



MJC PACÉ

L'ART POUR FAIRE SOCIÉTÉ

Partenariat EAC

MJC de Pacé et Collège Françoise Dolto

INTERVENTION ARTISTIQUE KILLIAN HERCOUËT

2025 -2026



CONTEXTE



Depuis deux ans, Marion Heuzé la médiatrice culturelle de la MJC de Pacé et Pauline Desmoulières l'enseignante d'arts plastiques du collège F. Dolto coorganisent des projets mettant en lien un artiste et une classe. Suite au projet de l'année 2024-2025 avec Dounia Ismail, céramiste rennaise cette année le choix a été fait de travailler avec l'artiste peintre Killian Hercouët.

La MJC de Pacé, association d'éducation populaire de loi 1901 travaille au quotidien à créer sur son territoire une offre culturelle variée et accessible permettant à tous et à toutes d'accéder, de rencontrer de se confronter aux différentes formes d'arts contemporaines.

En s'appuyant sur des valeurs socles que sont la laïcité, la citoyenneté, les droits humains, l'éducation populaire et la responsabilité environnementale la MJC souhaite accompagner la construction socio-culturelle de habitants·es.

Ce projet va répondre aux objectifs suivants du projet associatif :

- Utiliser l'art comme moyen d'émancipation collective
- Créer une culture commune
- Contribuer à l'éducation artistiques et culturelle

Ces objectifs sont eux mêmes cohérent avec les piliers de l'EAC ci-dessous.

PILIERES DE L'EAC

- ✓ RENCONTRER UN ARTISTE PLASTICIEN , UN LIEU CULTUREL
- ✓ PRATIQUER ET S'INTIER A PLUSIEURS PRATIQUES ARTISTIQUES
- ✓ APPRENDRE A CONCEVOIR UN PROJET PLASTIQUE

ARTISTE INTERVENANT

KILLIAN HERCOUËT

***“J’explore le
récit et ses
formes
d’apparition
dans un
travail pictural.”***



La figure humaine est récurrente dans ses compositions. Le récit naît à travers l’installation de ces personnages dans des situations à la fois proches et en décalage d’une réalité ordinaire : un personnage dans sa baignoire se verse de l’eau sur la tête à l’aide d’une cafetière, un autre regarde patiemment de l’eau tomber de son plafond.

L’expérience du réel, mise sur pause, est alors troublée. La routine se déconstruit, les gestes se vident de leurs sens tout en se réinventant. L’état d’attente dans lequel sont pris les sujets de ses toiles révèle une certaine fragilité du quotidien. Apparaissent alors des modes alternatifs d’habiter l’espace et d’être au monde.

L’irrationnel dialogue avec l’ordinaire, le réel avec la fiction, la présence avec l’absence. Entre révolte consciente, à la fois sobre et subtile, et quiétude silencieuse, ce qui lie les sujets entre eux se rapproche de l’adage du personnage littéraire Bartleby d’Herman Melville : “Je préférerais ne pas”.

Killian cherche à créer une proximité avec les regardeur·ses, les faisant entrer dans les coulisses d’un quotidien autre, d’un espace alternatif. La peinture devient ainsi un espace miroir où les récits prennent matière.



EXPOSITION

LA GALERIE

MJC PACÉ

13 AU 30 MAI



LE PROJET ET SES AMBITIONS

Ce projet offre aux élèves de la classe la possibilité de rencontrer et de découvrir le métier d'artiste. mais c'est aussi le moyen de créer du lien humain au sein d'un groupe classe et de favoriser l'échange et le débat au sein de ce groupe d'adolescent.

La proposition artistique faite par Killian Hercouët permet aux élèves de questionner la société, d'effleurer des notions philosophiques.

Voici le type de question que les élèves seront amenés à travailler pendant ce projet : *Qu'est ce qui fait société? quel sont les liens, les frontières, les différences entre nos vies virtuelles et nos vies IRL? Quelle place pour les jeux vidéo dans nos vies? Comment nous affirmons nos personnalités et nos individualités en ligne ou au contraire dans la réalité? Qu'est ce qui crée un sentiment de sécurité, matériellement, spatialement, mentalement?*



OBJECTIFS

POUR LES ÉLÈVES :

- **Faire collectif autour d'une aventure artistique** en créant une culture commune
- **Fabriquer, bricoler, construire, créer** en développant son imagination
- **Interroger les représentations des espaces de liberté** en s'interrogeant sur le principe de safe place
- **Aborder les notions de virtuel et de réel et leurs frontières** à travers la création d'un monde virtuel, l'univers du jeu vidéo et de l'avatar

POUR LE TERRITOIRE :

- donner accès en proximité à une exposition d'un artiste contemporain
- faire découvrir le travail d'EAC d'une classe
- permettre la rencontre avec un artiste
- créer la rencontre entre différents publics lors du vernissage



ÉVALUER L'IMPACT DU PROJET

Quantitatif :

- Respect du calendrier, nombre de séances
- Nombre de personnes lors du temps de restitution

Qualitatif

- Retours et satisfaction des élèves (Questionnaire d'évaluation en bilan)
- Compréhension du projet par les élèves et évaluation par observation de leur implication tout au long des séances
- Evaluation de la fluidité de l'organisation entre les différents partenaires (Questionnaire d'évaluation et temps de bilan sous forme d'échange)

PUBLIC ET DÉROULÉ



Ce projet EAC sera mené avec une classe de 3ème du collège François Dolto. Pour autant il ne seront pas le seul public touché par cette action.

- La mise en place d'actions au sein de la cour du collège permettra à ce projet d'infuser au sein de l'établissement et donc de toucher d'autres élèves.
- La finalité de ce projet mettra, si possible, en scène les collégiens·nes face à un groupe de tous public convié au vernissage en mai 2026. Ce temps de performance sera ouvert aux parents et aux habitants et habitants du territoire.



CALENDRIER

Une communauté fictive fabrique son propre espace virtuel, manuellement et avec les moyens du bord. Elle évoluera ensuite à l'intérieur de cet espace.

JANVIER 2026 PREMIÈRE RENCONTRE	JOURNÉE 1	JOURNÉE 2	JOURNÉE 3
RENCONTRE > à la MJC, dans l'expo " <i>Ma Vie Numérique</i> " Un vendredi fin de matinée + pique nique. > Echange autour de l'univers du jeux vidéo et aborder la question de la micro-société, une communauté fictive	> ACTE I DIDACTICIEL : CONSTRUIRE UN FEU > <i>Un temps où les élèves sont invité à tisser le maillage virtuel de la zone à habiter, le terrain de jeu de ce projet aussi appelée le "Rhizome".</i>	> ACTE II CONSTRUIRE LA SAFE PLACE > <i>Une fois le feu construit, les élèves fabrique leur safe place à l'aide guides illustrés pour former des architectures tel que des dômes géodésiques.</i>	ACTE III HABITER LA SAFE PLACE > Une fois la safe place construite, un scénario se déploie. Le but est de trouver un "objet" qui pourrait nourrir la safe place, la rendre chaleureuse et ainsi se l'approprier individuellement pour mieux l'habiter.
TEMPS DE BILAN / PERFORMANCE / VERNISSAGE > à la MJC > Mai 2026 conjointement à l'exposition de Killian Hercouët dans la Galerie			