

TRINK HALL

Le jeu de société du musée

Un jeu de société pour créer son propre musée. Une manière originale de **découvrir le musée et la spécificité de sa collection**. L'objectif est de donner des clés de lecture aux participants d'une part pour **lutter contre leurs propres clichés**, changer le regard qu'ils portent sur les musées et de manière plus particulière sur l'art produit par des personnes handicapées et sur l'art contemporain. Et d'autre part, les amener à diffuser vers autrui le résultat de leur réflexion et, peut-être, à terme, **se déplacer vers le musée**.

Trink Hall - Le jeu de société du musée est un **jeu de cartes** palpitant : vous devez exposer les œuvres de la collection dans votre propre musée. Vos adversaires font de même ; chaque galerie doit être organisée suivant une thématique préalablement définie. Pour vraiment réussir, vous devrez composer avec les aléas liés à la conservation des œuvres et les besoins du public. Impressionnez vos visiteurs en exposant côte à côte des œuvres d'art de goût, et qui répondent à des thématiques particulières !

Ce jeu relève d'une démarche participative dynamique et qui, au-delà de son aspect ludique, **pose question sur la relation entre art et société, interroge le monde dans lequel nous évoluons avec les yeux de la collection**.

Le service éducatif se réfère à des méthodes de pédagogie dites « actives », c'est-à-dire que le participant est acteur des animations ; il est encadré, mais il doit s'impliquer. Les actions visent le développement de l'autonomie et de la pensée créatrice. Il s'agit d'une méthode globale qui tient compte de l'environnement socioculturel des participants.

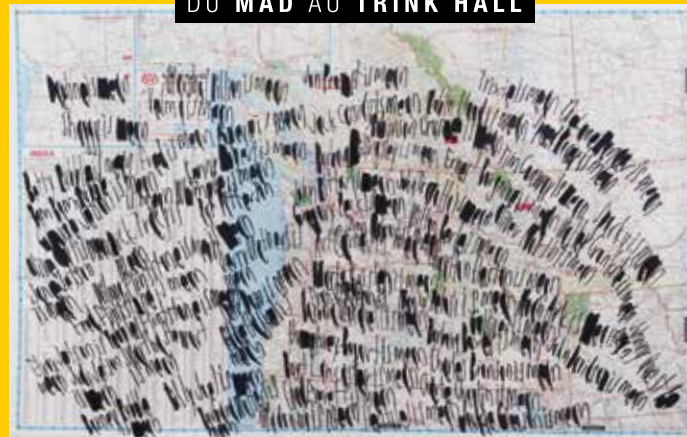
Ce jeu de société se joue en équipe (classes/groupes).

► Manuela Sagona. Atelier : Blu Cammello, Livourne (IT). © M.Thies/collection madmusée



DON'T MOVE

DU MAD AU TRINK HALL



▲ John Patrick Mckenzie. Atelier : Creativity Explored, San Francisco (USA) © M.Thies/collection madmusée
► Kristoffer Ekelund. Atelier : Inuti, Stockholm © M.Thies/collection madmusée

CONTACT : **Anne-Sophie Arnould**, responsable du service éducatif
mediation@madmusee.be

Rue Fabry, 19 - 4000 Liège - +32 (0)4/222 32 95

TARIF : 60 euros/groupe TTC. / DURÉE : 2h
Bon de commande Ville de Liège & tickets Article 27 acceptés.

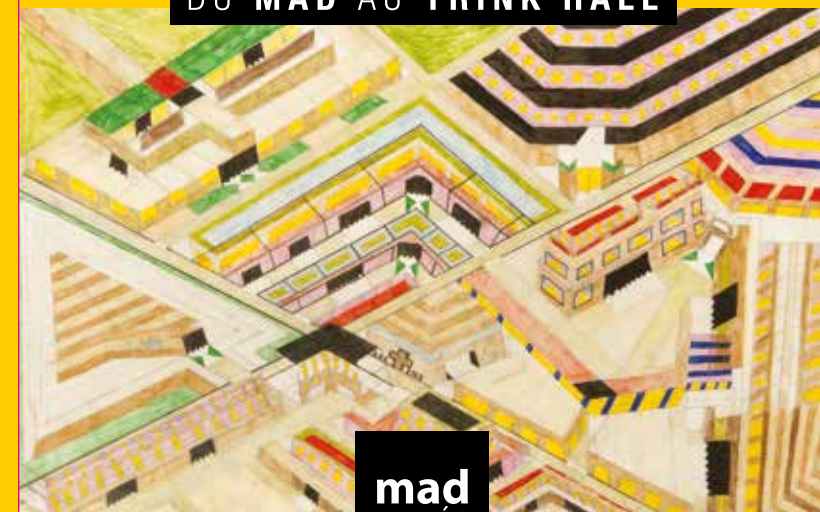
mad
musée



Design www.scaip.be

DON'T MOVE

DU MAD AU TRINK HALL



mad
musée

Un projet initié par le service éducatif du MADmusée.
Sortir du musée pour aller à la rencontre des publics.
Une animation «hors les murs» à l'attention des

GROUPES SCOLAIRES

(maternelles/primaires/secondaires/supérieures) et des

ASSOCIATIONS

dans la perspective de l'ouverture du nouveau musée

SAISON 2018-2019

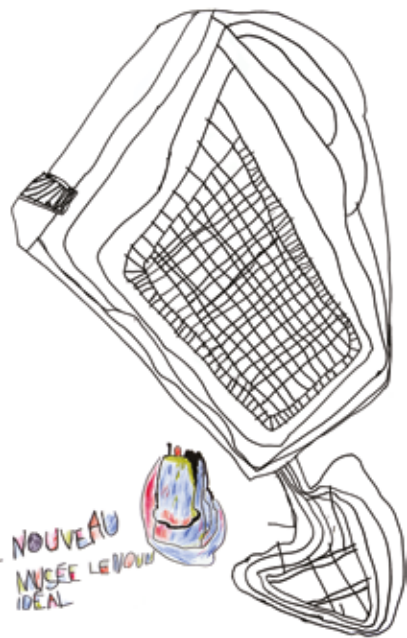
Le MAD est le musée du Créahm

Créativité et handicap mental.

Il a pour mission la conservation et la **valorisation d'œuvres produites par des artistes** handicapés mentaux dans un contexte d'ateliers.

La collection a pour origine les productions des ateliers artistiques du Créahm. Au fil des ans, elle s'est étoffée grâce à des acquisitions faites auprès d'autres ateliers belges mais aussi européens et extra-européens. Elle compte actuellement quelque **2500 œuvres**.

À l'automne 2019, après moult péripéties, le MAD-musée réintégrera son bâtiment du parc d'Avroy entièrement rénové. La rénovation concerne non seulement les murs, mais également l'identité et le projet du musée.



► Michael Delannoy, atelier plastique du Créahm, 2018. © Gaetan Lino/ Créahm, Région wallonne.



Le MAD devient le Trink Hall, dénomination originale du lieu.

Au XIX^e siècle, à l'emplacement du bâtiment qui accueillera le Créahm puis le MADmusée, se dressait le « Trink-Hall », lieu de divertissement et de rassemblement.

Dans la perspective de **l'ouverture du Trink Hall**, il apparaît essentiel d'aller à la rencontre du public liégeois et de renforcer l'ancrage local de l'institution auprès des jeunes, de les sensibiliser à la singularité des missions de celle-ci et de faire de ce lieu emblématique, une référence pour la nouvelle génération.

L'ambition du Créahm est de créer **un espace de rencontre où se confrontent les différences**, où le public est accueilli avec un programme de médiation adapté à ses attentes. L'ouverture d'un nouveau musée, cela se prépare et dans le cas présent, en allant vers le public potentiel de ce nouveau lieu.

◀ Paulus De Groot, 1996. Atelier : Herenplaats, Rotterdam (PB). © M.Thies/collection madmusée

► Daniel Sterck, avant 1992. Atelier : Créahm, Bruxelles. © M.Thies/collection madmusée

►► Paulus De Groot, s.d. Atelier : Herenplaats, Rotterdam (PB). © M.Thies/collection madmusée

