

CRACK THE CODE

Ressources pédagogiques

- 1 *Une invitation*
 - 1.1 Bienvenue à Kanal
 - 1.2 Démarche pédagogique
- 2 *Au fil de la visite*
 - 2.1 Les objets ont une vie
 - 2.2 Voyager autrement
 - 2.3 Le voyage transformateur
- 3 *Proposition d'activités à réaliser en classe*
 - 3.1 Mon objet au musée
 - 3.2 Liens (in)visibles
 - 3.3 Et si on partait en voyage ?
- 4 *Répertoire des compétences*
- 5 *Suggestions de lectures*

«Ce dossier pédagogique est conçu et diffusé exclusivement afin de permettre aux établissements scolaires, aux membres du corps enseignant et aux élèves de découvrir les contenus des expositions de KANAL, notamment en préparation, en accompagnement ou dans le prolongement d'une visite.

Les textes, reproductions d'œuvres, photographies, illustrations et autres contenus figurant dans ce dossier sont mis à disposition exclusivement à des fins d'information, d'illustration de l'enseignement et d'utilisation pédagogique dans le cadre d'activités scolaires.

Sous réserve des exceptions prévues par la législation applicable, toute utilisation du présent dossier ou de l'un de ses éléments à d'autres fins est interdite. **La gratuité d'une utilisation ne suffit pas, à elle seule, à la rendre autorisée.»**

Une invitation

1.1 BIENVENUE À KANAL

Et si ce document était déjà le point de départ de notre rencontre? Un avant-goût, un petit cadeau de bienvenue, une invitation à entrer doucement dans la découverte à Kanal.

Lors de votre visite, vous explorerez «*A Truly Immense Journey*», 350 **œuvres d'art moderne et contemporain** en partenariat avec le Centre Pompidou à Paris.

Pour vous préparer, Kanal propose: la démarche pédagogique au musée, avec quelques clés de compréhension pour les thèmes abordés pendant la visite, des activités à réaliser en classe, des liens avec le programme scolaire dans le répertoire de compétences, ainsi que des suggestions de lectures.

1.2 DÉMARCHE PÉDAGOGIQUE

Crack the code propose une rencontre avec l'art à travers des questions philosophiques, des observations détaillées et des jeux de décryptage.

Les enfants embarquent dans un grand voyage mystérieux et découvrent différentes cultures, éveillant leur curiosité, leur attention et leur interprétation.

Pour cette rencontre, Kanal propose de :

Ouvrir le dialogue

Pour stimuler les enfants à dialoguer entre eux et avec les œuvres, on leur présente le personnage de Boussole, interprété par l'animateur·rice qui les accompagne. C'est un personnage rêveur, passionné de voyages, parfois un peu dans la lune.

Boussole a parcouru le monde entier à la découverte d'œuvres d'art incroyables. Au fil de ses voyages, Boussole a collecté des objets, des images et des histoires venues de différents horizons. Mais un problème est survenu... Lors de la préparation d'une grande exposition au musée, sa valise magique s'est ouverte et les indices de son périple se sont dispersés dans tout le musée.

Boussole propose alors de partir à la recherche de ces indices disséminés dans les salles, afin d'ouvrir la mystérieuse valise qui renferme un trésor à découvrir collectivement au terme de l'expérience.

Découvrir les œuvres

Chaque énigme invite à observer attentivement les œuvres, à en décrypter les détails et à explorer ce qu'elles racontent et suggèrent. En petits groupes, les enfants avancent, expérimentent, cherchent. Les œuvres ne livrent pas tout... Elles murmurent des indices, chaque défi ouvre une question ouverte : pourquoi part-on ? Que cherche-t-on en chemin ? Peut-on voyager sans bouger ? Peu à peu, un univers se révèle : celui du voyage, de la migration, des cultures et des histoires portées par les objets.

Au fil de la visite

Pendant votre visite, différentes thématiques jalonnent la découverte, voici trois axes principaux qui structurent l'expérience:

2.1 LES OBJETS ONT UNE VIE

Un objet n'est jamais **anodin** : il circule, change de contexte et porte en lui des traces, des histoires et des significations. À travers la recherche des objets de Boussole dans la salle d'exposition, les élèves développent un regard sur leur environnement et découvrent que les objets du quotidien peuvent raconter des récits, témoigner de souvenirs de voyage et de circulations culturelles.

2.2 VOYAGER AUTREMENT

Explorer le monde ne nécessite pas nécessairement de déplacement : une image, une couleur ou un objet peuvent déjà ouvrir à l'ailleurs. À travers les énigmes de Boussole, les élèves comprennent que le voyage commence par le regard et l'imaginaire. Les œuvres d'art deviennent des portes d'entrée pour découvrir d'autres cultures et modes de vie et créent des espaces de liberté par le biais de l'imagination.

2.3 LE VOYAGE TRANSFORMATEUR

L'expérience de la visite enrichit le vocabulaire, développe la curiosité, et génère de nouvelles questions et réflexions.

En aidant Boussole à retrouver ses objets et à ouvrir sa valise, les élèves s'impliquent dans une démarche active qui mobilise observation, réflexion et coopération. Cette expérience contribue à faire évoluer leur regard, en les amenant progressivement à établir des liens, à interpréter et à s'approprier les **œuvres**.

Activités à réaliser en classe

Kanal propose des activités créatives, simples à réaliser en classe. Dans ce document, une proposition est chaque fois liée à une **œuvre** de l'exposition et quelques explications.

Un espace est prévu à Kanal pour exposer les créations que vous réaliserez en classe, comme un souvenir de cette rencontre. N'hésitez pas à nous les apporter, ce serait une joie de les exposer !

3.1 MON OBJET AU MUSÉE

Faire connaissance

«Tout ce que j'ai fait d'important pourrait tenir dans une petite valise».

Dans les années 1930, Marcel Duchamp, un des artistes à l'origine de l'**art conceptuel**, met ses mots en action et imagine une boîte pour accueillir toutes ses œuvres en miniature. Il crée une sorte de musée de poche transportable, avec des reproductions de ses œuvres phares. On y voit les **ready-made**, objets de la vie quotidienne que l'artiste transpose et présente comme des œuvres d'art, ainsi que des peintures comme *Le Grand Verre* ou *Nu descendant un escalier*. Ce dernier décompose chaque étape d'un corps en mouvement dans un style **cubiste**.

Avec d'autres intellectuel·les et artistes, Marcel Duchamp quitte Paris en 1940 pour fuir l'occupation allemande et rejoindre New York où il avait déjà exposé plusieurs fois depuis les années 1910. Sa Boîte en valise prend alors une autre dimension: elle devient une **archive**. Elle lui permet de conserver avec lui une copie de ses œuvres d'art les plus précieuses pendant son exil loin de la France, alors que la création artistique devient menacée par le pouvoir politique.

Activité créative

Kanal propose une activité inspirée à la fois du concept du **ready-made** et de l'idée du musée miniature de Marcel Duchamp. Le déroulé est indicatif, libre à vous d'adapter selon les spécificités de votre groupe !



"La Boîte-en-valise" de Marcel Duchamp,
fait de 1936 à 1941.

© Photo credit: Centre Pompidou, MNAM-CCI/Philippe Migeat/Dist. GrandPalais-Rmn. Copyright Artwork : © Association Marcel Duchamp / Adagp, Paris. Sous réserve de droits.

Fun fact

Pour Marcel Duchamp, une œuvre d'art ne devait pas forcément être unique ni même fabriquée de ses propres mains ! Avec sa petite valise remplie de mini-reproductions, il s'amuse à brouiller les pistes : *et si une copie pouvait aussi être une « vraie » œuvre d'art ?*

Durée	60 min en deux temps (15 et 45 min)
Espace	Dégager des tables et les regrouper en îlots, de manière à laisser suffisamment d'espace pour circuler entre elles (deuxième temps)
Matériel	Impression couleur de l'œuvre (A4)
	Petites feuilles/étiquettes blanches
	Crayons
	Gants (appartenant aux élèves ou gants en plastique)
	Boîte/panier/valise

Pour commencer

L'enseignant-e peut montrer l'œuvre de Marcel Duchamp et raconter aux élèves:

«Boussole a beaucoup voyagé. Chaque périple constitue une occasion de ramener des objets, pas n'importe quels objets, non. Des objets qui ont une histoire, qui comptent, qui rappellent quelqu'un ou quelque chose. Sa valise est pleine de ces petits trésors. Mais aujourd'hui, elle est vide. Boussole a besoin de vous. » *Est-ce que vous avez un objet qui compte vraiment pour vous ? Lequel ? Pourquoi cet objet est-il important ? Où l'avez-vous trouvé ? Qui vous l'a donné ? Si vous partiez en voyage demain, est-ce que vous l'emporterez avec vous ? Pourquoi ?*

Les élèves répondent librement, partagent et échangent. L'idée est de faire émerger que les objets du quotidien peuvent raconter des histoires, porter de la valeur émotionnelle et des souvenirs.

1. Appel à objets

Demander aux élèves d'apporter de tels objets de chez eux. Leur laisser suffisamment de temps pour qu'ils puissent rassembler les objets.

Laisser quelques jours entre-temps

2. Collecte des objets

Demander aux enfants de sortir les objets qu'ils ont collectés. Ils les placent un par un dans un panier, une boîte ou une valise. L'idée est maintenant de créer un petit musée avec tous ces objets.

3. Mise en place des objets

Dans un musée, les objets sont manipulés avec beaucoup de soin en raison de leur valeur. Il en va de même en classe : chaque objet a une valeur personnelle et sera donc traité avec la même attention. Demander aux élèves de mettre des gants comme dans un musée et de placer, avec précaution, les objets (appartenant aux autres) sur les tables dégagées.

Les élèves peuvent également réfléchir à l'emplacement de chaque objet : *quel objet s'accorde le mieux avec un autre ? Peut-on les regrouper par catégories, par exemple selon la nuance de couleur (du plus clair au plus foncé), la fonction de l'objet, le matériau dont il est composé ou encore sa taille ? Les objets entrent-ils en dialogue les uns avec les autres ?*

4 Créer les cartels des objets

Dans un musée, chaque objet ou œuvre est accompagné d'un **cartel**. On peut donner en exemple celui de l'œuvre de Marcel Duchamp :

MARCEL DUCHAMP
(1887, France — 1968, France)

La-boîte-en-valise
1936 - 1941
Carton, bois, papier, plastique

Inviter ensuite les élèves à créer le cartel de leur propre objet : quand l'a-tu reçu ? Quel titre lui donnerais-tu ? De quels matériaux est-il composé ? À qui appartient-il ? Pourquoi l'objet a-t-il de la valeur pour toi ? Ensuite, chaque élève place son **cartel** à côté de son propre objet.

Pour finir

Pour finir la classe visite son propre musée ! Les mêmes règles s'appliquent ici que dans un vrai musée. Si vous le souhaitez, certains enfants peuvent également incarner des professions présentes au musée : vendre des billets à l'accueil, jouer le rôle d'agents de sécurité, de guides, etc.

Un moment est également prévu où chaque élève présente son objet comme s'il s'agissait d'une petite visite guidée. Réaliser des photos des objets pour les présenter lors de votre venue à Kanal :-)

L'enseignant-e peut raconter aux élèves : « Ce que nous avons fait aujourd'hui, ne reste pas en classe. Les photos que nous avons prises partent en voyage avec nous. Le jour où on ira au musée, vous les apporterez pour les glisser dans la valise de Boussole. »

3.2 LIENS (IN)VISIBLES

Faire connaissance

Une bande continue longe les murs et traverse douze miroirs identiques suspendus en rangée. Élément caractéristique de l'œuvre d'Edward Krasinski, ce ruban adhésif bleu est placé à 130 cm, hauteur moyenne de la poitrine. Cette ligne horizontale relie et dynamise l'espace environnant, invitant les spectateurs-rices à prendre davantage conscience de leurs mouvements et de leur perception. En se déplaçant dans l'espace, les reflets et les surfaces qui se chevauchent créent un effet de mouvement.

Krasinski s'intéressait profondément à la manière dont les gens perçoivent non seulement les œuvres d'art individuelles, mais aussi l'environnement dans son ensemble. Il s'est fait connaître pour transformer les espaces d'exposition en environnements semblables à des labyrinthes, en utilisant des objets du quotidien. Krasinski a commencé sa carrière comme **illustrateur** et **scénographe** avant de se tourner vers la peinture et la sculpture, travaillant souvent avec des matériaux trouvés. Au début des années 1970, inspiré par le **dadaïsme** et le **constructivisme**, il a commencé à réaliser des installations qui explorent de nouvelles façons de présenter et de vivre l'art.

Activité créative

Kanal propose une activité créative en lien avec l'œuvre d'Edward Krasinski. Comme le ruban bleu, signature artistique de l'artiste, les élèves utilisent un fil pour relier et dynamiser l'espace. Le déroulé est indicatif, libre à vous d'adapter selon les spécificités de votre groupe !.



Untitled d'Edward Krasinski, fait en 2001.

Copyright Artwork : © The estate of Edward Krasinski. Sous réserve de droits.

Fun fact

Edward Krasinski a commencé à utiliser un simple *ruban adhésif bleu* en 1968 pour « marquer son territoire », en le collant sur des objets et dans l'espace autour de lui ; avec le temps, ce geste est devenu sa **signature artistique**, au point que ce ruban a fini par envahir toutes ses expositions et son atelier, jusqu'à devenir l'un des éléments centraux de toute son œuvre.

Durée	30 min
Espace	Libérer un grand espace au sol dans la classe ou s'installer dans une salle vide
Matériel	Une pelote de laine / une bobine de fil épais

Pour commencer

Inviter les enfants à réfléchir aux liens qui les unissent et à la manière dont ils existent. Ces connexions pourraient se lire dans leurs points communs : goûts, lieux de vie, habitudes, loisirs ou souvenirs partagés. Ces liens évoluent constamment et influencent l'espace autour d'eux et elles. En classe, cette activité cherche à rendre ces liens visibles.

1. Jeu de la pelote

L'enseignant-e tient le bout de la pelote de laine et lance la pelote à un-e élève en nommant un point commun ou une ressemblance entre eux et elles.

Exemples : *Je sais que toi aussi, tu portes des lunettes. Je sais que tu habites dans la même commune que moi. Je sais que toi aussi, tu aimes ces bonbons. Je sais que tu as aussi une petite sœur.*

L'élève qui reçoit la pelote garde son fil, puis la lance à son tour à un-e camarade en partageant à son tour un point commun qu'il ou elle remarque. Afin que chacun-e puisse participer, une règle est instaurée : on ne la transmet pas à une personne qui est déjà passée.

2. Temps d'observation

Lorsque la toile est formée, les élèves prennent un moment pour regarder ce qu'ils et elles ont construit ensemble. Chaque fil représente un lien, une ressemblance ou une expérience partagée.

Pour finir

L'enseignant-e invite ensuite les élèves à réfléchir ensemble : Qu'est-ce que vous voyez ? Quels points communs avez-vous découverts ? Y a-t-il des ressemblances que vous ne connaissiez pas avant ? Qu'est-ce qui se passe si une seule personne lâche son fil ? Est-ce que tout le monde est relié d'une manière ou d'une autre ?

3.3 ET SI ON PARTAIT EN VOYAGE ?

Kanal propose un petit extra : une activité autour du voyage imaginaire et des souvenirs que l'on emporte avec soi. Les élèves créent ensemble une valise remplie d'objets et d'histoires inventées. Le déroulé est indicatif, libre à vous de l'adapter selon les spécificités de votre groupe !

Durée	55 min (possibilité de le faire en deux temps)
Matériel	Feuilles A3
	Corde / fil
	Petites feuilles A5 ou morceaux de papier
	Crayons de couleur
	Feutres
	Scotch ou agrafeuse
	Perforatrice

Pour commencer

L'enseignant-e peut poser des questions pour susciter l'imagination : *À quoi ressemblerait un lieu imaginaire où vous aimeriez partir en vacances ? Est-ce un endroit proche ou très loin d'ici ? Comment y arriveriez-vous ? Si vous partiez demain pour ce pays imaginaire, qu'est-ce que vous mettriez dans votre valise ? Emportez-vous les mêmes choses selon l'endroit où l'on va ? Lorsque vous reviendriez de ce voyage dans ce pays imaginaire, qu'aimeriez-vous absolument rapporter chez vous comme souvenir ?* Laisser les élèves répondre librement avant de former des groupes.

1. Fabrication de la valise

Chaque groupe reçoit une feuille A3 un peu épaisse. Un fil ou une corde est fixé en faisant des petits trous avec une perforatrice et en faisant des nœuds. Ceci pour servir de poignée de la valise pour partir en voyage.

2. Création des éléments à glisser dans le sac

Chaque membre du groupe crée un élément sur une petite feuille, après avoir discuté de leur destination imaginaire, prêt à être glissé dans la valise :

-Des dessins de paysages et des endroits qu'ils aimeraient visiter

-Une carte montrant le chemin à parcourir depuis la maison jusqu'à cette destination imaginaire (temps de voyage, itinéraire, compagnons de voyage...)

-Une petite liste d'objets personnels qu'ils ne voudraient surtout pas oublier d'emporter

-Des dessins de souvenirs rapportés de leur destination de vacances imaginaire

Tous les éléments sont collés sur la feuille A3 : les élèves sont désormais prêts à partir en voyage vers leur destination imaginaire.

3. Mise en commun

Chaque groupe présente sa valise et explique chaque élément en quelques mots.

Lien avec la visite

Au retour du musée, chaque groupe peut glisser un nouvel élément en papier dans sa valise : un mot, un dessin, un souvenir d'une œuvre qui les a marqués comme un vrai souvenir de voyage rapporté de Kanal.

Répertoire des compétences

P1-P6	ECA
CONNAÎTRE	Reconnaître et nommer, en situation, des modes d'expression (peinture, sculpture, danse, théâtre) ainsi que leurs composantes : couleurs, formes, matières. S'approprier progressivement le vocabulaire lié à l'activité artistique et aux lieux culturels (musée, exposition, scène).
PRATIQUER	Réaliser une production plastique en utilisant les outils, matières et gestes techniques adaptés. S'engager dans une réalisation collective, sonore, plastique ou corporelle.
RENCONTRER	Découvrir des œuvres originales et observer leurs couleurs, leurs formes et leur organisation dans l'espace. Exprimer, verbalement et/ou non verbalement, une information récoltée lors de la visite ou de la rencontre avec une œuvre. S'initier au vocabulaire muséal : œuvre, artiste, exposition, musée
FRANÇAIS	Oser prendre la parole pour exprimer un ressenti, une observation ou une émotion face à une œuvre. Verbaliser ses actions et ses perceptions en utilisant un vocabulaire de plus en plus précis.

Suggestions de Lectures

MAGAZINE	LES FRONTIÈRES, POUR QUOI FAIRE ?	Phileas & Autobule N°83, <i>Février</i> 2023
LIVRES	LE PETIT PRINCE	Antoine de Saint-Exupéry <i>Gallimard jeunesse</i> 2000
	LA VIE EN COULEURS	Celine Delavaux <i>Acte sud</i> 2018
BOEKEN	HET KUNSTBOEK VOOR KINDEREN	Amanda Renshaw, Gilda Williams Ruggi <i>Lemniscaat</i> , 2017
	DE KLEINE PRINS	Antoine de Saint-Exupéry <i>Donker</i> , 2020