



**EXPOSITION *SAPINS & TRANSISTORS*
CAMILLE SCHERRER**

DU 5 NOVEMBRE 2016 AU 8 JANVIER 2017


**FERME
ASILE**

DOSSIER PEDAGOGIQUE

MEDIATION CULTURELLE POUR LES CLASSES / 7 NOVEMBRE – 23 DECEMBRE 2016

TABLE DES MATIERES

1. VIVRE, DECOUVRIR ET EXPERIMENTER UNE EXPOSITION	3
NOTRE NOUVELLE EXPOSITION :	3
SAPINS & TRANSISTORS DE L'ARTISTE CAMILLE SCHERRER	3
2. LES VISITES INTERACTIVES	4
ACCUEIL ET CONTEXTUALISATION	4
3. PRESENTATION	5
ACTIVITES DE MEDIATION CULTURELLE	5
LE PROJET	5
L'EXPOSITION	6
LE MONDE DE CAMILLE SCHERRER (HTTP://WWW.CHIPCHIP.CH)	8
ELEMENTS BIOGRAPHIQUES	9
4. LES ATELIERS	12
SCIENCES	12
RÉALITÉ AUGMENTÉE	12
ATELIER EXPRESSION ARTISTIQUE	14
LES SURPRISES DE L'OMBRE	14
ATELIER CONTES	16
RACONTER POUR LIBÉRER NOS IMAGINAIRES	16
5. MODALITES D'INSCRIPTION	18
DÉLAIS	18
INSCRIPTION	18
TARIFS	18

1. VIVRE, DECOUVRIR ET EXPERIMENTER UNE EXPOSITION

Comment faire découvrir l'art à vos élèves ?

Comment faire des liens entre l'art et le quotidien de vos élèves ?

Comment appréhender une exposition ?

La Ferme-Asile vous propose de vous accompagner dans cette démarche !

Nous mettons sur pied depuis plusieurs années un programme sur mesure, adapté à la fois à vos élèves et à l'exposition en cours.

Une exposition, un concept en trois temps :

- > **Une mise en contexte**
- > **Une visite guidée interactive**
- > **Un atelier pour expérimenter la thématique de l'exposition**

NOTRE NOUVELLE EXPOSITION :

SAPINS & TRANSISTORS DE L'ARTISTE CAMILLE SCHERRER

(7 NOVEMBRE AU 23 DECEMBRE 2016)

Lors de cette exposition, la Ferme-Asile propose aux enseignants et à leurs élèves **trois ateliers** à choix, pour une médiation culturelle à la carte. Chacune de ces propositions est adaptée à la thématique particulière de l'exposition *Sapins & Transistors*. Chaque atelier est précédé d'un temps d'accueil et d'une visite guidée qui permettra de découvrir l'exposition, de s'en imprégner, de découvrir le monde de l'artiste et l'univers qu'il nous propose. Les ateliers permettent d'explorer les questions et les émotions suscitées par l'exposition, au travers de différents médiums et accompagnés par des professionnels.

Dans le cadre de cette exposition, trois ateliers sont proposés, conçus tout spécialement pour cette nouvelle exposition :

- > **Sciences « Réalité augmentée »** : animé par Romain Roduit et Valéry Héritier, Ingénieurs Hevs, promotion des métiers de l'ingénierie à la HES-SO
- > **Contes « Raconter pour libérer nos imaginaires »** : animé par Christine Métrailler
- > **Expression artistique « Les surprises de l'ombre »** : animé par Véronique Michelet

2. LES VISITES INTERACTIVES

Accueil et contextualisation

Les élèves sont invités dans un premier temps à découvrir un lieu d'exposition et à exprimer leurs représentations par rapport à l'art et à l'art contemporain plus spécifiquement ainsi qu'aux rôles de l'artiste. La deuxième étape permet d'explorer les thématiques de l'exposition, suivant l'âge des élèves.

Objectifs

- > prendre conscience de la spécificité d'un lieu d'exposition
- > exprimer ses représentations par rapport à l'art et à l'art contemporain notamment
- > Sensibiliser les élèves au travail artistique collectif
- > Aborder les nouvelles technologies, la réalité augmentée, les jeux entre image et réalités, ombres et lumières.

Visite interactive

Lors de la visite, l'animatrice invite les participants à exprimer leurs ressentis, à tirer des parallèles avec les éléments évoqués durant l'accueil. Des informations techniques sont transmises et des liens sont tirés avec les œuvres de divers artistes au cours du temps, suivant le degré scolaire.

Objectifs

- > aller chercher dans son quotidien des réponses aux questions posées par l'artiste
- > prendre conscience de l'ancrage de l'art contemporain dans son temps
- > initier les élèves à la création culturelle contemporaine
- > explorer différentes formes d'expressions
- > Prendre conscience des différentes techniques et matériaux investis par l'artiste

Animatrices

Isabelle Pannatier, directrice, gestion culturelle UNIL, formatrice d'adultes

Audrey Rosset, animatrice socioculturelle HES-SO

Véronique Michelet, artiste et animatrice socioculturelle HES-SO

3. PRESENTATION

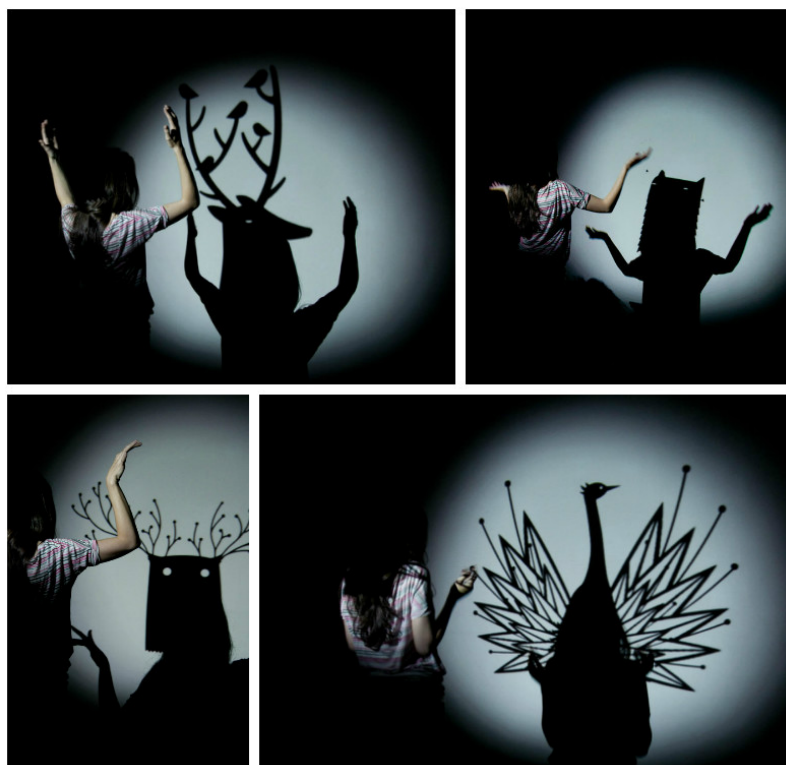
ACTIVITES DE MEDIATION CULTURELLE

Conscient de la nécessité de favoriser l'accès à la culture et plus particulièrement aux arts plastiques, le Centre artistique et culturel de la Ferme-Asile développe depuis 2009 des activités à l'intention des classes. Les ateliers proposés sont en lien avec la thématique des expositions et la démarche des artistes. Ils visent également à montrer aux élèves que la démarche artistique a des résonances dans leur quotidien et dans leur imaginaire. Animés par des professionnels, ils s'inscrivent dans une démarche pédagogique et s'intègrent dans les différents programmes scolaires. Ces ateliers sont organisés de deux à quatre fois par année.

LE PROJET

La Ferme-Asile a invité Camille Scherrer, jeune artiste suisse vivant dans le canton de Vaud, à réaliser une exposition *in situ*. L'artiste, issue de l'ECAL et travaillant avec les nouvelles technologies développera un univers autour des dédoublements, des multiplications de formes, des jeux entre image et réalité. Objets et projections, corps et ombres, sons et lumières s'opposeront et se rencontreront pour creuser le réel de fantasmagorie, de surprises et d'une irréalité trouble, joyeuse parfois, légèrement inquiétante aussi.

Pour cette exposition, la Ferme-Asile met sur pied un nouveau programme de médiation. Celui-ci comportera des visites guidées, deux soirées saveurs-savantes, des ateliers pour adultes, des ateliers familles et un café-philo. De plus, des ateliers spécifiques pour les classes seront organisés et soutenus par le programme valaisan *Etincelles de culture* qui encourage la découverte culturelle contemporaine des publics scolaires.

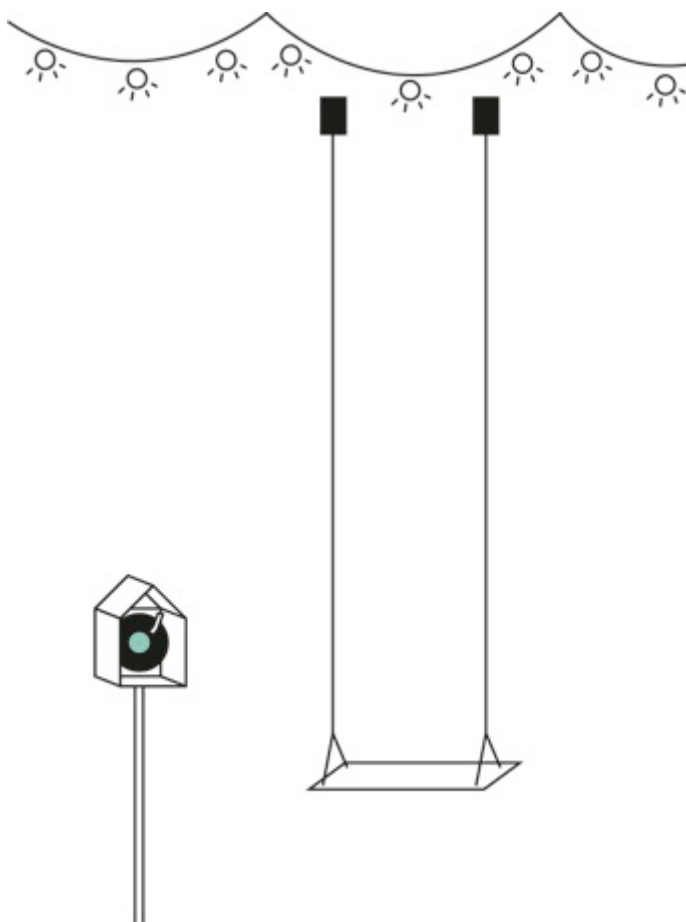


L'EXPOSITION

Les nouvelles œuvres

Camille Scherrer créera deux pièces nouvelles.

La première, *La balancelle musette*, sera une balançoire génératrice de son et de lumière fixée aux poutres de la grange. Une balançoire d'intérieur au cœur même de l'exposition. Le public sera invité à se balancer : un mécanisme savant se mettra alors en marche et produira, par une dynamo, de l'énergie. Puis petit à petit en fonction de la force du balancement, une musique résonnera sortant du tourne-disque niché dans une maisonnette en bois. D'abord un peu au ralenti puis selon l'activité de la personne, la musique deviendra «pleine» et accompagnera le balancement. En même temps, de petites ampoules brilleront et l'on se retrouvera alors dans un vrai petit bal musette. Dès que la personne s'arrêtera, musique et lumières s'estomperont peu à peu pour laisser place au silence. Cette œuvre rendra les visiteurs actifs par leur corps, les situera dans un jeu et leur proposera un moment de délassément et de souvenir. Instrument relié à l'enfance, la balançoire place le corps dans un mouvement répétitif propre à libérer l'imaginaire. On rêve sur les balançoires. La balançoire rappelle aussi l'histoire de l'art car elle est souvent représentée dans les loisirs badins de la peinture française du XVIII^e siècle, en particulier dans le célèbre tableau de Fragonard, *Les hasards heureux de l'escarpolette* (1767). Au cinéma, on la voit déployer ses pouvoirs de mouvements, de vitesse et de danger dans de nombreux films noirs.



La seconde œuvre créée expressément pour l'exposition sera une œuvre développée sur tablette et proposant une expérience de réalité augmentée. Le public sera installé sur des matelas et au moyen d'un écran sera amené à découvrir les détails de la charpente et du plafond de la grange d'où surgiront parfois des images virtuelles. Cette immersion dans des lieux invisibles sera une exploration paysagère et architecturale insolite, permettant à la fois de scruter l'espace et de libérer l'imagination de chacun à partir de ces formes soudainement visibles.

Pour réaliser cette œuvre complexe, Camille Scherrer développera des outils informatiques avec Alpsoft (www.alpsoft.ch), entreprise composée d'ingénieurs, d'informaticiens et de designers, active à Sion.



A partir de ces deux œuvres, Camille Scherrer présentera des installations déjà réalisées mais retravaillées pour la Ferme-Asile. Elle adaptera notamment des pièces importantes, souvent exposées à l'étranger. Ainsi pourra-t-on voir *In the Woods* (2011), installation interactive créée pour la Nuit Blanche de New York qui combine la silhouette de chaque visiteur avec une figure animale ou végétale ; *Le monde des montagnes* (2011), un livre pour lequel Camille Scherrer a reçu le prix Pierre Bergé récompensant le meilleur diplôme de design d'Europe, ouvrage qui s'anime, d'où sortent des créatures au fur et mesure que l'on tourne les pages ; *Walls have ears* (2013) œuvre commandée et achetée par le MUDAC de Lausanne et qui consiste en une composition murale de papiers peints dont les images réagissent au son ambiant. Sur les murs seront exposées, entre autres, les *Nights Chalets* (2010) série de cinq photographies et *Alfred and Co* (2011) série de quinze portraits en papiers découpés. Sur une des galeries, un petit cinéma sera construit pour permettre la projection d'une sélection de courts-métrages d'animations vidéo.

A la Ferme-Asile, les visiteurs se retrouveront immergés dans le monde de Camille Scherrer. Ce sera une première pour l'artiste que de voir dialoguer et interagir un nombre considérable de ses œuvres.

LE MONDE DE CAMILLE SCHERRER (<http://www.chipchip.ch>)

Camille Scherrer s'empare des technologies les plus contemporaines de l'image animée. Toutefois ses références principales se situent dans la culture populaire, en particulier celle du Pays-d'Enhaut, monde rural qui a cultivé la tradition des papiers découpés. Ainsi croise-t-elle l'ancestral au contemporain. Animée par le souffle de l'enfance, elle prélève dans certains jeux des gestes et des motifs. Proche du design, elle crée des œuvres dont les contenus sont simples et les visualisations directes et efficaces. Camille Scherrer est passionnée par les images en mouvement et grâce aux nouvelles technologies elle les rend interactives. Elle travaille dans ce que l'on appelle la réalité augmentée. Elle dit «aimer proposer de la magie aux gens». Solitaire, l'artiste déploie un univers formel à la fois personnel et compréhensible pour tous les publics.





ELEMENTS BIOGRAPHIQUES

Camille Scherrer est née en 1984 et vit dans le Canton de Vaud. Diplômée de l'Ecole cantonale d'art de Lausanne (ECAL) en 2008 en « media & interaction design », elle enseigne à la Haute Ecole d'art et de design de Genève (HEAD). Son univers s'inspire de la campagne, des montagnes, du folklore et de la culture populaire. Elle mixe ces sources avec les nouvelles technologies de l'image animée et du virtuel.

En tant que designer, Camille Scherrer crée aussi des pièces pour de grandes marques comme Louis Vuitton, Petit Bateau, L'Oréal.

Ses créations voyagent beaucoup dans les musées et les festivals cultures électroniques, par exemple à la Nouvelle Orléans, Istanbul, Séoul, San Francisco, Beyrouth, Milan, Yokohama, Paris, Lausanne. Elle a reçu le prix du meilleur diplôme européen (2008), de la Fondation Leenaards (2010), du Swiss art award (2005). Elle expose dans le monde entier, aussi bien en Asie qu'en Europe et aux Etats-Unis.

Prix

2010	LEENAARDS FOUNDATION CULTURAL PRIZE
2008	BEST EUROPEAN DIPLOMA PRIX PIERRE BERGE AT TALENT EXHIBITION, EINDHOVEN
2005	SWISS ARTISTIC AWARD

Expositions

2013	SUWON ART, SOUTH KOREA WUNDERLAND, RUE, SWITZERLAND RESONATE, BELGRADE, SERBIA TWEETAKT, UTRECHT, NETHERLANDS MIRAGE FESTIVAL, LYON, FRANCE KROKUS FESTIVAL, HASSELT, BELGIUM
2012	EYEBEAM, E+E LAB, NEW YORK GANA ART GALLERY, ARTWORK ON THE 80x100 meters, SEOUL, SOUTH KOREA POP UP, MUDAC, LAUSANNE TOOLKIT @ VENICE BIENNAL, VENICE, ITALY PICELECTRONIC, LUXEMBOURG NUIT BLANCHE, METZ CREATIVE MORNING TALK, GENEVA TERNI ART FESTIVAL, ITALY ELECTROSANNE - CARTE, LAUSANNE TAVILLONS DE LUMIERE, CHATEAU-D'OEX SWISS-KOREAN INNOVATION NIGHT, SEOUL, SOUTH KOREA FESTIVAL CIRCULATION(S), PARIS LIFT CONFERENCE, GENEVA
2011	POP UP BRED, NL NUIT BLANCHE, NEW-YORK CARTE BLANCHE, 10 ANS DU CUBE, PARIS NUIT BLANCHE, CCS PARIS > COLLABORATION WITH YANN GROSS RENCONTRES INTERNATIONALES DE LURS / TYPOGRAPHY FESTIVAL TALK TO ME, MOMA, NEW-YORK ART & MUSIC FESTIVAL HARTERA IN RIJEKA, CROATIA MAPPING FESTIVAL GENEVA
2010	TURNING PLATES - PLATTFON - STAMPA, BASEL INDAF, SEOUL, KOREA SAN JOSE BIENNAL, USA DMY, BERLIN / DMY AWARD 2010 MUDAC, LAUSANNE MUSEE DE LA PHOTO, VEVEY
2009	SIGGRAPH ASIA, EXHIBITION, YOKOHAMA, JAPAN «GIVE ME MORE» SWISSNEX, SAN FRANCISCO, USA «GIVE ME MORE» EXHIBITION AT EPFL+ECAL LAB, LAUSANNE «CREA NUMERICA», BEIRUT, LEBANON «MONTES & MERVEILLES», ESF, LAUSANNE SIGGRAPH, ART PAPER TALK, NEW ORLEANS, USA «ECAL DESIGN», MILAN «UNCHARTED», SANTRALISTAMBUL, ISTAMBUL LIFT CONFERENCE, GENÈVE «NOSTALGHIA», GALERIE ESF, LAUSANNE
2008	«LA GALERIE PIERRE BERGE & ASSOCIES» BRUXELLES VIDEO SHORT LIST, FIAC, PASSAGE DE RETZ, MAISON EUROPEENNE DE LA PHOTO, PARIS ISMAR INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON MIXED AND AUGMENTED REALITY, CAMBRIDGE, +1000 FESTIVAL DE PHOTOGRAPHIE DE MONTAGNE, ROSSINIÈRE
2006	IMAGES 06, LAUREATE DU CONCOURS POUR LA JEUNE CREATION, VEVEY

Presse

2012	CHOSUN DAILY - KOREA
2011	PORTRAIT IN LA GRUYERE MOMA - TALK TO ME CATALOGUE GESTALTEN - PRECURSOR BOOK
2010	BASLER ZEITUNG DEUTCHES TAGESSCHAU 4H, PORTRAIT BILAN / SELECTION DANS LES 20 JEUNES LEADERS SUISSES FLY BABOO MAGAZINE JAWBONE.TV
2009	SWISSNEX SF FUBIZ / LOUIS VUITTON MEDIARAMA TELERAMA NOUVELLES TECHNOLOGIES SIGGRAPH ART PAPER, LEONARDO, MIT PRESS SELECTION AU FORUM DES 100 PERSONNALITE DE SUISSE MEDIARAMA INTRAMUROS, DESIGN MAGAZINE P. 35 HOLLAND HERALD, KLM MAGAZINE P. 35 MIGROS MAGAZINE P.78
2008	GUSTAV MAG REVUE REFLEX OBJET GRAPHIK / MEMOIRE NEWSPAPER 24H ABOUT MY DIPLOMA COMMUNIQUE DE PRESSE ECAL PAPER AT ISMAR, CAMBRIDGE JOURNAL INTIME, LE REGIONAL P. 3 CATALOGUE +1000 FESTIVAL ECAL, A SUCCESS STORY IN ART AND DESIGN
2006	CREATION NUMERIQUE P.81

Expériences professionnelles

Depuis 2010	PROFESSEUR «TITULAIRE», HEAD GENEVA, MASTER MEDIA DESIGN
Depuis 2011	REPRESENTED BY POLO FILMS - ZURICH
Depuis 2009	REPRESENTED BY MUITOO RECORDS - TALENT AGENCY - PARIS
2009	ILLUSTRATION / DESIGN WORKS FOR MUDAC
2008-2010	DESIGN RESEARCH AT THE EPFL+ECAL LAB IN LAUSANNE
2008	COLLABORATIONS WITH THE CV-LAB, EPFL
2007-2010	PHOTOGRAPHER FOR NEWSPAPER 24H
2007	WORK AT LOOP.PH DESIGN STUDIO, LONDON WORK AT H5 ART DIRECTION, PARIS

SCIENCES

Réalité augmentée

"Cet atelier vous propose, de la même manière que Camille Scherrer, d'explorer le monde de la réalité augmentée. A l'aide de tablette ou de smartphone, nous allons créer notre propre univers, qui ressemble beaucoup à celui de la vie de tous les jours, mais avec quelques surprises. Le but est de démystifier ces technologies. En comprenant comment elles fonctionnent, nous découvrirons leur potentiel, mais aussi leurs limites."

Objectifs :

- > Appréhender les nouvelles technologies
- > Démystifier ces dernières
- > Comprendre l'univers de la réalité augmentée
- > Percevoir tous les possibles de cette dernière
- > Développer un esprit critique

Âges :

7-8H

Durée :

1h30

Disponibilités :

Mercredi 16 novembre (matin) / Lundi 21 novembre (après-midi) / Mercredi 23 novembre (matin) / Lundi 28 novembre (après-midi) / Mercredi 30 novembre (matin)
Mercredi 21 décembre

Animateurs :

Cet atelier est proposé par :

Romain Roduit, Ingénieur en microtechnique et professionnel de la vulgarisation scientifique depuis plus de 15 ans conçoit et anime des ateliers, des concours et des stages pour faire découvrir les métiers de la technique. Il partage son temps entre la Haute Ecole d'Ingénierie de Sion et l'Espace des inventions, à Lausanne.

Valéry Héritier, adjoint scientifique au sein de la HES-SO Valais-Wallis s'occupe de la promotion des métiers de l'informatique. Il partage son temps entre la formation Bachelor en Informatique de gestion HES de Sierre, la recherche appliquée et la formation continue pour adultes.

OBJECTIFS DU PER DEVELOPPES LORS DE CET ATELIER

- > MSN1 : Explorer l'espace.
- > MSN15 : Représenter des phénomènes naturels, techniques ou des situations mathématiques.

CAPACITES TRANSVERSALES

- > COLLABORATION : se faire confiance ; exploiter ses forces et surmonter ses limites ; percevoir l'influence du regard des autres ; réagir aux faits, aux situations ou aux événements ; articuler et communiquer son point de vue ; confronter des points de vue et des façons de faire.
- > COMMUNICATION : explorer des sources variées et comprendre l'apport de chacune ; dégager des liens entre ses acquis et ses découvertes ; formuler des questions ; répondre à des questions à partir des informations recueillies.
- > STRATEGIE D'APPRENTISSAGE : faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités ; examiner la pertinence de ses choix ; effectuer un retour sur les étapes franchies ; développer son autonomie.
- > PENSEE CREATRICE : exprimer ses idées sous de nouvelles formes ; expérimenter des associations inhabituelles ; accepter le risque et l'inconnu ; identifier et exprimer ses émotions ; tirer parti de ses inspirations, de ses idées.
- > DEMARCHE REFLEXIVE : explorer différentes options et points de vue ; adopter une position ; prendre de la distance ; renoncer aux idées préconçues ; explorer différentes opinions et points de vue possibles ou existants ; comparer les chemins, les procédures et les stratégies utilisées par d'autres.

Les surprises de l'ombre

Cet atelier s'inspire de l'univers proposé par Camille Scherrer dans le cadre de son exposition « *Sapins & Transistors* ».

Il regroupe différents éléments récurrents dans sa pratique artistique : le jeu entre les objets et leur projections, les corps et leurs ombres, la mise en mouvement et les papiers découpés (poya).



<https://www.youtube.com/watch?v=t3lVDkHqtAs>

Au travers de cet atelier, les élèves auront la possibilité d'expérimenter différentes facettes du travail de l'artiste. Il y aura du dessin, du découpage, de la mise en espace, du mouvement et des jeux d'ombres et de lumières... Un éventail de techniques et de découvertes pour mettre les ombres en scène !!

Cet atelier s'inspire également des œuvres « Théâtre d'ombres » de l'artiste Christian Boltanski.



<https://artplastoc.blogspot.ch/2015/06/364-video-christian-boltanski-theatre.html>

Objectifs

- > Découvrir différentes facettes du travail artistique de Camille Scherrer
- > Percevoir la multiplicité des techniques utilisées par l'artiste
- > Imaginer et concevoir des éléments (personnages, décor) en silhouette
- > Faire abstraction des détails
- > Composer de manière collective un plateau sur lequel les différents éléments prennent vie (mouvement)
- > Se familiariser avec les techniques d'éclairage

Âges

5, 6, 7 et 8H

Durée

1h30

Disponibilités :

Lundi 14 novembre (après-midi) / Jeudi 17 novembre (matin) / Jeudi 24 novembre (matin) / Vendredi 25 novembre (après-midi)

Vendredi 2 décembre (après-midi) / Lundi 5 décembre (après-midi) / Lundi 12 décembre (matin et après-midi) / Vendredi 16 décembre (après-midi) / Lundi 19 décembre (après-midi)

Animatrice

Véronique Michelet, artiste diplômée de l'ECAV et animatrice socioculturelle (HES-SO)

OBJECTIFS DU PER DEVELOPPES LORS DE CET ATELIER

- > A1AV : Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique de différents langages artistiques.
- > A3AV : Explorer différentes techniques plastiques.
- > A4AV : Rencontrer divers domaines et cultures artistiques.

CAPACITES TRANSVERSALES

- > COLLABORATION : entendre et prendre en compte des divergences ; reconnaître ses valeurs et ses buts ; se faire confiance ; manifester de plus en plus d'indépendance ; élaborer ses opinions et ses choix ; articuler et communiquer son point de vue ; confronter des points de vue et des façons de faire.
- > COMMUNICATION : identifier différentes formes d'expression ; explorer des sources variées et comprendre l'apport de chacune ; dégager des liens entre ses acquis et ses découvertes ; formuler des questions ; répondre à des questions à partir des informations recueillies.
- > STRATEGIE D'APPRENTISSAGE : faire des choix et opter pour une solution parmi un éventail de possibilités ; effectuer un retour sur les étapes franchies ; gérer son matériel, son temps et organiser son travail ; développer son autonomie ; choisir la méthode adéquate dans l'éventail des possibilités.
- > PENSEE CREATRICE : exprimer ses idées sous de nouvelles formes ; accepter le risque et l'inconnu ; identifier et exprimer ses émotions ; tirer parti de ses inspirations, de ses idées ; faire le choix de stratégies et de techniques inventives.
- > DEMARCHE REFLEXIVE : explorer différentes options et points de vue ; adopter une position ; prendre de la distance ; explorer différentes opinions et points de vue possibles ou existants.

Raconter pour libérer nos imaginaires

Une œuvre de l'artiste entre particulièrement en résonnance avec le travail du conteur : « *Le monde des montagnes* ». C'est un livre qui s'anime, d'où sortent des images au fur et à mesure que l'on tourne les pages ! L'écran utilisé pour cette œuvre agit comme un révélateur d'une autre réalité, cachée entre les pages. De même, au fur et à mesure que le conteur raconte son histoire, des images se forment dans la tête de celui qui écoute ! La parole du conteur révèle et libère le pouvoir d'imagination du spectateur lui permettant de créer ses propres personnages ou paysages ! Au même titre que le livre de Camille Scherrer qui s'anime, par la parole du conteur, l'histoire devient vivante !

L'atelier conte propose de vivre cette expérience d'histoire vivante en revisitant le conte célèbre et plusieurs fois adapté à l'écran : *Alice au pays des merveilles*, écrit en 1865 par Lewis Carrol. En effet, ce conte résonne particulièrement avec l'œuvre de Camille Scherrer. Au début de l'histoire Alice s'ennuie terriblement auprès de sa sœur qui lui lit une histoire dans un livre sans images !

Un lapin vêtu d'une redingote passe devant Alice tout en s'écriant : « *Je suis en retard !* ». Alice décide de le suivre. Elle entre derrière lui dans un terrier, Alice passe ainsi de l'autre côté de la réalité et le livre s'anamera enfin !

1H-4h

Raconter Alice à travers le bestiaire du pays des merveilles : le lapin blanc, le chat du Cheshire, la chenille, le lièvre, le griffon. Nous inviterons ensuite les enfants à dessiner un des animaux !

Objectif

- > Réveiller l'imaginaire des enfants
- > Lui donner forme par le dessin
- > Partager avec ses camarades

4H-8H

Raconter Alice au pays des merveilles, cette exploratrice idéale et curieuse qui s'engage dans le terrier derrière le lapin sans songer un seul instant à la manière dont elle pourra ressortir. Avec Alice, se confronter à l'absurde, au bizarre, au surréalisme qui règnent dans ce pays merveilleux et faire ainsi l'apprentissage d'une autre réalité !

Objectif

- > Transmettre aux jeunes cette histoire célèbre,
- > Les inviter ainsi à créer leurs propres images
- > Les sensibiliser à la fantaisie que l'on peut trouver dans un livre si on veut bien l'ouvrir

Durée

1h30

Disponibilités :

Mardi 8 novembre (matin) / Mercredi 9 novembre (matin) / Lundi 14 novembre (matin et après-midi) / Mardi 15 novembre (matin) / Mercredi 16 novembre (matin) / Lundi 21 novembre (matin et après-midi) / Mardi 22 novembre (matin) / Mardi 29 novembre (matin) / Mardi 6 décembre (matin) / Mardi 13 décembre (matin) / Mercredi 14 décembre (matin) / Jeudi 15 décembre (matin et après-midi) / Mardi 20 décembre (matin) / Mercredi 21 décembre (matin)

OBJECTIFS DU PER DEVELOPPES LORS DE CET ATELIER

- > A1 : Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique de différents langages artistiques.
- > A2 : Mobiliser ses perceptions sensorielles.
- > A4 : Rencontrer divers domaines et cultures artistiques.

CAPACITES TRANSVERSALES

- > COLLABORATION : manifester une ouverture à la diversité culturelle et ethnique ; reconnaître son appartenance à une collectivité ; ; réagir aux faits, aux situations ou aux événements ; articuler et communiquer son point de vue ; adapter son comportement.
- > COMMUNICATION : dégager des liens entre ses acquis et ses découvertes ; formuler des questions ; répondre à des questions à partir des informations recueillies ; adopter une attitude réceptive.
- > STRATEGIE D'APPRENTISSAGE : percevoir les éléments déterminants du contexte et les liens qui les unissent ; distinguer ce qui est connu de ce qui reste à découvrir.
- > PENSEE CREATRICE : exprimer ses idées sous de nouvelles formes ; expérimenter des associations inhabituelles ; accepter le risque et l'inconnu ; identifier et exprimer ses émotions.
- > DEMARCHE REFLEXIVE : cerner la question, l'objet de la réflexion ; adopter une position ; prendre de la distance ; renoncer aux idées préconçues ; explorer différentes opinions et points de vue possibles ou existants.

5. MODALITES D'INSCRIPTION

Délais



Le délai d'inscription est fixé au 21 octobre 2016 (dans la mesure des places disponibles).

Inscription

Par mail, à l'adresse suivante : veronique.michelet@ferme-asile.ch

Tarifs

Visite guidée : 65.-

Ateliers : 165.-

Ces visites et ateliers entrent dans le cadre de soutien à la médiation culturelle par le programme cantonal « *Étincelles de culture* ». Les soutiens du Canton et de la Ferme-Asile permettent d'offrir la **gratuité** aux classes.

