logos familiers.

- > *Sensibilisation aux matériaux de récupération*
- > *Pliage et découpage de formes géométriques*
- > *Dépliage et découverte du motif créé*



On colle sur la vitre de la galerie les feuilles découpées, en résulte un jeu de contre-jour en écho avec la tapisserie de l'artiste.



# Le cadeau



JI-YOUN LEE

# Le cadeau

## DANS LA GALERIE

Ji-young Lee récupère des tissus qu'elle plie soigneusement en petits ballots. D'aspect sophistiqué, ces "cadeaux" comme elle les appellent sont laissés sur le trottoir au milieu des débris, et offerts au passant. Elle interroge ainsi le statut de l'objet, et son existence toute différente selon qu'il est placé à l'intérieur de la galerie ou dans l'espace urbain.

## SÉANCE ①

- Présentation de l'œuvre par l'artiste présente.  
Questionnement : qu'est-ce qu'un cadeau?  
(réponses entendues : "c'est une boîte, il y a nœud dessus")  
Discussion sur le fait qu'un cadeau, ce n'est pas seulement l'enveloppe extérieure, mais aussi le geste de donner.
- Confection des cadeaux selon la méthode de la Coréenne
- Installation des cadeaux dans la rue

## SÉANCE ②

- Retour sur les lieux où les cadeaux avaient été déposés.  
Constatation de leur disparition.  
Une croix blanche en tissu marque le lieu de la disparition.
- Invention d'une fiction :  
Qui a pris le cadeau?  
Qu'a-t-il pensé en le prenant?  
Qu'en a-t-il fait?
- D'après la réaction de chacun, confection d'un cadeau dont la forme doit être en lien avec l'histoire inventée.  
Un cadeau méchant  
Un cadeau pour un amoureux  
Un cadeau à vendre?



# Le cadeau

## LES (RÉ) ACTIONS

Je demande à Moussa s'il a aimé la séance précédente.  
Il se dit déçu car dans les cadeaux "il n'y avait rien".

Le statut d'objet inhérent au cadeau implique chez deux enfants la volonté de le vendre.

Je les place alors deux par deux, pour leur montrer qu'ils peuvent plutôt se les échanger.

> troc

Aïcha est en pleurs : "Mon cadeau est trop moche".

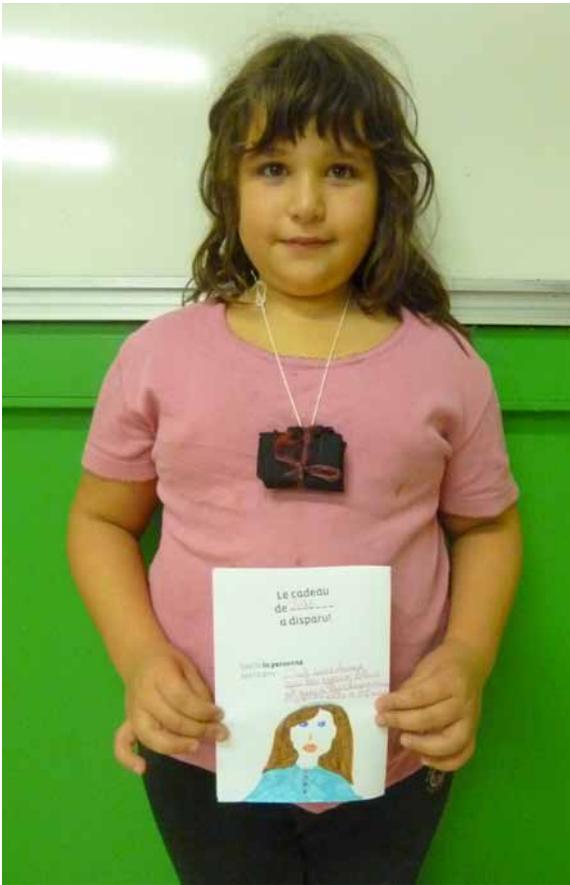
Visiblement gênée la dernière fois par son incapacité à nouer seule le tissu selon le modèle, elle ne parvient pas à établir une nouvelle forme.

On dit au cadeau qu'il est très beau, et on piège la phrase à l'intérieur, en le fermant bien.

Je lui dis qu'elle peut ainsi trouver son cadeau moche à l'extérieur, mais beau à l'intérieur.

Ismaël a inventé une histoire où le cadeau contiendrait quelque chose de dangereux, il est donc piétiné par le passant, on lui crache même dessus.

Je lui demande alors de créer un cadeau d'aspect très méchant. A contrario, il crée un paquet d'une subtilité incroyable, fait de tulle transparent et d'un léger lien de fil, bien plié dans une autre étoffe.



# Art-chéologie



Sergio Verastegui  
"Espanto del futuro"



Archéologue au travail

# Art-chéologie

## L'ATELIER DANS LA GALERIE

### L'atelier

“A même le sol, semblable à un carroyage d'archéologue, Sergio Verastegui présente quinze objets provenant de l'espace urbain avoisinant la galerie, dans une pièce intitulée *Espanto del futuro*, ou *La peur de l'avenir* en français. En langage scientifique, le fait de carroyer consiste à quadriller le chantier de fouilles archéologiques par des fils posés à même le sol afin de délimiter des espaces égaux.

Traces du temps qui passe ou artéfacts de l'éphémère, cette série d'objets déploie sa surcharge biographique et impose, au-delà d'un discours sur l'aspect formel et esthétique des objets, un discours sur le sens et la vocation.”

## SÉANCE ①

### Séance pédagogique

Quel est le point commun entre ces deux images?

qu'est-ce qu'un archéologue?

+ vidéo illustrative

Les enfants ont chacun une image, ils doivent définir s'il s'agit d'une “trouvaille archéologique” ou d'une “œuvre d'art”.

Quelquefois cela est ambigu, ou cela peut être les deux à la fois...

> Réalisation d'un panneau reprenant les images légendées

+ dessin à la craie d'une image/d'un mot qu'ils ont retenu de la séance.

## SÉANCE ②

### Séance pratique

Les enfants imaginent ce que sera Archipélia dans 2000 ans :

“Il y aura des traces de chaises, des bouts de porte, une horloge qui tournera toujours”. Par contre “les lumières ne s'allumeront plus” (!)

Ils vont chercher dans Archipélia un objet représentatif du lieu, que l'on pourrait laisser aux futurs archéologues. L'objet est récolté, puis décrit sur une fiche, à la manière des relevés archéologiques.

On se demande ensuite comment faire en sorte que les objets se conservent et où les mettre à l'abri : Ismaël propose de les conserver dans quelque chose de métallique. Du papier d'aluminium fera l'affaire!

Les objets disparaissent dans le papier, on décide de laisser sortie l'étiquette qui permettra de reconnaître l'objet grâce à la fiche correspondante.

## SÉANCE ③

### Séance pratique

Cette fois on s'intéresse aux fossiles, en se rendant compte que le temps est lui-même un “artiste”, qui façonne à sa guise les restes d'objets, d'animaux ou de végétaux...

Les enfants choisissent parmi des objets récoltés dans Archipélia, et doivent laisser leur empreinte dans la terre, puis les intégrer complètement à celle-ci.

On mêlent alors les différents temps, en cherchant à se rapprocher d'une “archéologie du futur”, en imaginant ce qui va rester de notre environnement...

BASE D'IMAGES

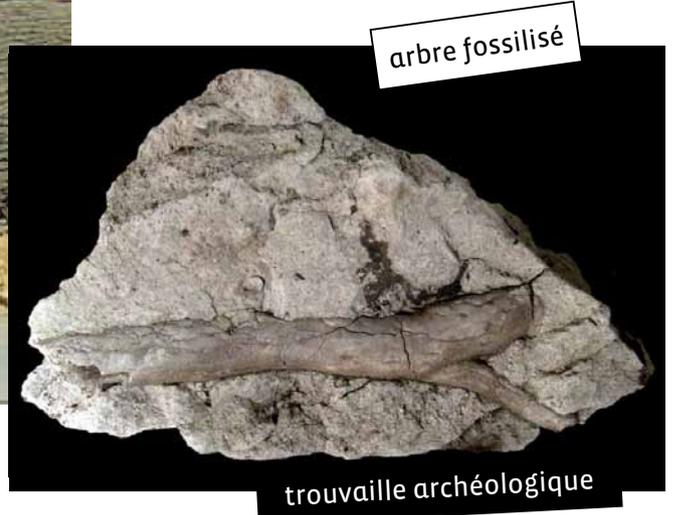


EFFET RECHERCHÉ



œuvre d'art

Giuseppe Penone, "le cèdre de Versailles"



arbre fossilisé

trouvaille archéologique

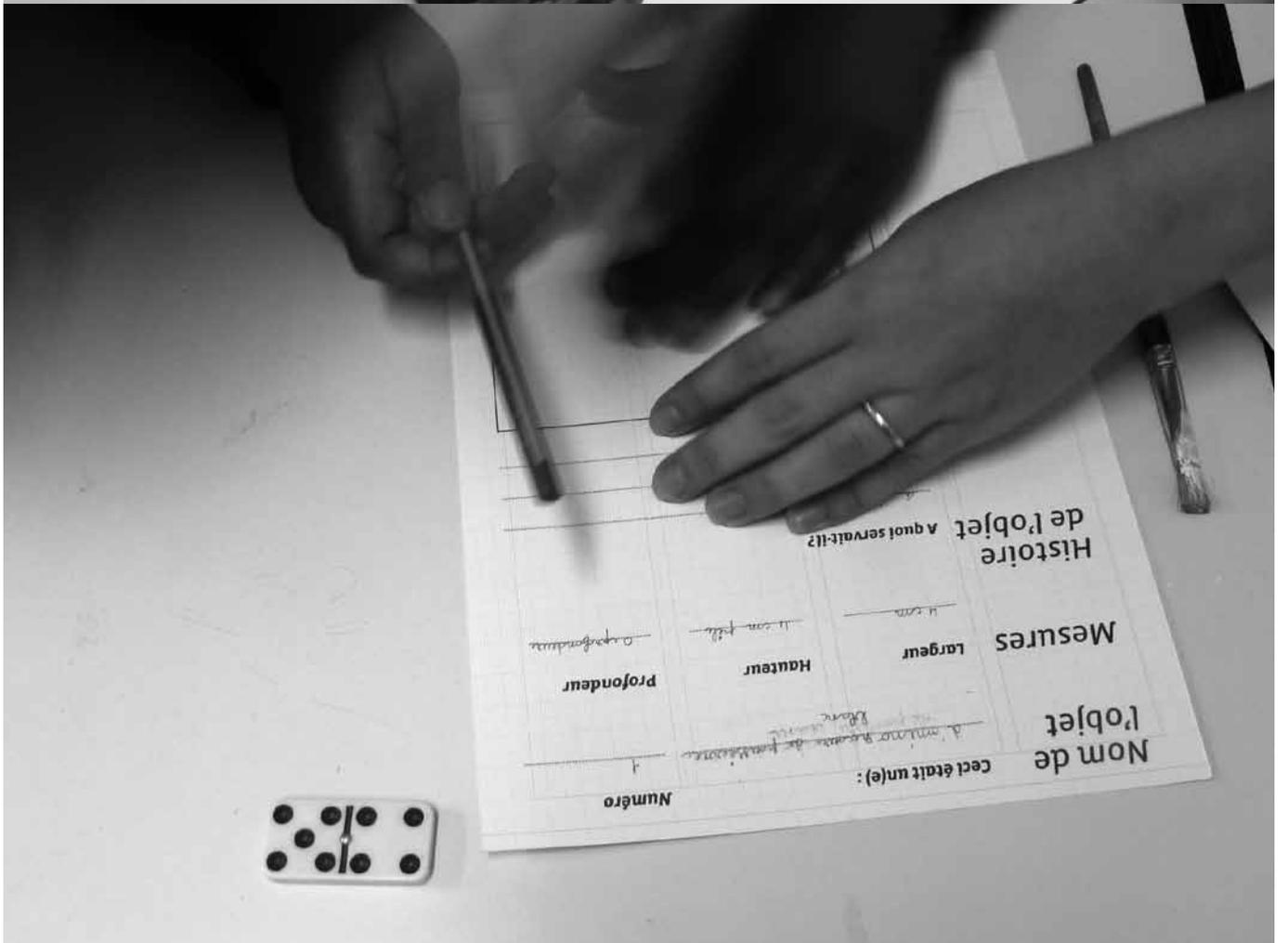
## RÉSULTAT



Les enfants ont chacun une image, ils doivent définir s'il s'agit d'une "trouvaille archéologique" ou d'une "œuvre d'art".  
Quelquefois cela est ambigu, ou cela peut être les deux à la fois...



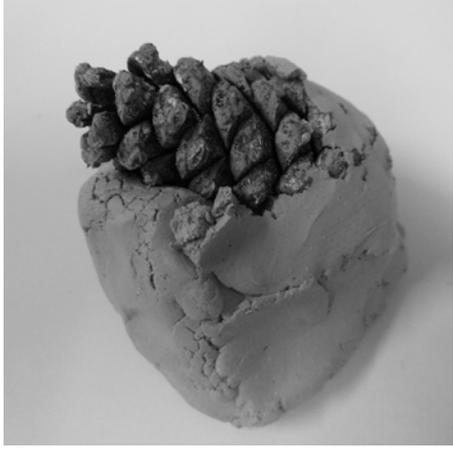
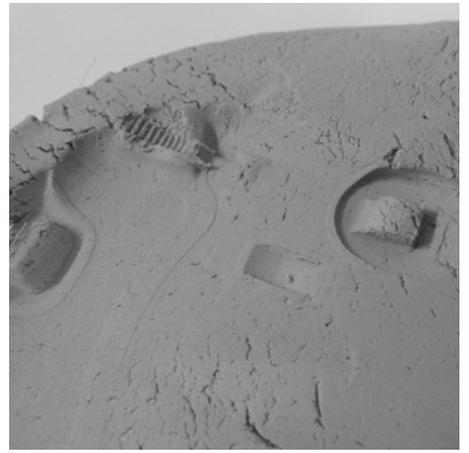
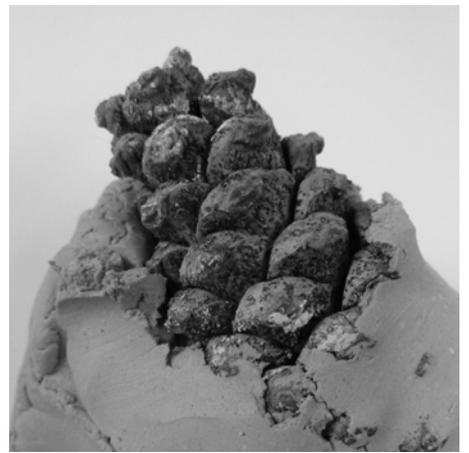
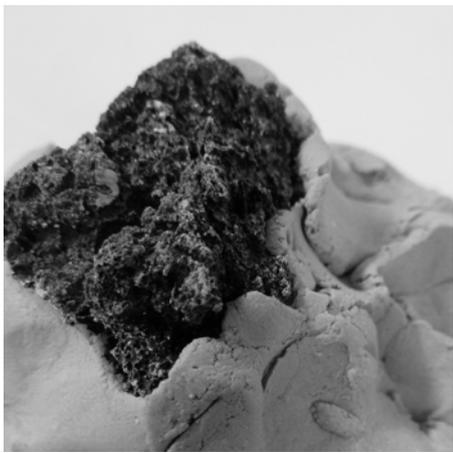
## SÉANCE 2, FOUILLE DANS ARCHIPÉLIA, RÉCOLTE ET ENVELOPPEMENT



### SÉANCE 3, QUE VONT DEVENIR LES OBJETS D'ARCHIPÉLIA?



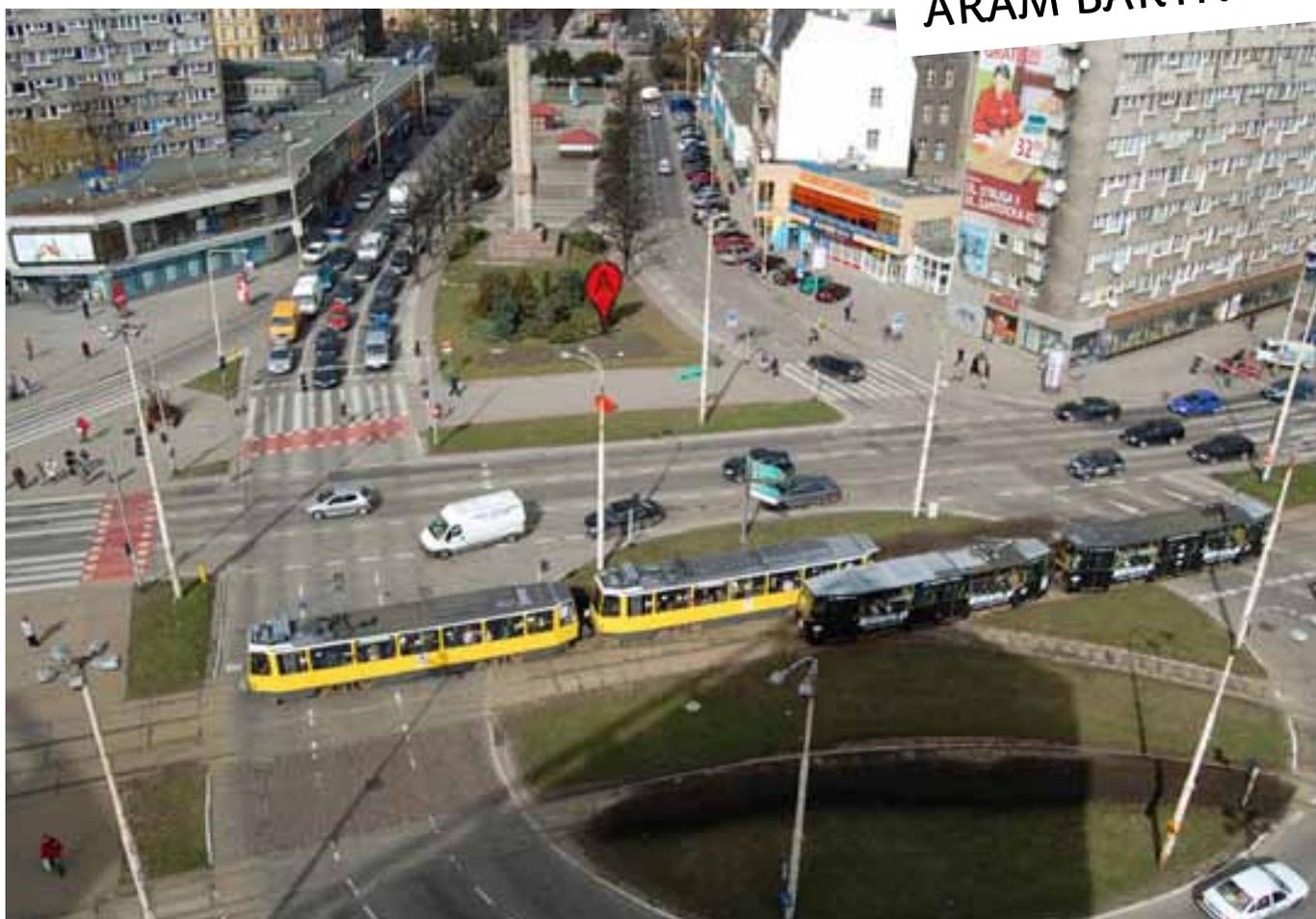
### SÉANCE 3, LES FOSSILES DU FUTUR



# Mimer le numérique



ARAM BARTHOLL



# Mimer

# le numérique

## DANS LA GALERIE

“Uploloload propose un questionnement sur le recodage organique du numérique comme manière de défaire des mondes. Il s’agit d’une mise en échec du réel par le numérique, lorsque le réel cherche à mimer le numérique. C’est une stratégie de l’échec orchestrée par la main humaine face à l’hyper dextérité virtuose de la machine.”

## SÉANCE ❶

Les enfants découvrent les œuvres des artistes de l’exposition “Uploloload”. Chacun à leur manière, **ils interrogent notre rapport au monde numérique**, dit “virtuel” mais dont les frontières ont tendance à s’estomper.

## SÉANCE ❷

Nous leur montrons le travail d’Aram Bartholl par le biais d’une **recherche internet**. Ils découvrent la mise en œuvre de ses projets et le résultat étonnant de ses **installations**.

À sa manière, nous choisissons des icônes du web avec l’idée de les passer à l’échelle humaine.

Les **réseaux sociaux** sont les sites les plus visités par les adolescents, c’est donc là que nous allons piocher des images.

Après plusieurs discussions, et des idées qui fusent, **nous choisissons de travailler sur :**

- le pouce “j’aime/j’aime pas” de Facebook
- l’oiseau de twitter
- la fenêtre “statut de Facebook”

## SÉANCE ❸

Plusieurs séances seront nécessaires pour réaliser, à l’identique, les signes en volume.

- > **décalçage par projection**
- > **découpe du bois**
- > **peinture**

Nous partons ensuite les **installer dans la rue**.

Les pouces de Facebook sont placés devant les lieux que les enfants aiment ou n’aiment pas.

Les oiseaux de twitter sont accrochés dans les arbres du Parc de Belleville.

On peut imaginer développer ce projet à plus grande échelle, comme un **état des lieux** du quartier, vu par les enfants.

