

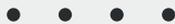


CLÉA

CONTRAT LOCAL D'ÉDUCATION ARTISTIQUE

Édition 2022

« Le jeu »



-



La Communauté d'Agglomération de Béthune-Bruay, Artois Lys Romane met en œuvre le Contrat Local d'Education Artistique (CLEA) depuis 2010 en partenariat avec la DRAC et l'Education Nationale.

L'objectif reste toujours le même : sensibiliser les jeunes de 3 à 25 ans à la création contemporaine.

• Qu'est que le C.L.E.A. ?

Chaque année, 5 artistes de différentes disciplines, accueillis en résidence pendant 4 mois, parcourent le territoire afin de partager avec les enfants et les jeunes leur démarche artistique, leur processus de création sous la forme de « gestes artistiques ».

• Qu'est-ce qu'un geste artistique ?

Les interventions sont co-construites par l'artiste, les équipes éducatives et les professionnels partenaires.

Elles peuvent prendre plusieurs formes selon le contexte, les projets pédagogiques, la thématique, l'âge des publics, etc.

Il peut s'agir de rencontres, concerts, visites d'exposition, performances, expérimentations... L'imagination est à l'œuvre !

Souvent brèves, participatives ou pas, spectaculaires ou au contraire modestes, elles sont avant tout créatives.

• À qui s'adresse le C.L.E.A. ?

Le C.L.E.A. s'adresse aux enfants et jeunes de 3 à 25 ans. Il concerne donc l'ensemble des établissements scolaires, des premier et second degrés et universitaire, mais aussi les structures hors temps scolaire, les maisons des jeunes, les services culturels, les médiathèques, ainsi que les structures accueillant des enfants en situation de handicap.

• Comment participer au C.L.E.A. ?

1 artiste et 1 collectif sont accueillis en résidences de janvier à mai 2022

3 artistes interviendront de septembre 2022 à janvier 2023. Un temps de rencontre sera organisé au printemps 2021.

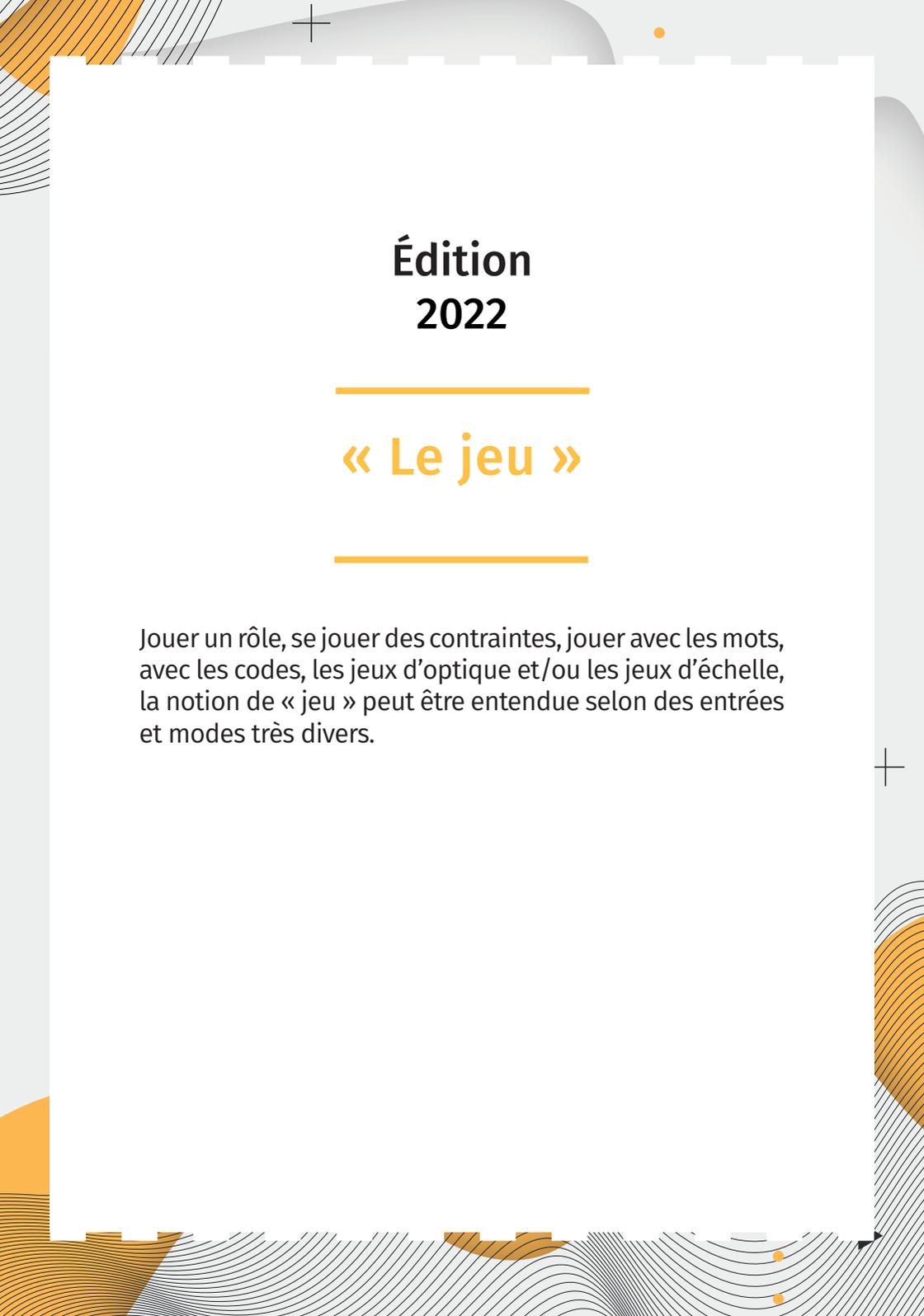


-



+





Édition
2022

« Le jeu »

Jouer un rôle, se jouer des contraintes, jouer avec les mots, avec les codes, les jeux d'optique et/ou les jeux d'échelle, la notion de « jeu » peut être entendue selon des entrées et modes très divers.

De janvier
à juin 2022

Perrine Lievens,

Arts plastiques

Le travail de Perrine Lievens se rattache à cette tendance de l'art contemporain qui incorpore aux œuvres des éléments naturels, bruts ou polis, solides ou périssables, voire d'êtres vivants, pour produire des expériences sensibles plus que des représentations. Attentive à respecter le génie propre des matériaux, elle joue de leur pouvoir d'évocation pour faire jaillir du sens.

Sensible à la poésie surréaliste et la thématique du jeu des images tel qu'a pu le définir René Magritte, son travail joue sur le fait de comprendre la pièce en seconde lecture, après la compréhension de son matériau. Avec la volonté de célébrer les éléments les plus élémentaires de notre quotidien (Pissenlit, savon, libellules,...), et d'en faire émerger leur force poétique, les formes produites deviennent supports de rêveries.

Quelques pistes pédagogiques :

- Questionner de manière ludique l'image et les matériaux, ce qui est réel ou fictif, ce qu'on croit voir et ce qui est,
- Proposer des jeux de formes, couleurs, matières et déployer dans l'espace notre imaginaire collectif,
- Construire des histoires à partir d'images collectées,
- Jouer avec la lumière et les ombres colorées,
- Faire des jeux de mots (homonymes, paronyme) / jeux de matériaux pour construire de nouvelles formes,
- Proposer des jeux collectifs d'images, volumes, de couleurs,
- Associer des plantes pour en créer de nouvelles avec la technique du cyanotype,
- Inventer des codes (par le dessin ou le volume) et composer de nouvelles formes de langage,
- Inventer de nouvelles formes d'organisation / classement / rangement.



Crédit photo : Perrine Lievens

www.perrinelievens.com



De janvier
à juin 2022

Les Bourgeois de Kiev,

Spectacle vivant

Née sous l'impulsion d'Antoine Suarez-Pazos et Thomas Le Gloanec au Conservatoire Régional de Poitiers en 2006, la compagnie utilise les outils de l'improvisation théâtrale au service d'une écriture scénique et de réinvention d'auteurs de répertoires.

Aujourd'hui implantée à Lille, elle revendique un théâtre de « joueurs » multidisciplinaires et élabore des spectacles qui explorent la danse, le théâtre de répertoire, l'improvisation comme écriture de plateau, le clown ; au service d'un propos, d'un désir intime d'acteurs. L'improvisation est toujours un outil fort du processus de création enrichie par une exploration du mouvement et du corps dansé.

La compagnie aime trouver le décalage, la faille qui permettra de rassembler avec humour, poésie et sincérité les sujets traversés. Ses membres se positionnent comme des joueurs, acteurs-créateurs / chercheurs.

Tout en explorant les différentes formes de représentations et esthétiques du spectacle vivant, la permanence de son identité se trouve dans la place centrale donnée à l'acteur/créateur dans le processus de création, toujours nourri par la question transversale de l'interaction des vivants et de l'équation du "vivre ensemble".

Quelques pistes pédagogiques :

"Jeu(x)" apparait comme un puits intarissable de créations possibles, de formes courtes à décliner chez les habitants, en milieu scolaire, et autres lieux insolites. Heureuse d'être en résidence sur ce territoire pour y poursuivre ses recherches et ses explorations en vue de créations futures, la Cie proposera des petites formes, des impromptus et diverses propositions de "mises en jeu" avec les habitants pour créer le désir d'être en lien, de jouer ensemble et de polliniser l'art vivant auprès de toutes et tous.

La compagnie souhaite construire des jeux, avec les professionnels, les jeunes, les divers publics qui l'accueilleront et c'est à partir de leurs histoires, leurs parcours, leurs curiosités que cette résidence se déploiera. La Cie ira aussi créer des espaces de jeux surprenants et insolites à partir de ses propres questions en invitant chacun à interagir à travers l'improvisation sur de petites formes théâtrales, la danse, la prise de parole.



Crédit photo : Les Bourgeois de Kiev

<http://www.les-bourgeois-de-kiev.com/>
Facebook: Les Bourgeois de Kiev

De
septembre
2022
à janvier
2023

Jean-François Cavro,

Arts du son

Jean-François CAVRO expérimente depuis plusieurs années, dans le cadre d'un projet générique « M@pping/`#The(*-)World+;?With/!^sound\$ » (Cartographier le monde avec des sons), le « génie » et la mémoire sonores des lieux. Son approche de musicien ouvre un champ à la lecture classique d'une ville : il nous révèle les sons et la voix de la ville. Par une exploration passant par la collecte d'instantanés sonores, il élabore une cartophonie nouvelle de sons divers partant du fond sonore, d'un hall de gare, jusqu'au détail, comme la voix d'un marchand ambulant dans la rue.

L'approche environnementale et patrimoniale est au centre de ses préoccupations et il se focalise avant tout sur les espaces habités et traversés par l'Homme. Par la collecte d'instantanés sonores, la conception de portraits, des déambulations, la mise en œuvre d'espaces sonores imaginaires, stéréophonique ou en multidiffusion ; mais également en collaboration avec d'autres disciplines (danse, photographie, théâtre...); le territoire est une source intarissable de gestes spatio-dynamiques, de matières à sculpter, à modeler et de signifiants avec lesquels jouer.

Quelques pistes pédagogiques :

Il s'agit, à travers l'œuvre d'un créateur et par l'approche du travail méthodologique, d'éveiller les jeunes et moins jeunes à notre monde sonore, à les inviter à observer, nommer et hiérarchiser les multiples manifestations du phénomène sonore, à découvrir et appréhender ce matériau éphémère puis à envisager des utopies possibles afin d'apprendre à jouer et « ré-enchanter » notre monde.

- collecte et jeu avec des objets sonores du quotidien,
- maîtrise d'outils électroniques de création sonore pour manipuler les sons,
- déambulations sonores à l'écoute des sons du quotidien,
- portrait sonore de la classe,
- « jouons avec les mots » -> « jouons avec les sons » -> « jouons avec les sens »,
- création d'un jeu de « loto » sonore,
- contes, légendes ou tableaux/sculptures mis en sons,
- création de sculptures sonores en multiphonie,
- ateliers d'expérimentations sonores - public adulte,
- prises de sons in situ, recueil de témoignages et anecdotes pour redonner vie aux lieux et tisser du lien social.



Crédit photo : Jean-François Cavro

<https://mtwws-orvknstumblr.com>



Waren Boyeau,

Design, scénographie

Diplômé de l'Ecole des Arts Décoratifs de Paris, il s'attache à développer une pratique autour de l'espace comme outil de transmission. Il conçoit des expositions à vocation pédagogique dans lesquelles il propose des expériences sensibles et ludiques.

En 2018, il fonde l'Association DYS POSEY qui vise à sensibiliser le public aux troubles dys, au travers d'événements (expositions, conférences, ateliers). Étant dyslexique, il a eu, à cette occasion, l'ambition d'offrir un regard nouveau sur la dyslexie, de donner des clefs pour permettre de vivre avec, et d'en faire une alliée aussi bien pour les enfants que pour les adultes. Il a conçu et réalisé une exposition itinérante présentée pour la première fois à la Cité des Sciences, lors de la Semaine du cerveau en Mars 2019.

Depuis 2019, il intervient dans le cadre de résidences ou de workshops. Ainsi, il partage auprès de groupes d'adultes et d'enfants, les outils du langage par l'espace.

Quelques pistes pédagogiques :

Waren proposera aux jeunes de créer une fiction participative dont l'histoire est la suivante : une caisse contenant les fragments de corps d'une créature méconnue a été retrouvée. Elle provient du site archéologique d'une ancienne mine. Il semblerait que cette créature vivait dans les souterrains. À quoi ressemble cet animal ? Comment vivait-il ? Personne ne le sait. Néanmoins, quelques témoignages de mineurs nous racontant leur rencontre avec la bête ont été retrouvés. Voici une piste à explorer ! Plongeons ensemble dans l'imaginaire de la mine ...



Crédit photo : Waren Boyeau

Instagram: [warenboyeau](https://www.instagram.com/warenboyeau)

De
septembre
2022
à janvier
2023

Francesca Chiacchio, Performance/graphisme

Après avoir terminé ses études universitaires en histoire de l'art, elle découvre son besoin de mettre ses connaissances en pratique en créant des performances et des dispositifs participatifs.

Le leitmotiv de sa démarche artistique est certainement la couleur, le jeu et la géométrie. Son travail artistique pourrait donc être défini comme celui d'une coloriste qui dessine et anime un espace donné à partir d'un système de couleur et de formes géométriques.

Elle produit des œuvres pluridisciplinaires : elles sont des jeux collectifs, des dispositifs ludiques, des spectacles, des concerts, des balades, des workshops, des œuvres en papier.

Le dessin est pour elle un outil pour créer des partitions collectives et pour permettre au spectateur d'avoir accès à la logique de ses performances. Elle conçoit le jeu comme une technique de socialisation où la présence individuelle trouve des moyens ludiques pour se mélanger avec les autres. Le jeu est un prétexte à la rencontre. Il nous permet d'apprendre, de rigoler ensemble, de sentir les émotions et de transformer l'erreur en force.

Quelques pistes pédagogiques :

- Créer des dispositifs ludiques pour expérimenter le corps et le mouvement dans l'espace public,
- Jouer avec des pictogrammes géants,
- Considérer la ville comme un terrain de jeu,
- Se balader en cherchant des couleurs,
- Dessiner avec des objets de motricité et impliquer le corps dans le jeu,
- Revisiter certains jeux connus et les proposer en très grande échelle,
- Jouer et dessiner avec des contraintes,
- Réaliser des spectacles à partir des protocoles ludiques,
- Animer des coloriages magiques géants.



Crédit photo : Francesca Chiacchio

Retour en images sur le CLEA 2020/2021



CLEA

CONTRAT LOCAL D'ÉDUCATION ARTISTIQUE

Retour en images sur le CLEA 2020/2021



Contact : 03 21 54 78 25
ou emilie.malolepsy@bethunebruay.fr



Communauté d'Agglomération
Béthune-Bruay
Artois Lys Romane