

Le Service des Publics



Le Service des Publics

FRÉQUENTER

PARTAGER ET CONSTRUIRE

Depuis 2008, le Service des Publics accompagne la programmation du MusVerre par le biais d'actions multiples, d'échanges et de rencontres.

Son rôle premier consiste à faire découvrir les collections du musée, des bousillés à la création contemporaine en verre, et à favoriser leur compréhension par tous.

Privilégiant une relation sensible aux œuvres et l'expérience personnelle de chaque visiteur, le Service des publics propose diverses actions de médiation programmées tout au long de l'année.

Ces actions se déclinent pour les différents publics du musée (Individuels, jeune public, scolaires, personnes en situation de handicap, adultes en réinsertion sociale...) et ont pour objectifs de tisser des liens, de susciter la curiosité, de créer du dialogue et des rencontres autour de la création verrière contemporaine.

PRATIQUER

EXPÉRIMENTER ET METTRE EN ŒUVRE DES PROJETS

Les animations proposées par le Service des Publics allient visites et ateliers d'expression plastique ; elles sont conçues en fonction des compétences requises et acquises pour chaque type de publics. Dans le cas des scolaires, du primaire au secondaire, elles permettent de mettre en œuvre le PEAC (Parcours d'Education Artistique et Culturelle).

Au sein du musée, deux espaces vastes et lumineux, les Fabriques, permettent d'accueillir des groupes, d'expérimenter des techniques et de développer la créativité de chacun. Si la confrontation directe avec les œuvres reste primordiale, les ateliers plastiques encadrés par les médiateurs du musée permettent d'explicitier les discours de visite tout en reprenant des thématiques en lien avec les programmes scolaires.

S'APPROPRIER

S'INSCRIRE DANS DES PARTENARIATS, DES ACTIONS ET DES DISPOSITIFS LABELLISÉS

L'équipe du Service des Publics est à l'écoute des responsables de groupes pour la mise en place de projets spécifiques. Ponctuels ou sur l'année, ces projets peuvent se dérouler dans le musée et/ou hors les murs, au sein même de l'établissement qui en fait la demande.

Le MusVerre participe aux dispositifs suivants :

- _ EROA (Espaces de Rencontre avec l'Œuvre d'Art)
- _ Dispositif Science Collège (sensibilisation à la culture scientifique)
- _ Opération La classe l'Œuvre (restitution lors de la Nuit des musées)
- _ Festival Musées (em)portables (filmer les musées avec son portable)
- _ Dispositif Lire la ville (connaître son espace de vie)
- _ Etc.

>> Le Service des Publics est à votre disposition pour construire avec vous un programme d'actions adaptées (visites, ateliers plastiques, rencontres, prêts d'œuvres dans le cadre du dispositif MusVerre en Hors les murs) et répondre à votre attente et à vos besoins.

Pour vous aider à monter un projet, vous pouvez contacter :
Cécile Charniaux - responsable du Service des Publics
03 59 73 16 30 - cecile.charniaux@lenord.fr

Éducation Nationale : pour accompagner les enseignants dans leurs projets d'éducation artistique et culturelle, Cécile Gomez, professeur missionnée par la DAAC, et Henri Duhamel, professeur-conseil, travaillent en collaboration étroite avec Cécile Charniaux.
cecile.gomez@ac-lille.fr - henri.Duhamel@uphf.fr

Informations pratiques

Vous choisissez votre visite/atelier parmi les thématiques proposées, classées par cycles. Il vous est également possible de contacter l'équipe pour des projets spécifiques.

Gage de qualité lors de la visite et de l'atelier, les groupes se limitent à 15 élèves en cycle I et 30 pour les autres niveaux.

Les visites accompagnées sont encadrées par un médiateur.

Il vous est également possible de choisir une découverte autonome et ludique parmi celles proposées par le service.

Que vous visitiez accompagnés ou en autonomie, la réservation est obligatoire pour la bonne organisation du service et le confort de tous.

Les parcours animés dans le musée éveillent les cinq sens pour favoriser l'échange et l'interrogation autour des œuvres.

Quant aux ateliers de pratiques artistiques, ils se déroulent à la Fabrique, lieu de réflexion, d'expérimentation et de création.

Les ateliers proposés sont autant de clefs nouvelles pour entrer dans les œuvres, les appréhender et s'y plonger.



VOTRE ARRIVÉE

Vous arrivez 15 minutes avant la prestation afin d'assurer le passage aux vestiaires et aux toilettes. L'accueil des groupes s'effectue dès 9 h avec un début d'animation à 9 h 15.

En cas de retard, merci de prévenir l'accueil du musée. La prestation sera réduite en fonction.

Le musée peut accueillir jusqu'à 60 élèves pour la pause déjeuner à l'intérieur du musée (réservation nécessaire).

Par beau temps, il est possible de pique-niquer dans le jardin.

Les responsables des groupes assurent dans les deux cas l'encadrement et le nettoyage nécessaire.

ENCADREMENT DU GROUPE

Les œuvres du musée et dans le jardin sont fragiles.

Aussi, l'encadrement du groupe et sa surveillance sont de la responsabilité des accompagnateurs.

Il est alors important que ces derniers, en nombre suffisant, soient informés des règles du musée et du thème de la visite/atelier lors de leur venue.

LES TARIFS

Visite libre (sans médiation) : gratuit
 Visite de 1 h : 50 € / groupe
 Heure supplémentaire : 30 € / groupe
 Visite + atelier fusing : 120 € / groupe
 Le matériel est compris dans le prix.
 L'entrée est gratuite pour les accompagnateurs.

NOMBRE D'ACCOMPAGNATEURS MINIMUM PAR GROUPE

Cycle I :

2 accompagnateurs pour 1 à 16 élèves

Cycle II et III :

2 accompagnateurs pour 1 à 24 élèves

3 accompagnateurs pour 25 à 36 élèves

Les collèges et lycées :

1 accompagnateur pour 1 à 12 élèves

2 accompagnateurs pour 13 à 24 élèves

COMMENT RÉSERVER

La réservation est indispensable, au minimum deux semaines avant votre date de venue au 03 59 73 16 16 ou musverre@lenord.fr

En cas d'annulation de votre réservation, il est impératif de prévenir le service réservation 48h à l'avance. Dans le cas contraire, la prestation vous sera facturée

ACCÈS

Par la route
 Sars-Poteries est un village du Nord de la France, situé près de la frontière belge, à quelques kilomètres à l'Est de l'axe Paris-Bruxelles (N2), Avesnes-sur-Helpe (10 km) et Maubeuge (20 km).
 Dépose-minute pour les bus devant le musée.

CONTACT

MusVerre
 76 rue du Général de Gaulle
 59216 SARS-POTERIES

Tél +33(0)3 59 73 16 16
musverre@lenord.fr
<http://musverre.fr>

Que faire à proximité du MusVerre ?

LES CHEMINS DU SAVOIR-FAIRE.

ATELIER-MUSÉE DU VERRE DE TRÉLON

Idéal pour compléter la visite du MusVerre, le site de Trélon permet d'explorer l'aspect social et technique de la production verrière.

MUSÉE DES BOIS-JOLIS À FELLERIES

À quelques kilomètres du MusVerre, une plongée dans l'univers des tourneurs sur bois de l'Avesnois !

MUSÉE DE LA COUR DES POTIERS

À Ferrière-la-Petite : découverte de la magie de la terre dans un site plein d'authenticité.



Ecomusée de Fourmies

RETOUR VERS LE PASSÉ...

FORUM ANTIQUE DE BAVAY

Carrefour majeur du monde romain, Bavay présente des vestiges uniques en France.

CHÂTEAU DE TRÉLON

Visite privilégiée du domaine de la famille princière de Mérode et de ses riches collections.

ÉCOMUSÉE DU TEXTILE ET DE LA VIE SOCIALE À FOURMIÉS

Un site remarquable pour mieux comprendre la vie industrielle au tournant du XIXème et du XXème siècle.

TOUS AU VERT !

VAL JOLY

De nombreuses activités sportives dans un cadre idyllique.

ZOO DE MAUBEUGE

300 animaux, 60 espèces, 5 continents représentés !

VOIE VERTE DE L'AVESNOIS

Entre Maubeuge et Glageon, 30 km de nature, à pied ou à vélo.



Forum Antique de Bavay

SPÉCIAL GOURMANDS !

LA FERME DU PARADIS À CLAIRFAYTS

Découverte pédagogique et gustative d'un havre de paix pour animaux à poils et à plumes.

LA FERME DU PONT DES LOUPS À SAINT AUBIN

Visite guidée d'une fromagerie locale fabriquant (entre autres !) le délicieux et emblématique Maroilles.



Ferme du Pont des Loups



Glossaire des techniques du verre

LE SOUFFLAGE

Le souffleur commence par « cueiller » du verre, à l'aide de sa canne, ¹ dans le four de fusion : c'est ce que l'on appelle une paraison.

Il passe la masse de verre sur une table de travail, le marbre, pour régulariser la matière. Il peut ensuite créer la première bulle dans la paraison : il souffle brièvement dans la canne et referme l'orifice avec son doigt. L'air emprisonné va alors se dilater sous l'effet de la chaleur pour créer la bulle dans le verre.

Le verrier continue ensuite à travailler sa pièce sur le banc, à l'aide de divers outils ; mailloches², pinces, mouillette³. Il a alors recours à la technique du souffle continu pour atteindre le volume désiré.

La pièce est régulièrement réchauffée durant tout le temps de création. Elle peut être retournée à l'aide d'un pontil, afin de travailler l'autre côté de l'objet.

Le travail terminé, la pièce est mise en recuisson dans une arche, ce qui permet d'abaisser la température de manière progressive.



1 : canne : barre de fer métallique creuse, permettant au verrier de souffler dans la masse de verre.

2 : mailloche : outil en bois en forme de grosse cuillère ; trempé dans l'eau, il permet de façonner la paraison de verre.

3 : mouillette : papier journal imbibé d'eau qui permet de protéger la main du verrier pendant le façonnage de la pièce en verre.

4 : pontil : masse de verre avec laquelle on fixe, à l'extrémité d'une barre de fer, l'objet soufflé, afin de travailler le col.

LE CASTING / LE MOULAGE

Le casting, ou moulage, utilise un moule en matériaux réfractaires, ouvert ou fermé, dans lequel le verrier dépose du groisil de verre (morceaux de verre). Soit le moule est mis au four pour faire fondre le verre, soit le verrier coule le verre en fusion directement dans le moule. Le verre peut ainsi épouser les reliefs du moule. Après recuisson, la sculpture peut être démoulée, nettoyée ou encore travaillée à froid.



LE FUSING

Cette technique débute par un travail à froid qui consiste à créer une composition de morceaux de verre prédécoupés de différents coloris sur une plaque de verre plat. On peut également y mêler des éléments naturels, métalliques ou encore de la poudre de verre.

Cet ensemble est ensuite déposé dans un four, afin que les différents éléments fusionnent ensemble et forment un tout.



LE CHALUMEAU

Il existe deux techniques différentes de travail du verre au chalumeau : Souffler à la flamme dans des tubes de verre chauffés au chalumeau permet de réaliser des objets creux.

Filer le verre permet de réaliser tous types de formes et motifs. Le verrier (chalumiste) fait chauffer ces baguettes de verre à la flamme de son chalumeau. Lorsque le verre est souple, il peut alors l'étirer, le tourner, le mouler, ajouter ou superposer les couleurs pour lui donner la forme et la couleur voulues.



Le .doc

Le centre de documentation, le .doc, est un outil de travail précieux pour l'équipe du musée ainsi que pour les chercheurs et les enseignants. Cet espace permet la consultation sur place d'ouvrages et de documents sur le verre et le patrimoine local.

ACCÉDER AU FONDS DOCUMENTAIRE

Tous les ouvrages et les articles de périodiques, parus depuis 2004, sont répertoriés dans une base de données informatisée.

Il est possible de réaliser une consultation du catalogue informatisé à partir d'une borne informatique.

Sur place, la documentaliste pourra vous guider, si vous le désirez, dans vos recherches.

Il n'est pas possible d'emprunter un document ; la consultation se fait sur place. Des photocopies dans la limite du droit de reprographie peuvent être réalisées. Pour des recherches spécialisées, nous pouvons préparer de façon exceptionnelle des dossiers documentaires ou autres produits documentaires en accord avec les utilisateurs.

LA PHOTOTHÈQUE

Le .Doc possède un fonds de photographies anciennes en format papier, et pour certaines numérisées, des verreries et des débuts du musée.

Elles constituent, avec d'autres documents, le fonds d'archives historiques.

La photothèque réunit également des photographies numériques des collections du MusVerre.

Des projets associant le .doc peuvent être élaborés en collaboration avec le service des publics.



Consultation sur rendez-vous et sur place uniquement.

Nos outils pédagogiques

En perpétuelle évolution, nos outils de médiation sont conçus pour des élèves de la maternelle au lycée ; ils constituent autant d'approches ludiques et interactives permettant d'éclairer les publics sur les spécificités de la matière verre. La plupart de nos dispositifs sont adaptés à un usage hors-les-murs, et leur présentation peut aisément s'inscrire dans vos projets.

Que vous soyez professeur, animateur ou encadrant de groupes, nous sommes à l'écoute de vos suggestions pour vous proposer de nouvelles expériences toujours plus riches.

La mallette pédagogique

La mallette permet aux médiateurs de faire découvrir le verre et ses spécificités de façon ludique et tactile. Spécialement conçue pour un public jeune, elle illustre les différentes caractéristiques du verre ainsi que les techniques permettant aux artistes de réaliser les œuvres. Elle est utilisée comme introduction à chaque activité du cycle I et II.

Elle contient entre autres les quatre éléments constituant le verre (silice, chaux, soude et potasse), des morceaux de verre transparent, translucide, opaque, des plaques de verre coloré, des exemples de travail du verre (soufflé, moulé, gravé, émaillé), ou encore des baguettes et des filigranes.



Notions abordées :

- la composition du verre
- les notions de transparent, translucide, opaque
- les couleurs et leur mélange
- les techniques du verre (casting, fusing, soufflage, décors...)

La mallette a été réalisée dans le cadre du projet Interreg IV France-Wallonie-Vlaanderen intitulé « KIDWAPI NORD »

Les outils de visite en autonomie

LIVRETS « SOURICETTE » CYCLES I ET II (AVEC L'ASSISTANCE D'UN ADULTE LECTEUR)

La mascotte du MusVerre guidera les élèves à travers les espaces d'exposition temporaire.



BALADE À VÉLO : AU PAYS DES ÉPIS DE FAÏTAGE

COLLÈGE, LYCÉE

Munis d'un petit guide ou équipés de l'application en libre téléchargement, enfourchez vos vélos pour découvrir la richesse et la variété du patrimoine de l'Avesnois, autour du MusVerre.

Attention, le musée ne fournit pas les vélos.



Activités Cycle I

Durée : 1 h - Maximum 15 élèves

Les outils

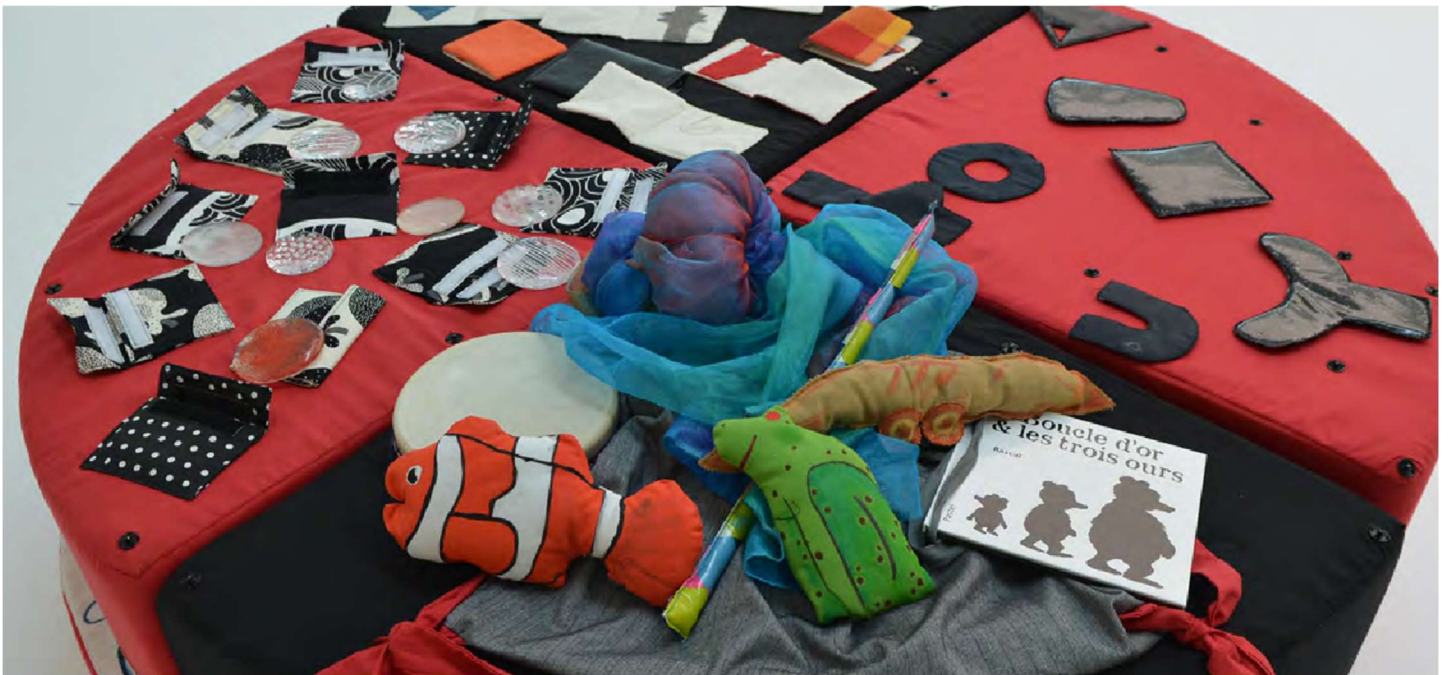
L'ÉVEIL TACTILE

Cet outil spécialement conçu pour les tout-petits leur permet de découvrir l'univers du verre grâce à l'éveil des sens.

Des matières à toucher, à comparer, à regarder et à assembler permettent une initiation ludique et tactile.

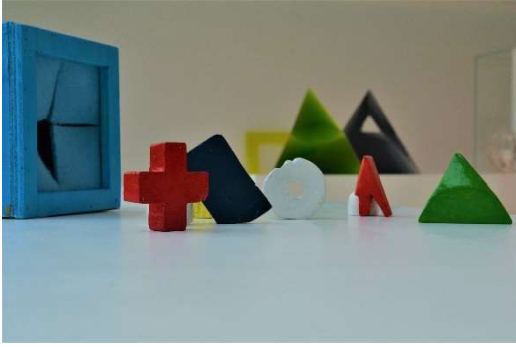
Cet outil propose trois approches différentes au choix :

- le toucher et la matière verre : les élèves manipulent des glettes (palets en verre) aux textures diverses.
- les formes géométriques : les élèves associent les formes géométriques aux œuvres correspondantes.
- les couleurs : les élèves associent les couleurs aux œuvres de la collection.



Cet outil est le fruit d'un travail conjugué entre les médiateurs du MusVerre, Laure-Eglantine Lefèvre, plasticienne (Association Interleukin'), l'action de médiation Insertion / Culture Sambre-Avesnois (Département du Nord, CSC Fourmies) et dix femmes de l'action collective d'insertion « Échanges et Créations » du service Insertion du Centre Socio-Culturel de Fourmies.

JEUX DE FORMES ET DE COULEURS



Porte d'entrée ludique et attractive sur les œuvres et leurs spécificités, cet ensemble de formes colorées permet aux élèves de se plonger dans la collection par le biais de la manipulation.

JEUX DE TEXTURES



Un ensemble de plaques conçues pour permettre d'appréhender du bout des doigts les mutations de la matière verre, parfois lisse, parfois rugueuse, et ainsi de mieux comprendre les œuvres exposées.

LES MANTEAUX À HISTOIRE

« LES ÉMOTIONS »



Les enfants partent à la rencontre des œuvres de la collection afin d'évoquer les émotions à travers les formes et les couleurs. Ils manipulent de petites poupées qui prendront place dans un livre en volume.

« LES 5 SENS »



Le médiateur déambule dans les salles du musée, enveloppé dans son manteau, dont les grandes poches révèlent une à une leurs secrets. En fin d'animation, le manteau se transforme en tapis, autour duquel les élèves s'installent pour un moment ludique.

Les visites-ateliers



Toots Zynsky, *Cominciare chaos*



Didier Tisseyre, *Promesse*



Hanneke Fokkelman, *Sans titre*

AUTOUR DE LA TRANSPARENCE ET DE LA COULEUR

À l'issue de la visite, les élèves réalisent une composition de formes transparentes, translucides ou opaques. Ils peuvent expérimenter la façon dont s'expriment les différentes qualités de la lumière à travers l'accumulation.

> *Collage*

COMPOSITION NATURE RÉSERVÉ AU MS ET GS

Les petits créent, en atelier, une composition inspirée de la nature.

La transparence, l'opacité et la couleur sont mises en avant dans cette activité.

> *Collage*

EMPREINTES ET NATURE RÉSERVÉ AU MS ET GS

Les élèves créent, en atelier, une composition inspirée de la nature à l'aide de tampons matières.

> *Peinture*



Activités Cycle II

Durée : 2 h - Maximum 30 élèves

Abstraction/figuration

La mallette pédagogique permet de présenter de façon tactile les spécificités du verre. Certaines œuvres sont ensuite choisies dans les collections afin d'aborder les notions d'abstraction et de figuration, aux frontières parfois floues, et de les expérimenter au regard des œuvres.



Gizela Sabokova, *Devil's face*



Stanislav Libensky & Jaroslava Brychtova, *Espace bleu*



Jens Gussek, *Voiture*

AUTOUR DE L'ABSTRACTION

À l'issue de la visite, les élèves réalisent une composition, une accumulation de formes colorées, transparentes, translucides ou opaques.

Partant d'un projet figuratif, ils aboutissent peu à peu à l'abstraction.

> *Collage*

CROQUE LES ŒUVRES !

Au cœur de la collection, les élèves sont amenés à observer et à se questionner sur les œuvres : ici, place à l'interprétation et au ressenti de chacun.

Un feuillet composé de papiers divers est mis à la disposition des élèves au début de la visite, leur permettant de réaliser leur propre carnet de croquis.

> *Dessin*

Transparent / translucide / opaque

La mallette pédagogique permet de présenter de façon tactile les spécificités du verre, la transparence, la translucidité et l'opacité.

Il s'agit ici de comprendre et d'expérimenter les diverses spécificités du verre et d'assimiler ces notions au regard des œuvres.



Bernard Dejonghe, *Meules vives*

JEUX DE LUMIÈRE

Les élèves réalisent leur propre livret d'expérimentation et de jeux de lumière au cours d'un atelier plastique qui leur permet de mieux comprendre les principales caractéristiques du verre.

➤ *Collage*

Jeux de matières

La visite des collections est agrémentée d'outils de médiation, notamment la mallette pédagogique, qui permet de connaître les spécificités du verre et de toucher la matière.

Un jeu de plaques tactiles, imitant différentes textures, incite les élèves à découvrir du bout des doigts des œuvres trompant leurs perceptions : est-ce vraiment du verre ?



Maria Bang Espersen, *Curve*

MATIÈRE

Un jeu tactile permet de classifier les matières selon leur texture, et de définir le vocabulaire les caractérisant : lisse, doux, rugueux...

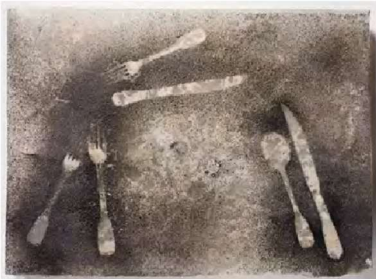
Ces matières originales sont ensuite exploitées pour composer un petit tableau.

> Collage

Le quotidien revisité

Cette visite permet aux élèves de découvrir diverses œuvres de la collection autour de la thématique du repas, des arts de la table et des objets usuels de l'univers domestique, parfois détournés.

Des bousillés à la collection contemporaine, les élèves explorent le musée et posent des mots sur les multiples représentations du quotidien.



Joan Crous, *Sans Titre*

TABLE À MODELER

Cette activité cible une œuvre de la collection, *Cenae 9*, de Joan Crous.

L'occasion est donnée à l'élève de réaliser, en modelage, sa propre version d'une table en volume.

> Modelage

La figure humaine

La figure humaine est également présente dans les collections : parfois représentée de façon réaliste, presque comme un portrait, il arrive également qu'elle soit caricaturée. Elle est généralement traitée de manière assez abstraite, réduite à quelques formes géométriques ou suggérées par un geste, l'expression d'un mouvement, la perception d'une émotion.



Jaroslava Brychtova & Stanislav Libensky
Cross Head

PORTRAIT GÉOMÉTRIQUE

En s'inspirant des œuvres de la collection dans lesquelles des formes recomposent un visage, les élèves créent un portrait aussi géométrique qu'unique.

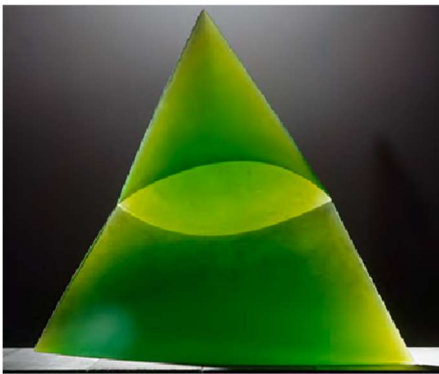
> Collage

Activités Cycle III

Durée : 2 h - Maximum 30 élèves

Abstraction / figuration

Au cœur des collections, le choix de certaines œuvres permet d'aborder les notions d'abstraction et de figuration, aux frontières parfois floues, et de les expérimenter au regard des œuvres.



Jaroslava Brychtova & Stanislav Libensky
Green eye of pyramid

CROQUE LES ŒUVRES !

Au cœur de la collection, les élèves sont amenés à observer et à se questionner sur les œuvres : ici, place à l'interprétation et au ressenti de chacun.

Un feuillet composé de papiers divers est mis à la disposition des élèves au début de la visite, leur permettant de réaliser leur propre carnet de croquis.

> *Dessin*

IMPRESSION ABSTRAITE

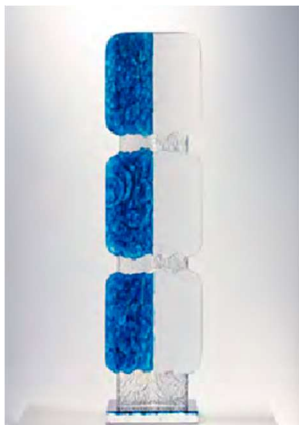
Une technique d'impression permet à chaque élève de jouer avec les notions de figuration et d'abstraction. Partant du figuratif, ils travaillent au fil des impressions à rendre leur réalisation de plus en plus abstraite.

> *Impression papier*

Transparent / translucide / opaque

La mallette pédagogique permet de présenter de façon tactile les spécificités du verre, la transparence, la translucidité et l'opacité.

Il s'agit ici de comprendre et d'expérimenter les diverses spécificités du verre et d'assimiler ces notions au regard des œuvres.



Etienne Leperlier, *Feedback XIX*

JEUX DE LUMIÈRE

Les élèves réalisent leur propre livret d'expérimentation et de jeux de lumière au cours d'un atelier plastique qui leur permet de mieux comprendre les principales caractéristiques du verre.

> *Collage*

Jeu de matières

Est-ce vraiment du verre ?

Certaines œuvres de la collection aiment à tromper le visiteur... Les élèves partent à la découverte des spécificités de la matière verre au travers d'œuvres remarquables qui trompent les sens.



Giuliano Gaigher, *Les signes du temps*



Bernard Dejonghe, *Meules vives*



Karen LaMonte, *Curtains*

EMPREINTES

En atelier, les élèves réalisent des prises d'empreintes de matières diverses. La composition est ensuite matérialisée en plâtre, permettant de conserver une trace durable du travail effectué.

> *Moulage*

MATIÈRES DÉCALÉES

Les élèves se penchent en toute créativité sur le détournement d'un objet inspiré de la collection : son utilisation et sa matérialité propre sont transformées pour un résultat façon « planche tendance » ...

> *Dessin-collage*

Le quotidien revisité

Cette visite permet aux élèves de découvrir diverses œuvres de la collection autour de la thématique du repas, des arts de la table et des objets usuels de l'univers domestique, parfois détournés.

Des bousillés à la collection contemporaine, les élèves explorent le musée et posent des mots sur les multiples représentations du quotidien.



Joan Crous, *Cenae 9 (détail)*

TABLE À MODELER

Cette activité cible une œuvre de la collection, *Cenae 9*, de Joan Crous.

L'occasion est donnée à l'élève de réaliser, en modelage, sa propre version d'une table en volume.

> *Modelage*

La figure humaine

La figure humaine est également présente dans les collections : parfois représentée de façon réaliste, presque comme un portrait, il arrive également qu'elle soit caricaturée. Elle est généralement traitée de manière assez abstraite, réduite à quelques formes géométriques ou suggérée par un geste, l'expression d'un mouvement, la perception d'une émotion.



Makoto Ito, *Businessman*



Bertil Vallien, *Head Dana*



Zamecnikova, *Alice in Wonderland*

PORTRAIT GÉOMÉTRIQUE

En s'inspirant des œuvres de la collection dans lesquelles des formes recomposent un visage, les élèves créent un portrait aussi géométrique qu'unique.

> Collage



Activités collège – lycée

Durée : 2 h - Maximum 30 élèves

Abstraction & figuration

Au cœur des collections, le choix de certaines œuvres permet d'aborder les notions d'abstraction et de figuration, aux frontières parfois floues, et de les expérimenter au regard des œuvres.



Didier Tisseyre, *Promesse*



Jozef Tomecko, *Oiseau d'azur*



Vladimir Kopecky, *Sculpture*

IMPRESSION ABSTRAITE

Une technique d'impression permet à chaque élève de jouer avec les notions de figuration et d'abstraction. Partant du figuratif, ils travaillent au fil des impressions à rendre leur réalisation de plus en plus abstraite.

> *Impression papier*

FUSING

Cet atelier permet de travailler directement le verre et de découvrir une technique à chaud : le fusing (superposition de morceaux de verre qui sont ensuite fusionnés à haute température).

En s'inspirant des œuvres de la collection, les élèves élaborent une réalisation en lien avec les notions d'abstraction et de figuration.

> *Technique du verre*

La technique du Fusing nécessite un temps de cuisson. Les responsables de groupe viendront récupérer les réalisations une semaine plus tard.



Matérialité de l'œuvre

Est-ce vraiment du verre ? Certaines œuvres de la collection aiment à tromper le visiteur... Les élèves partent à la découverte des spécificités de la matière verre au travers d'œuvres remarquables qui trompent les sens.



Koen Vanderstukken, *Faces*



Mary Shaffer, *Hanging series blue*



Barbara Nanning, *Sans titre*

EMPREINTES

En atelier, les élèves réalisent des prises d'empreintes de matières diverses. La composition est ensuite matérialisée en plâtre, permettant de conserver une trace durable du travail effectué.

> *Moulage*

MATIÈRES DÉCALÉES

Les élèves se penchent en toute créativité sur le détournement d'un objet inspiré de la collection : son utilisation et sa matérialité propre sont transformées pour un résultat façon « planche-tendance ».

> *Dessin-collage*

Mémoire / Histoire

L'étude du jeu croisé de la mémoire, de l'Histoire et de l'actualité constitue une approche particulièrement pertinente du musée et de sa collection, constituée autour des bousillés produits aux XIX^{ème} et XX^{ème} siècles par les ouvriers des deux verreries de Sars-Poteries.

Entre petite et grande histoire, témoignages de la vie quotidienne et évolution de la création verrière, les élèves sont invités à se plonger dans le passé.



BIENVENUE AU VILLAGE DES VERRIERS NIVEAU COLLÈGE

Après la découverte de la collection des bousillés, à l'origine du musée, les élèves se promènent dans le village, livret explicatif en main, sur les traces des verriers du passé.



ARCHIVES

Après une découverte des collections du musée, rendez-vous à la Fabrique pour un atelier de recherche sur documents d'archives.

Effets optiques & visuels

Lorsque la collection devient prétexte à jouer avec les œuvres optiques et à appréhender les jeux visuels... Les élèves assimilent les spécificités du verre, matériau ductile, tantôt transparent, tantôt translucide, tantôt opaque, mais surtout support de merveilleux jeux de lumière.



Josepha Gasch Muche, *Sans titre (détail)*



Colin Reid, *Cube Sphère*



Brian et Jenny Blanthorn, *Pebble*

LE CINÉTISME

En atelier, les élèves s'appuient sur des expériences et des réalisations plastiques pour mieux comprendre les mécanismes et les principes du cinétisme et des effets optiques.

> *Dessin*

OPTIQUE & LUMIÈRE

Les élèves s'appuient sur un livret pour réaliser diverses expériences simples : afin d'observer et comprendre le fonctionnement de la lumière, ils utilisent des morceaux de verres colorés, transparents, translucides ou opaques, des miroirs, des lentilles, des loupes ou encore des prismes...

> *Expérimentation*

Les métiers du musée

Qui fait quoi au musée ? Cette approche particulière permet aux élèves de comprendre le fonctionnement d'un musée, de la conception des expositions à la communication, en passant par la médiation ou encore la conservation.

La visite met ainsi l'accent sur la muséographie ou encore les nécessités techniques liées à la présentation des œuvres.



COLLECTIONS EN CHANTIER

Les élèves sont invités à se mettre dans la peau d'un régisseur de collections : ils expérimentent ainsi la manipulation d'une œuvre et remplissent une fiche de renseignements pour mieux l'appréhender.

DÉMONSTRATION DU TRAVAIL DU VERRE

Les élèves pourront observer la réalisation de perles de verre au chalumeau puis échanger avec le verrier autour des techniques mises en œuvre.

Attention, cet atelier dépend des disponibilités du verrier : renseignez-vous à l'avance !

En fonction de l'agenda, des démonstrations de soufflage à la canne peuvent également être proposées.

La figure humaine

La figure humaine est également présente dans les collections : parfois représentée de façon réaliste, presque comme un portrait, il arrive également qu'elle soit caricaturée. Elle est généralement traitée de manière assez abstraite, réduite à quelques formes géométriques ou suggérée par un geste, l'expression d'un mouvement, la perception d'une émotion.



Barbara Idzikowska, *Simply Woman*



Koen Vanderstukken, *Ombre*



Marie-Aimée Grimaldi, *Masque Omajaji*

GRAVURE SUR VERRE

Les élèves expérimentent les techniques de la gravure et de la peinture sur verre, en lien avec la gestuelle du corps.

> Gravure / Peinture

Architecture

La visite du musée s'axe sur la présentation du projet architectural mais aussi de la muséographie et du lien entre l'espace et les œuvres. Au fil de la découverte, le médiateur s'attache également à signaler aux élèves les œuvres d'artistes de la collection s'inspirant de l'univers urbain, dont certaines s'apparentent presque à des propositions architecturales.



Vue du musée



Matei Negreanu, *Maison stèle*



Jirina Zertova, *Construction*

CROQUI'TECTURE

Les élèves s'essaient à des exercices d'expression plastique leur permettant d'assimiler les notions de composition spatiale, d'opacité et de transparence, ou encore de vide et de plein.

> Collage-graphisme