

PROGRAMME POP



production & prêt d'œuvres à jouer

PROGRAMME POP

L'histoire de l'art fourmille d'expériences ludiques, à la fois profondes et désinvoltes. Pour n'en citer que deux : le dé de Robert Filliou avec le chiffre 1 inscrit sur chacune des faces et la production protéiforme de Bruno Munari, visant un art « de tous » et non « pour tous ».

À l'instar de Bruno Munari, les auteur·rices·s des œuvres à jouer du Programme POP se sont prêté·e·s au jeu de la création partagée. Les dispositifs réalisés émanent de situations expérimentales et joyeuses entre des publics spécifiques, des artistes et des designer·euse·s.

Le fonds du Programme POP est constitué de douze oeuvres à jouer. Elles offrent des usages à inventer et ré-inventer selon les contextes et permettent d'explorer autrement une exposition, une architecture, un paysage ou d'éclairer d'un jour nouveau des problématiques du quotidien.

Voici quelques exemples d'usages des œuvres à jouer présentées dans ce catalogue : assis sur *Une île*, contempler l'océan d'informations autour de soi ; s'engouffrer dans *Un volcan* et laisser parler ses mains ; cheminer dans l'écriture avec *Préluder l'alphabet* ; se lover dans un livre en feutrine et parcourir du bout des doigts les quatre mots énigmatiques de son titre *Blossom stones square massage* ; transformer un détail d'architecture en un visage, une lettre, un paysage grâce à la magie du Tangram ; se perdre dans le palais des glaces miniature du Kaléidoscope préparé ; écouter le cœur battant d'un bâtiment avec *Le Chapeau noir* ; déployer le banc Marelle pour former un petit amphithéâtre et partager avec les autres toutes ces découvertes.



MODALITÉS D'EMPRUNTS

Le prêt est gratuit pour les structures adhérentes au centre d'art (40 euros par an). Le transport et l'assurance sont à la charge de l'emprunteur.euse.

Les professionnel.le.s de la culture, de l'éducation et du champ social qui souhaitent emprunter des œuvres à jouer sont accompagné.e.s individuellement afin de concevoir des scénarios d'usages adaptés. Plus de 20 000 personnes ont pu découvrir ces dispositifs et les manipuler dans des contextes très divers.



POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS

contacter l'Atelier des publics
de Passerelle Centre d'art contemporain à Brest
Tél. +33 (0)2 98 43 34 95
mail : publics@cac-passerelle.com

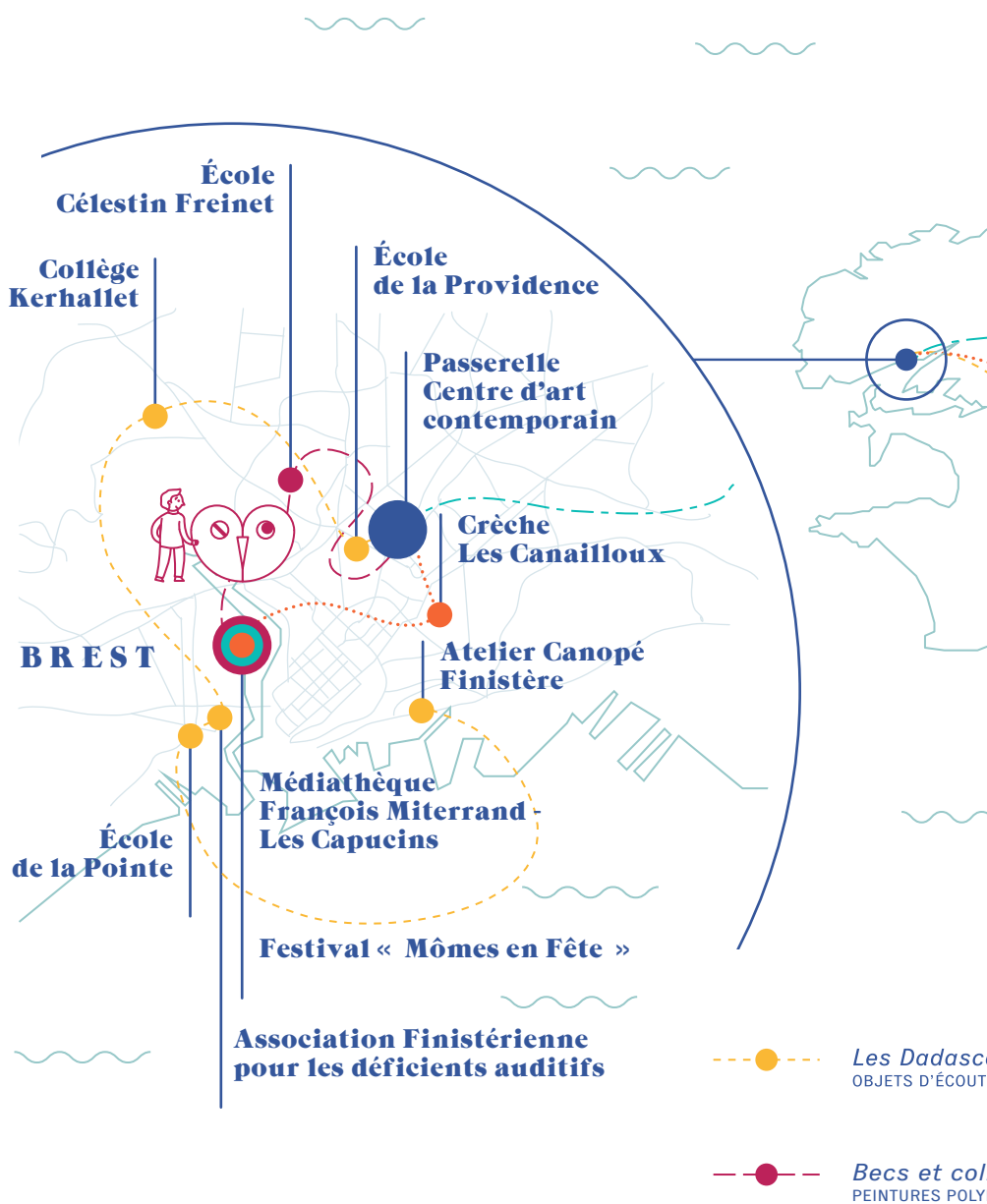


Séance de lecture de l'ouvrage *Dans la lune* de Fanette Mellier aux Éditions du livre sur un exemplaire orange de Blossom stones square massage de Rafael Domenech

CIRCULATION & PARTENARIATS

La carte ci-dessous représente la circulation des quatre premières œuvres à jouer du Programme POP en 2018. Depuis, une dizaine de dispositifs supplémentaires sont venus compléter le fonds et de nombreuses structures les ont empruntés : des centres d'art et des musées (à l'échelle locale, régionale et nationale) ; des établissements scolaires (de la maternelle à l'université) ; des crèches ; des centres sociaux ; des médiathèques.

Grâce à la complicité des équipes de ces structures, plus de **20 000 PERSONNES** ont pu découvrir ces oeuvres et les manipuler dans des contextes très divers : à la plage ; sur des places publiques, dans des salles de classe ou des cours d'école, en dialogue avec des expositions, dans des lieux de passage, sur une île, dans des galeries pédagogiques, des églises...





Opes
E ET D'OBSERVATION, MOBILIER.

.....●..... *Elifanto Bulomen Bumbalo Bambo*
CHASUBLES, MODULES SCRATCHABLES ET PORTANTS.

erettes
MORPHES

---●--- *Marginalia*
ENSEMBLE DE TABLES-LAMPES, MODULES ET MOBILIER.

CATALOGUE DES ŒUVRES À JOUER

Préluder l'alphabet, Éloïsa Perez

Blossom stones square massage, Rafael Domenech

Elifanto Bulomen, Amine Benattabou et Thibault Brébant

La mer au bout des doigts, Tyfenn Le Luc et Thibault Brébant

Tangram, Bastien Contraire

Tangram (presse à pied), Bastien Contraire

Becs et colerettes, Guillaume Pellay

Des éclats, Julien Gobled, Amine Benattabou et Thibault Brébant

Musée portatif Edmond Roussel, Amine Benattabou et Thibault Brébant

Marelle, Amine Benattabou et Thibault Brébant

Les Dadascopes, Amine Benattabou et Thibault Brébant

Une île & Un volcan, Amine Benattabou et Thibault Brébant



BYE BYE

Après plusieurs années de bons et loyaux services, certaines œuvres à jouer sont trop usées pour être prêtées. C'est le cas du livre tactile *Les mains et les poches* de Maxence Chevreau, des tables lumineuses *Marginalia* de Lucie Olivier et Thibault Brébant et du plateau de jeu *POP UP* de Fanny Gicquel. De la documentation sur ces projets est disponible à la demande.





PRÉLUDER L'ALPHABET

Éloïsa Perez

Préluder l'alphabet est un laboratoire graphique itinérant composé de normographes conçus à partir des modules du caractère typographique *Prélettres*. Les normographes permettent d'explorer la lettre dans sa dimension concrète, d'élaborer des rythmes colorés, de croiser figuration et abstraction.

Des modèles à présenter au mur ou sur table et un texte poétique écrit par Julien Van Anholt permettent d'activer ces objets. Ils sont conçus comme autant de partitions graphiques à interpréter, de sentiers à emprunter, de traces à laisser.

Ce laboratoire graphique nous rappelle en douceur qu'écrire, c'est dessiner.



Vue d'atelier avec *Préluder l'alphabet* © Margaux Germain

MOTS CLÉS Tracer, assembler, écrire, dessiner.

ÂGE 3 ans et +

DESCRIPTION Vingt dessins originaux encadrées (format A4), 145 normographes et 631 modules encastrables, une édition de 20 pages imprimées en risographie contenant un texte et des modèles.

CONTRIBUTIONS L'auteur du texte Julien Van Anholt et les élèves de grande section de l'école Aubrac à Brest.



BLOSSOM STONES SQUARE MASSAGE

Rafael Domenech

La couverture de ces livres aux couleurs vives est composée de quatre mots créant un poème énigmatique : fleur, pierres, place, massage. De grands dessins aux formes sinueuses et des images abstraites sont à découvrir à l'intérieur.

Les six exemplaires en feutrine peuvent être déployés sur un mur, présentés à plat pour former un grand tapis ou pliés dans l'espace pour créer une ville miniature dans laquelle circuler.

MOTS CLÉS Observer, toucher, déplier, exposer, se reposer.

ÂGE 2-5 ans et +

DESCRIPTION Six livres en feutrine à déplier et trois tabourets à emboîter.

ELIFANTO BULOMEN

Amine Benattabou et Thibault Bréban

Conçue en collaboration avec un groupe d'assistantes maternelles brestoises, cette famille d'objets d'éveil et de curiosité rassemble des chasubles à enfiler, des formes à scratcher dessus et des masques de fantôme en bois.

Avant, pendant ou après la découverte d'une exposition, d'un paysage ou d'une architecture, cet ensemble peut être mis à disposition des enfants et de leurs parents afin d'initier des manipulations de formes aux couleurs et matériaux variés, des jeux de cache cache et de joyeuses déambulations.

Les formes à scratcher sur les chasubles sont à réaliser en fonction du contexte, lors d'ateliers. Des formes préexistantes sont également disponibles dans la bannette, il suffit de plonger la main dedans.

Son titre est une formule magique extraite d'une poésie sonore d'Hugo Ball.

MOTS CLÉS Toucher, composer, se pavaner.

ÂGE 2 ans et +

DESCRIPTION Un socle en bois, quatre fantômes en bois, quatre chasubles en moquette (taille enfant et adulte), une bannette de rangement en bois.

CONTRIBUTIONS Trente assistantes maternelles brestoises et l'équipe des Relais petite enfance de la ville de Brest.





LA MER AU BOUT DES DOIGTS

Tyfenn Le Luc et Thibault Brébant

La mer au bout des doigts est un ensemble de quatre assises pour les grand.e.s, supports de jeux et d'exploration pour les plus jeunes.

À chaque assise est associée une histoire introduisant la faune et la flore de l'estran local. À l'intérieur de l'assise, des empreintes en céramique réalisées sur la plage par des enfants en bas âge sont à découvrir avec les doigts. Ces empreintes illustrent des passages de l'histoire.

Les participant.e.s à ce projet ont contribué au prototypage des objets, à l'écriture des textes, à la collecte d'empreintes en argile, au modelage et à l'émaillage des pièces en céramique.

En évoquant le phénomène des marées, l'eau qui court entre le sable, la roche et l'infinie richesse des sensations tactiles du bord de mer, ces assises sont une invitation à se rendre sur le littoral.



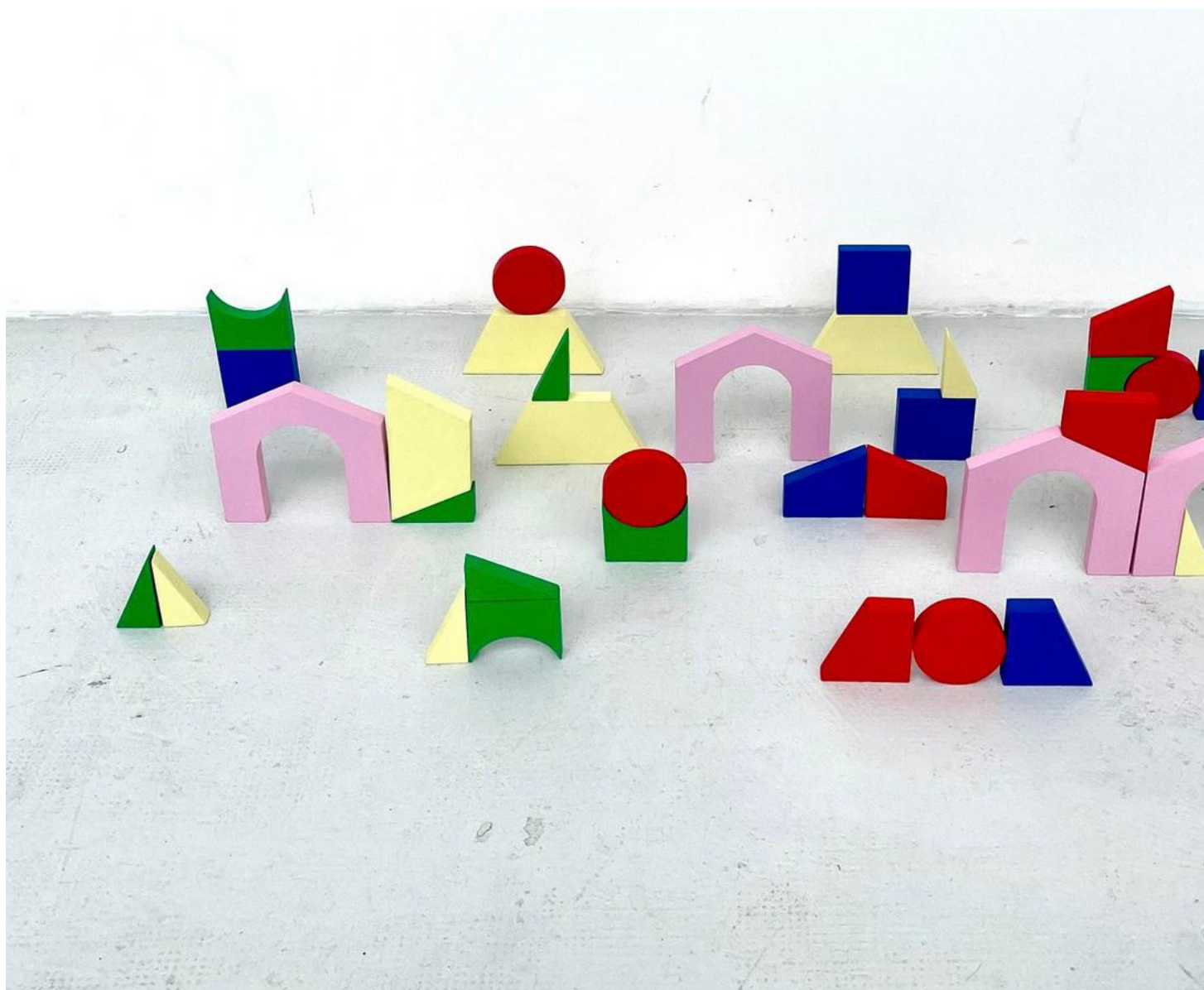
La mer au bout des doigts, détail, exemplaire le homard bleu

MOTS CLÉS Manipuler, modeler, toucher, transformer.

ÂGE 1 ans et +

DESCRIPTION Quatre assises en bois équipées de trois petites trappes, quatre formes en textiles remplis de billes de polystyrènes recyclées, une petite édition à imprimer à imprimer rassemblant quatre histoires.

CONTRIBUTIONS Un collectif d'assistantes maternelles brestoises, des enfants en bas âge et leurs parents.
Accompagnement scientifique : Joëlle Pichon, Océanopolis.
Découpe numérique : UBO Open Factory, Brest.
Emaillage et cuisson des céramiques : Glaoda Jaouen.



TANGRAM

Bastien Contraire

La forme de ce tangram est issue de l'observation d'un fragment d'architecture : la fenêtre d'une ancienne banque brestoïse, implantée dans le quartier Bellevue, construite dans les années soixante-dix et vouée à être démolie prochainement.

La géométrie qui compose ce tangram offre une infinité de combinaisons possibles permettant de créer une lettre, un élément de signalétique, un paysage, un visage ou de représenter une idée, un mouvement, un son.

Les pièces de ces quatre exemplaires de *Tangram* peuvent aussi être utilisées à la verticale et se superposer afin de reconstruire une ville.



Vue d'atelier avec *Tangram* © Bastien Contraire

MOTS CLÉS Observer, assembler, composer, construire.

ÂGE 3 ans et +

DESCRIPTION Quatre tangrams en bois peint, quatre socles pour le rangement.

CONTRIBUTIONS Des élèves de grande section de l'école de Kerhallet à Brest.



TANGRAM (PRESSE À PIED)

Bastien Contraire

Cette presse à pied est à la fois un jeu graphique et un outil d'impression. Elle invite ses utilisateur·rice·s à parcourir le chemin qui va de l'imagination d'une image puis sa composition jusqu'à son impression et sa reproduction.

Elle condense en un objet, l'ensemble des questions et actions opérées pour la fabrication d'une image en multiple telle qu'on la rencontre dans un livre, une affiche, un tract.

Mode d'emploi de la presse

À l'aide du tangram, représenter un objet, un personnage, un animal, une lettre, une idée ou un son. Encren les pièces aimantées, positionner la feuille et refermer la presse. Grâce au poids des participant·e·s sur la presse, reproduire physiquement la composition sur le papier.

Les images ainsi produites peuvent être exposées ou archivées dans une partie de la presse. Ces archives serviront de mémoire et d'incitation pour les prochains usager·e·s.

MOTS CLÉS Représenter, composer, imprimer, diffuser, archiver.

ÂGE 3 ans et +

DESCRIPTION Presse à imprimer en bois avec support de transport à roulette. Différentes sections composent l'intérieur : un tangram aimanté, un miroir pour projeter à l'endroit le futur motif imprimé, un tangram aimanté avec des pièces à encren, un encreur, de l'encre et un espace d'archivage.

CONTRIBUTIONS Des élèves de grande section de l'école de Kerhallet à Brest et le designer Amine Benattabou.



BECS ET COLLERETTES

Guillaume Pellay

« Cette jupe, je danserais avec, tournant sur moi-même pour l'animer.
Le désir guidant. Dans le jeu et la ronde. » Guillaume Pellay

Les peintures polymorphes et scratchables *Becs et collerettes* invitent à la manipulation, à la composition et la danse.

Elles permettent par exemple d'assembler un masque d'oiseau, une pomme, de réaliser un dessin animé en stop motion ou encore d'improviser un bal abstrait et coloré.

MOTS CLÉS Assembler, scratcher, danser.

ÂGE 2 ans et +

DESCRIPTION Trente peintures scratchables : sept peintures monochromes de dimensions variables (environ un mètre de diamètre), vingt formats circulaires, un triangle jaune, un ver de terre, une queue de pomme.





DES ÉCLATS

Julien Gobled, Amine Benattabou et Thibault Brébant

Quatre puzzles aux formes uniques composent ce jeu graphique invitant à la collaboration. Les pièces sont transparentes et colorées.

Plusieurs scénarios d'utilisations sont possibles.

Scénario 1 : utiliser les pièces du puzzle comme des règles à dessiner.

En assemblant librement ces motifs ou en jouant avec la répétition, le détournement et la superposition, il est possible de créer collectivement des affiches, des fresques, d'inventer une nouvelle typographie ou de tenter de reproduire un chef-d'œuvre de l'histoire de l'art.

Scénario 2 : positionner les pièces à la verticale pour composer des œuvres en volume.

Des socles en bois permettent de disposer les pièces verticalement. Cette mise en scène évoque un jeu de stratégie, elle invite à créer des règles pour obtenir ou échanger des pièces et faire ainsi évoluer les compositions.



Des éclats, vue d'atelier

MOTS CLÉS Assembler, collaborer, dessiner.

ÂGE 2 ans et +

DESCRIPTION Quatre puzzles carrés et colorés (jaune, bleu cyan, rouge magenta et noir) en plexiglass, socles en bois rainurés et emboitables.

MUSÉE PORTATIF EDMOND ROUSSEL

Amine Benattabou et Thibault Brébant

Le musée portatif Edmond Roussel est constitué de cinq salles rétro-éclairées à porter sur son dos. Dans la tradition de l'art portatif, cet outil permet d'emporter des œuvres avec soi, chez soi, de les promener en ville ou de les poser dans un paysage.

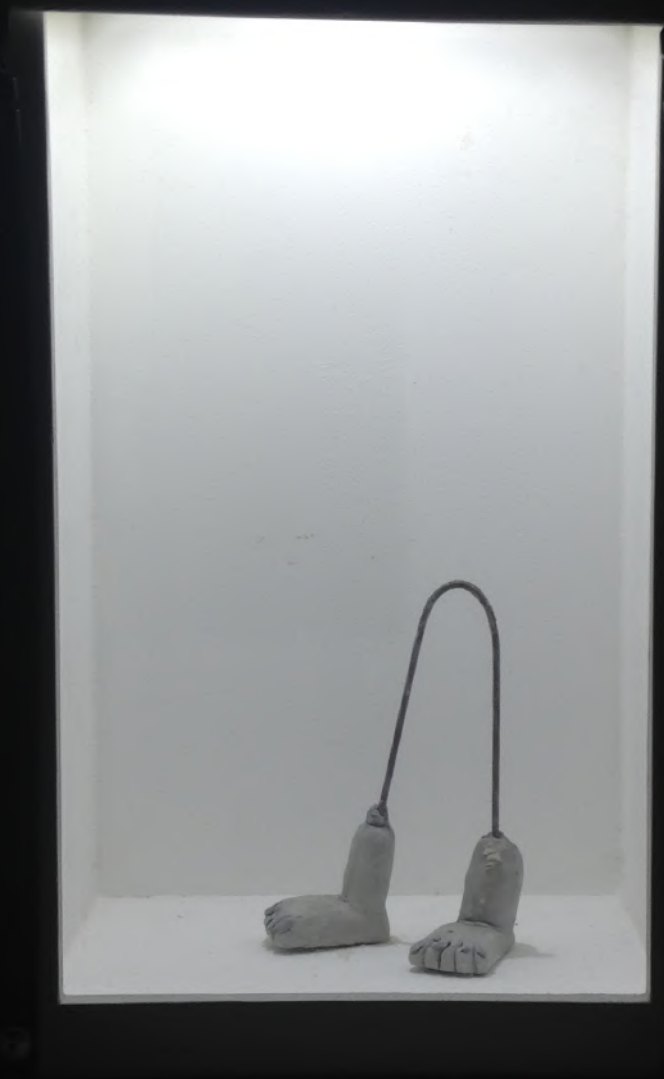
Il suffit de présenter dans l'une de ces salles un simple objet du quotidien (une télécommande, un bouquet d'algues etc.) pour qu'il retrouve, comme par magie, toute son étrangeté. De nuit, l'effet est saisissant lorsque les promeneur·euse·s découvrent une petite sculpture illuminée dans le dos d'un.e cycliste ou à l'extrémité d'une digue.

MOTS CLÉS Déplacer, intriguer, éclairer.

ÂGE 2 ans et +

DESCRIPTION Cinq sacs à dos de tailles variables en bois, plexiglass et textile équipés d'un spot sur batterie et d'un chargeur.

CONTRIBUTIONS L'ensemble des élèves du collège Josephine Baker et de l'école de la Providence à Brest.





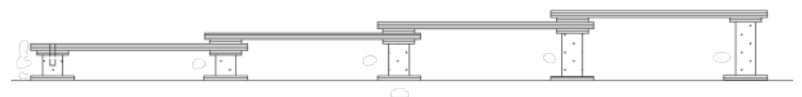
MARELLE

Amine Benattabou et Thibault Brébant

Marelle est un banc en bois peint en dégradés de gris, résistant, stable et modulable. Il invite ses utilisateur·ice·s à composer et recomposer des formes d'assises comme autant d'amorces de scénarios de jeux et d'interactions singulières.

Marelle peut se replier comme un couteau suisse ou se déployer pour former un petit amphithéâtre.

Les quatre niveaux de ce banc peuvent accompagner physiquement un questionnement par étape autour d'une œuvre, d'un environnement architectural ou d'un paysage : Qu'est-ce que je vois ? Qu'est-ce que je ressens ? Qu'est-ce que j'imagine ? Qu'est-ce que ça me donne envie de faire, de réaliser ?



MOTS CLÉS Moduler, inventer, inviter.

ÂGE 2 ans et +

DESCRIPTION Quatre plateaux et cinq pieds en bois peint démontables.

LES DADASCOPES

Amine Benattabou et Thibault Brébant

« Il y a une immense différence entre voir une chose sans le crayon dans la main, et la voir en la dessinant ». Paul Valéry.

Les *Dadascopes* proposent de percevoir autrement un paysage, une architecture ou une exposition. Ils invitent également à consigner et partager ces perceptions à l'aide du dessin ou de l'écriture. Les *Dadascopes* permettent d'aborder les notions essentielles à la construction d'une image (cadrage, zoom, point de vue, hors champ) et proposent des approches sensorielles inattendues comme par exemple : dessiner en marchant, observer deux points de vues simultanément, se perdre dans le détail, écouter un paysage ou une architecture.

Des coffres remplis de matériaux en vrac permettent à chacun.e de créer des outils de mesure du monde. Tout en faisant spectacle, *Les Dadascopes* provoquent chez leurs utilisateur·trice·s une rare acuité.

MOTS CLÉS Observer, écouter, mesurer, dessiner.

ÂGE 2 ans et +

DESCRIPTION Onze Dadascopes en bois de dimensions variables : *Cible ciel*, *Écouteur*, *Anna*, *Kaléidoscope préparé*, *Longue vue*, *Bi-vue*, *Scanner 1*, *Scanner 2*, *Chapeau noir*, *Œil bleu*, *Renverser le monde*.

CONTRIBUTIONS Les artistes Edouard Le Boulc'h et Anna Principaud et les musiciens Julien Desprez, Grégoire Barbedor et les enfants de l'Association Finistérienne pour Déficients Auditifs et Plages Magnétiques.

Les *dadascopes*, détail, vue d'atelier avec *Renverser le monde* à Passerelle Centre d'art contemporain, Brest





Les Dadascopes à l'occasion des Ateliers de Rennes – biennale d'art contemporain, 2018 © photo : Aurélien Mole





UNE ÎLE

Amine Benattabou et Thibault Brébant

Une île est une assise dépliable pour favoriser le repos et les échanges.

Un océan d'informations entoure *Une île* : des gestes, des paroles, des images et des sons.

Sans se faire face, les insulaires regardent l'océan, se parlent doucement, réconfortés par la proximité de leurs corps et de leurs visages.



MOTS CLÉS Se reposer, raconter, s'entraider.

ÂGE 1 an et +

DESCRIPTION Tapis en feutrine pliable.

CONTRIBUTIONS Les élèves des écoles de Kerhallet, de la Providence et du collège Joséphine Baker à Brest.

UN VOLCAN

Amine Benattabou et Thibault Brébant

Éteint, *Un volcan* est un tapis confortable sur lequel se reposer mais sa forme dynamique laisse deviner un réveil prochain.

Une fermeture éclair permet de lui donner sa forme conique dans laquelle s'engouffrer pour une éruption de jeux à inventer.



MOTS CLÉS Se retrouver, se reposer, se dépenser.

ÂGE 1 an et +

DESCRIPTION Tapis en feutrine plat ou conique.

CONTRIBUTIONS Les élèves des écoles de Kerhallet, de la Providence et du collège Joséphine Baker à Brest.

En 2023, un fonds de ressources de livres et de jeux d'artiste pour la jeunesse intitulé **SWING INTO BOOKS** a été constitué pour compléter ce programme de prêt. Ici, pas d'albums et de récits classiques mais des livres jouant au fil des pages avec les formes, les couleurs et le papier.

Nombre d'auteur.rice.s remarquables et de maisons d'éditions aventureuses sont représenté.e.s dans le fonds. Ces livres sont collectés en écho aux projets et aux expositions développées par le centre d'art.

Il y a des abécédaires, des livres-objets, des boîtes de tampons graphiques, des pop-up, des livres sur les émotions, des livres émouvants, des livres mouvants, des jeux typographiques, des livres pas reliés, des bestiaires, des nuanciers.

Il y a aussi des livres pour jouer avec les chiffres, des manuels pour créer des posters, des livres sans mots, des livres pour les tous petits, des livres rares, précieux, joyeux, des livres papillons, des livres pour danser, des cahiers d'architecture, des petits théâtres en papier, des livres pliés, troués, farceurs, joueurs.

Des **ATELIERS À EMPORTER** imaginés en écho à ces ouvrages sont disponibles au téléchargement sur le site internet de Passerelle Centre d'art contemporain

> <https://www.cac-passerelle.com/ateliers-des-publics/swing-into-books/>

ur Basile et Capucine...
ur mon Arlequin chéri...
pour tous les cœurs d'artichaut.



UNE POIRE

Centre
d'art
contemporain

PASSERELLE

Brest — FR

