MAISON DES ARTS
GEORGES & CLAUDE
POMPIDOU
CAJARC

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

SANS OMBRE EXACTEMENT
EXPOSITION DE GUILLAUME CONSTANTIN
DU 27.09 AU 05.12.2020

— SOMMAIRE

3 — AVANT-PROPOS

4 — ABÉCÉDAIRE DE L'EXPOSITION EN SIX LETTRES

7 — L'EXPOSITION

12 — INDEX FRAGMENTAIRE DE L'EXPOSITION

17 — L'INCONNUE DE LA SEINE

22 — RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

24 — PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

25 — VENIR VOIR UNE EXPOSITION AVEC SA CLASSE

26 —PISTES PÉDAGOGIQUES PAR CYCLE

28 — VISITES

30 — ATELIERS

34 — CONTACT

En couverture

Guillaume Constantin
Double inconnue
2019
Masque de l'inconnue de la Seine en plâtre, foulard trouvé, support en pmma noir brillant.

— AVANT-PROPOS

Cher·e·s enseignant·e·s

Le service des publics de la MAGCP, centre d'art contemporain à Cajarc s'est donné pour objectif de créer, pour son public scolaire, les conditions d'une relation régulière et argumentée avec l'art contemporain. Les actions menées ne visent pas la transmission d'un savoir objectif mais la sensibilisation à l'art et l'acquisition d'une habitude culturelle. Son ambition est de faire apparaître la place particulière que peut jouer l'approche de l'art contemporain dans la formation générale de l'élève, en encourageant sa curiosité, en renforçant son regard critique et en lui donnant le goût et la capacité de l'échange autour d'une expérience artistique. L'enjeu principal est d'éveiller, en chaque élève, l'initiative future d'une posture intelligente et active face aux œuvres d'art.

Les chemins qui mènent à l'appréhension et à l'appropriation d'une œuvre sont aussi divers que les démarches artistiques. Il ne suffit pas de mettre en présence une œuvre et un public pour que la rencontre s'effectue. Nos médiateurs·trices, formé·e·s à l'accueil des publics, sont là pour faciliter cette rencontre. Les ateliers et visites que nous proposons, au-delà d'une réelle opportunité en territoire rural, participent d'une ouverture et donnent des chances supplémentaires aux enfants et adolescents en matière d'éveil, de découvertes artistiques et de construction personnelle.

La MAGCP met en place une offre pédagogique au centre d'art contemporain et dans les établissements scolaires. Ce dossier a pour objectif d'introduire l'exposition, de développer des pistes pédagogiques et de vous présenter notre offre de visites et d'ateliers. Ce support, spécialement conçu pour vous, est destiné à préparer votre visite avec la classe. Nous nous tenons à votre disposition. N'hésitez pas à nous contacter au centre d'art pour convenir d'un rendez-vous.

Nous espérons vous accueillir prochainement au cœur de cette exposition.
Bien cordialement,

Marie Deborne

Responsable du service des publics

— ABÉCÉDAIRE DE L'EXPOSITION EN CINQ LETTRES

C— CURIOSITÉ

Attaché au principe de la collection et à ses modes de monstration, Guillaume Constantin compose pour l'exposition *Sans Ombre Exactement* un corpus hétérogène d'images, d'objets, de protocoles et de matériaux. Réinterprétant à sa manière la tradition du Cabinet de curiosités, il articule dans un même espace des choses aussi « rares, nouvelles et singulières »[1] que quotidiennes, sélectionnées pour leur plasticité, leur histoire, leur pouvoir d'évocation… Toutes ces « choses », que l'on peine à classifier mais que l'on contemple avec avidité, dialoguent entre-elles en une sorte de puzzle raisonné.

E — EFFIGIE

Dans la première salle, Guillaume Constantin présente deux séries d'***effigies***. Démultiplié dans l'espace d'exposition, le visage de ***l'inconnue de la Seine*** côtoie les bustes de « princesses inconnues » de la Renaissance. La présence fantômatique de ces effigies féminines, drapées dans le mystère que leur confère leur statut d'inconnue, donne à cette galerie de portraits une aura énigmatique. La technologie anachronique utilisée pour réaliser ces bustes de la Renaissance (imprimante 3D) renforce cette impression d'étrangeté en leur attribuant un caractère intemporel. On sent bien que ce qui se joue ici est au-delà de la représentation. Il s'agit pour l'artiste de « mettre à jour » ces formes, déjà existantes, de se les remémorer, en cherchant sous leurs traits, l'essence de ces visages, ce qui fait leur pouvoir d'attraction.

1 Définition du Littré

F — FANTÔME

« *les fantômes comme les images, n'ont pas d'ombre* » dit l'artiste.

Les œuvres de Guillaume Constantin naviguent entre visible et invisible. Il y a ce que l'on voit et ce qui se cache derrière… L'artiste opère par fragments, prélèvements et les disséminent : le public est invité dans ce jeu de pistes à reconstituer le puzzle. Une main s'extrait d'un lé de liège et c'est l'absence du corps tout entier qui nous intrigue. Des demi-bustes semblent sortir du mur et l'on se questionne sur la partie manquante, l'au-delà, derrière la cimaise. Le masque mortuaire de l'inconnue de la seine, décliné sous plusieurs formes dans l'exposition, fascine tout autant par son défaut d'histoire que par la beauté de son sourire énigmatique. L'auteur Louis-Ferdinand Céline écrit à son sujet qu'elle porte la « *silencieuse persistance poétique* » des anonymes… L'histoire fictionnelle qui lui est attribuée renvoie à la symbolique de « la noyée », à l'image profonde d'Ophélie.

Les objets aussi sont hantés par leur histoire. L'artiste dit « *ce sont les objets qui apparaissent et non moi qui les vois* ». Leur présence se révèle sous la forme d'***apparition***.

dans la dernière salle, deux environnements virtuels projetés dos-à-dos mêlent différentes sortes de « fantômes ». D'un côté, des œuvres célèbres et des curiosités scannées en trois dimensions se déploient dans une sorte de musée imaginaire. De l'autre, nous naviguons dans un ensemble de ***ruines*** grecques et romaines virtuelles « habillées » de textures et de matériaux « réels » - il s'agit de détails de photographies issues de la série *Everyday Ghosts*, intitulée ainsi car elle révèle des illusions ou des apparitions du quotidien.
Ces deux reconstitutions virtuelles seraient une preuve s'il en est de la ***survivance*** de ces civilisations disparues et de leurs artistes.

H —HISTOIRE

Le travail de Guillaume Constantin est multi-référencé. Tous les prélèvements effectués donnent lieu à des pièces qui entraînent dans leur sillage une histoire singulière. Sa manière de procéder induit un jeu d'aller-retour entre la forme visible de l'objet et l'histoire de cette forme. Les pièces dialoguent ensuite entre-elles dans l'espace d'exposition de sorte que toutes ces strates de sens superposées créent un ensemble signifiant. « *mon travail intègre des histoires prélevées, entendues, lues ça et là. Ces histoires ré-injectées dans des contextes d'exposition permettent des échanges. J'en apprends parfois plus par le retour des visiteurs que par mes propres recherches.* » dit l'artiste. Ainsi pour cette exposition, le visiteur navigue-t-il entre citations de l'histoire de l'art, références littéraires ou légendes populaires. Loin de demeurer un secret de fabrication ou un secret d'initié, ces histoires sont livrées directement au visiteur dans une sorte d'index fragmentaire de l'exposition qui en évoquant certains mots-clés et indices d'interprétation permet de décaler très légèrement le regard et constitue un angle supplémentaire de lecture.

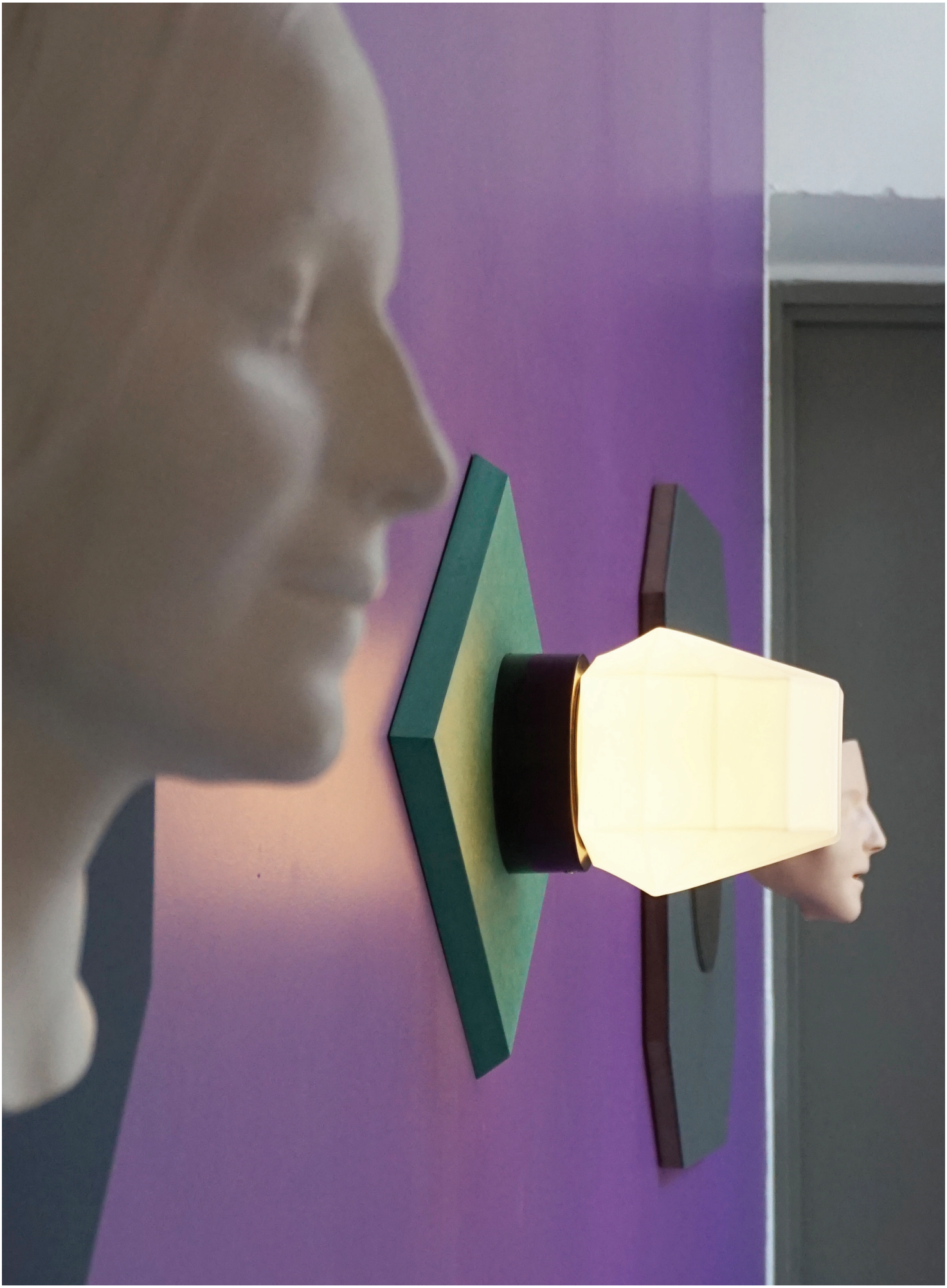
Tous les mots en gras et italique sont repris dans l'index de l'artiste p.12

S — SCULPTEUR

Guillaume Constantin est « *sculpteur en ce sens que tout son travail interroge la plasticité des choses – des objets comme des concepts –* »[2].
La démultiplication du visage de l'inconnue de la Seine témoigne d'une recherche quasi-obsessionnelle de la vérité de la forme. En faisant et refaisant le moulage du même motif dans différentes versions, différentes matérialités, on dirait qu'il cherche, à la suite de ces nombreux poètes et écrivains, à percer le mystère de l'inconnue. Mais plutôt que de chercher du côté de la fiction, son hypothèse à lui serait formelle…
L'artiste redonne aussi de « *l'épaisseur à des images trop longtemps aplaties par la fameuse reproductibilité technique* »[3]. Il réactive le volume de bustes de la Renaissance par des ***impressions 3D*** réalisées à partir de fichiers numériques. Il dépose et accroche des sweat-shirts ornés de chef d'œuvres de l'Histoire de l'art et redonne à ces objets de consommation standardisés la matérialité du drapé des gisants.
Ses ***displays*** deviennent sculpture par accumulation. Une nouvelle unité formelle émerge dans l'association d'images et d'objets de natures différentes. Il s'agit tout autant d'élever une forme que d'organiser des pièces entre-elles pour produire du sens.
Enfin, l'environnement virtuel est là encore l'opportunité d'interroger cette plasticité qui le fascine tant : dans l'espace virtuel « *les notions de décor, de matérialité des choses sont fortement interrogées, rejouées ou détournées. Les questions du réel et du virtuel sont très connexes dans l'approche du sculpteur. D'ailleurs la plupart des fichiers numériques avec lesquels je travaille sont versatiles, ils sont tout autant exploitables dans des animations virtuelles que matérialisables via impressions 3D* » confie l'artiste.

---

2 Marie Cantos, *De la résilience en sculpture* in *La reconnaissance des motifs* de Guillaume Constantin.
3 Idem



SANS OMBRE EXACTEMENT

UNE EXPOSITION DE **GUILLAUME CONSTANTIN**.

Comme il en est des fantômes, les objets sont hantés par leur histoire.
En les déplaçant – au sens propre et figuré – l'artiste réactive et entremêle différents archétypes de la sculpture, du corps et de ses traces. Détachés de leur contexte d'origine, les objets agissent par dissémination, entre visibilité et absence, à l'instar du visage démultiplié de L'inconnue de la Seine, des rouleaux de liège qui traversent les murs ou des métamorphoses infinies des jeux vidéos Panoptikum.

Guillaume Constantin intègre un corpus hétérogène d'images, d'objets, de protocoles et de matériaux pour faire exposition : des fragments de choses et d'histoires prélevées, des copies d'œuvres devenues objets quotidiens… Il suggère des apparitions, souligne des références, s'autorise des hommages, joue des anachronismes pour créer des espaces réels et virtuels qui mettent en circulation une pensée associant futur, passé et présent. Il s'accommode volontiers de fulgurances, de parasitages, d'érudition et d'humour pour faire dialoguer les codes esthétiques et les valeurs d'époques diverses comme dans une sorte de puzzle raisonné extrêmement plastique, dont l'assemblage et la résolution restent toujours enveloppés de mystère.

COMMISSARIAT : MARTINE MICHARD

CI-CONTRE :
Guillaume Constantin
Ladies elect II
2019
Mdf teinté dans la masse, acrylglass, masque anatomique en plâtre de l'inconnue de la seine, masque de réanimation Laerdal, opaline, bakélite.
Exposition Les Hôtes de Jérôme Poret à la Maréchalerie, centre d'art contemporain, Versailles.

Guillaume Constantin
I am you and you are me
2017
Lé de liège isophonique déroulé, mains de mannequins.

Guillaume Constantin
One after the other
2020
Impressions 3d issues de fichiers libres de droits et réalisées en PLA (blanc calcaire, blanc brillant, gris léger, rose peau, transparent, à base de coquilles saint-jacques recyclées). Bustes italiens de « princesses inconnues » du XVe au XVIIIe siècle.

Guillaume Constantin
Ladies elect II
2019
Mdf teinté dans la masse, acrylglass, masque anatomique en plâtre de l'inconnue de la Seine, masque de réanimation Laerdal, opaline, bakélite. Exposition Les Hôtes de Jérôme Poret à la Maréchalerie, centre d'art contemporain, Versailles.

DÉROULÉ DE L'EXPOSITION

EN FACADE

Du liège isophonique se déroule tout du long du panneau en acier corten du centre d'art. En écho à une précédente pièce réalisée dix ans auparavant au village des Arques (*Je veux voir, me taire et entendre*, 2010), celle-ci reprend une logique de pli à 45°.

SALLE 1
EFFIGIES & IMAGES FANTÔMES

La première salle présente deux séries d'effigies :

- Trois versions (anatomique, de réanimation et en plâtre) du masque de l'inconnue de la Seine

- Une série d'impressions numériques reprenant différents modèles de demi-bustes féminins de la Renaissance. Ces demi-bustes polychromes semblent sortir des murs et chaque intervalle entre ces volumes est ponctué par une petite virgule moulée en étain.

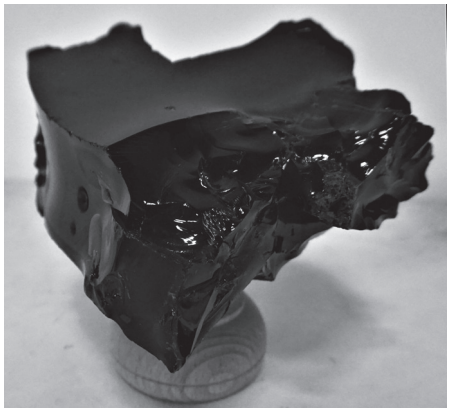
Au sol, un lé de liège isophonique se déroule sur la longueur de l'espace. À chaque extrémité, une main de mannequin souligne ce geste de déploiement du liège.

Au fond, encastrées dans l'une des fenêtres, deux barres de laiton maintiennent un t-shirt manches longues un peu dissimulé. Celui-ci est imprimé représentant le célèbre tableau des époux Arnolfini. En écho au livre *L'affaire Arnolfini* (2016), dans lequel son auteur, Jean-Philippe Postel développe une ingénieuse hypothèse où l'épouse Arnolfini ne serait qu'un fantôme, le t-shirt ne présente que la moitié droite du tableau en question.

Guillaume Constantin
Arcimboldo sweater
2020
Sweat-shirt imprimé reprenant le « portrait de Rodolphe II en Vertumne » (1590) de Giuseppe Arcimboldo.

Guillaume Constantin
Lo-Fi Gritti
2020
Bois recyclé, entretoises imprimées à partir de coquilles saint jacques recyclées, verre, images imprimées et pains de sucre. Réduction et élévation de la table Gritti (v.1970) conçue par l'architecte et designer vénitien Carlo Scarpa.

Guillaume Constantin
Cofalit
2015
Fragment issu du recyclage de l'amiante par vitrification. Collection de l'artiste.



Guillaume Constantin
Panoptikum 3
2020
Application & interface numériques, manette de jeu. En collaboration avec le Virtualdreamcenter. Son de Benjamin Laurent Aman.

SALLE 2
RÉDUCTION, VÉGÉTAUX & PHÉNOMÈNES

Au sol, une structure en bois supporte des plaques de verres, un sweat-shirt reproduisant une peinture d'Arcimboldo et un bloc d'amiante vitrifiée. Cette structure, reprenant le design d'une table de dîner de Carlo Scarpa est posée sur des pains de sucre coniques complétant cette stratification de fruits, de légumes et autres matières transformées.

Au mur, un aimant et une véritable gousse d'ail viennent compléter l'ensemble, en écho à une vieille légende qui conférait à l'ail le pouvoir d'annuler par frottage le magnétisme d'un aimant.

Tout ceci sous le regard d'une tache anthropomorphe fortuite inscrite sur la couverture d'un livre recouvert de peau de vache...

SALLE 3
SANS OMBRE EXACTEMENT

La dernière salle prolonge les logiques de reproduction sous forme de deux environnements virtuels projetés dos-à-dos sur grand écran. Ceux-ci se visitent à l'aide de manettes de jeu vidéo.

Les déplacements induits par les manettes font apparaître des cartels (visuels ou sonores) correspondant aux œuvres célèbres reproduites à l'intérieur de ce musée et de ces ruines grecques et romaines virtuelles. La plupart de l'habillage et les textures sont repensées à partir de la série *Everyday Ghosts*, une collection d'images produites par l'artiste depuis 2009 (voir p.4).

En allemand, le terme Panoptikum désigne une collection de choses considérée à la fois comme une attraction et un instrument pédagogique. Constitué d'objets choisis en fonction de leur caractère curieux et intéressant du point de vue de l'Histoire, de l'ethnographie, de la culture en général, le Panoptikum accueille couramment les figures de cire. Dans l'*Histoire du portrait en cire* (1911) de l'historien d'art viennois Julius Von Schlosser, ce dispositif circulaire revient à de nombreuses reprises, comme paradigme d'exposition.
Un paradigme qui pourrait bien avoir été une matrice du *Panoptikum II* de Guillaume Constantin.

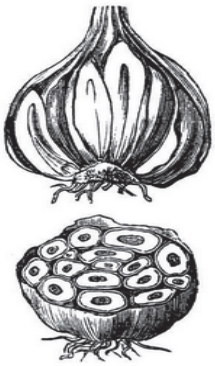
Le dispositif circulaire évoqué est alors un musée virtuel ready-made clos sur lui-même. En reprenant l'idée de collection, il fait se télescoper des objets et des fragments scannés en 3D issus de différents corpus : personnels, muséaux (portraits du Fayoum, collections d'Égypte, d'Asie, d'histoire naturelle ...), libres de droits, associés à des cartels dynamiques. Il reprend aussi l'idée du ***display*** en confrontant ces fichiers 3D simultanément à des contextes virtuels et réels dans un jeu de symétrie spatiale.

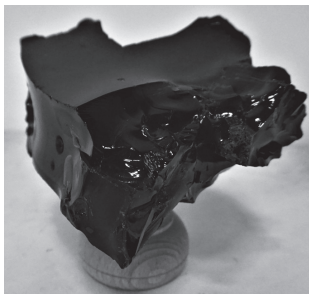
Du Panoptikum désigné par Schlosser, l'artiste retient une manière de réactiver et redoubler, à l'instar de figures de cire, des formes du passé et du présent via un système de signes dont la représentation serait proche de celui, très ancien, de l'Art de la mémoire. Une possibilité de questionner les notions de valeur et de réintroduire de la subjectivité à partir de formes et de systèmes génériques.

On retrouve dans le *Panoptikum III* des effigies de l'inconnue de la seine et en regardant bien, les yeux d' Anna Karina dont l'interprétation du morceau « Sous le soleil exactement » de Serge Gainsbourg qui a suggéré le titre de l'exposition à la commissaire.

— INDEX FRAGMENTAIRE DE L'EXPOSITION

Pour *Sans ombre exactement* Guillaume Constantin a conçu un dépliant qui fait office d'index fragmentaire de l'exposition en évoquant certains mots-clés et indices sous forme d'un abécédaire : éléments techniques, narratifs, explicatifs accompagnés de visuels… Il constitue une strate supplémentaire de lecture de l'ensemble.





A/

Ail : Plante (liliacée) dont les bulbes (têtes d'ail) sont formés de caïeux (gousses d'ail) qui ont une odeur forte et un goût piquant, ce qui les fait rechercher pour l'assaisonnement en cuisine. Une croyance ancienne parmi tant d'autres - et infirmée en 1600 par le savant et médecin anglais William Gilbert - lui conférait le pouvoir d'annuler par frottage le magnétisme d'un aimant.

Anachronisme : Action de placer un fait, un usage, un personnage, etc., dans une époque autre que l'époque à laquelle celui-ci appartient ou convient réellement; par extension : fait, usage, personnage ainsi placé.

Arcimboldo : Giuseppe Arcimboldo, Arcimboldi, ou Arcimboldus (vers 1527 à Milan - 11 juillet 1593 à Milan), peintre maniériste, célèbre comme auteur de nombreux portraits suggérés par des végétaux, des animaux ou des objets astucieusement disposés, comme sa représentation de Rodolphe II en «Vertumne» (1590).

Apparition : Action d'apparaître, de commencer à être, de se manifester, de devenir visible. Manifestation visible de quelque chose, de quelqu'un (de surnaturel surtout). Fait pour quelqu'un d'arriver de manière inattendue, imprévisible chez quelqu'un, dans un groupe.

Arnolfini : *Les Époux Arnolfini* est le nom donné à une peinture sur bois (82,2 × 60 cm) du peintre primitif flamand Jan van Eyck, datant de 1434 et conservée à la National Gallery de Londres. Jean-Philippe Postel, dans son ouvrage *L'affaire Arnolfini* (2016), développe à partir de ce tableau, « ce somptueux labyrinthe de reflets et de miroirs », une ingénieuse hypothèse où l'épouse en question ne serait qu'un fantôme …

C/

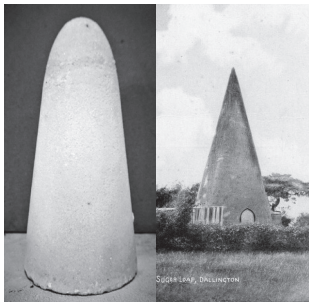
Cofalit : Produit du recyclage de l'amiante par vitrification. Peut faire office de cadeau.

Coquille saint Jacques : Coquillage bivalve, également figure naturelle en héraldique et aussi emblème, signe de reconnaissance du pèlerinage de Saint-Jacques-de-Compostelle. Produit de consommation courante, sa coquille se recycle notamment sous forme de filament pour impression 3D.

D/

Display : Terme issu de l'anglais, à l'origine utilisé dans la communication et la vente pour signifier la manière d'exposer, de présenter et, par extension, de mettre en exposition.

Dispositif : Manière dont sont disposées les pièces d'un appareil ; le mécanisme lui-même.



E/

Effigie : Figure, représentation d'une personne imprimée sur une œuvre ou un objet quelconque, parfois à valeur de symbole. Effigie mortuaire, royale; effigie de cire, de pierre, en PLA. *Synon.* figure, image, représentation. Anciennement [Dans l'expr. en effigie] : représentation d'un condamné, à laquelle on faisait subir une peine physique en son absence (contumace, etc.). Exécuter un criminel en effigie.

I/

Impression 3D: Procédé de fabrication de pièces en volume par ajout ou agglomération de matière. Dans le langage industriel, l'expression «fabrication additive» est privilégiée. L'impression 3D permet de réaliser un objet réel à partir d'un fichier numérique. Après un traitement par tranches, le fichier est envoyé à l'imprimante 3D qui dépose ou solidifie la matière couche par couche. Le principe reste proche de celui d'une imprimante 2D classique à cette grande différence près: c'est l'empilement des couches qui crée le volume.

Inconnue de la Seine : L'inconnue de la Seine, c'est avant tout un masque : celui d'une jeune femme, yeux fermés, léger sourire aux lèvres, qui orne les murs ou les bibliothèques des ateliers d'artistes, des salons d'écrivains, de la fin du XIXe siècle à l'orée de la Seconde Guerre mondiale. Il inspire Louis Aragon, bien-sûr, mais aussi Maurice Blanchot, André Breton, Louis-Ferdinand Céline, Charles Dickens, René Magritte, Man Ray, Vladimir Nabokov, Ödön von Horváth, Hertha Pauli, Rainer Maria Rilke, Albert Rudomine, Jules Supervielle, Willy Zielke…
On dit ce masque moulé sur le cadavre d'une noyée… Suicidée, précise-t-on, pour ajouter de la tragédie à l'histoire. En réalité, il aurait été pris sur le visage d'une jeune modèle près d'un demi-siècle avant le début de cet étrange engouement – un modèle aussi vivant que sa rondeur et sa plénitude le laissent supposer.

Inventeur : *Lang. admin.* Personne qui trouve, qui découvre quelque chose. − *En particulier*. Inventeur d'un trésor, d'une grotte. « Personne qui trouve par hasard un trésor sur le terrain d'autrui et qui acquiert ainsi le droit d'en posséder la moitié » (Barr. 1974).

L/

Liège isophonique: Matériau industriel composé de liège naturel et de caoutchouc utilisé pour l'isolation phonique et thermique.

P/

Pain de sucre : Bloc de sucre de forme conique qui est à l'origine du nom d'objets de forme semblable mais de tailles et de natures très diverses. Souvent utilisé comme toponyme par exemple : le

pain de sucre de Rio au Brésil ou l'îlot volcanique éponyme de Madagascar. Il en existe aussi une étonnante version architecturale, une « folie » de John Fuller, homme politique anglais, savant et philanthrope excentrique de la fin du XVIIIe siècle, qui serait issue d'un pari perdu …

R/

Ruines : Effondrement partiel ou total d'une construction ou d'un ensemble d'édifices à la suite d'une dégradation naturelle, d'une destruction volontaire ou accidentelle. Destruction partielle ou totale d'une chose. Jeter, semer la ruine. En particulier: Dévastation d'un lieu, de ses richesses par l'homme ou par une force naturelle. Ruine d'une contrée; ruine de la végétation, d'une récolte.

S/

Survivance : Fait, pour un être vivant ou les individus d'une espèce, de se maintenir en vie. Dans certaines croyances religieuses, fait de conserver une existence personnelle après la mort. L'historien de l'art allemand Aby Warburg (1866-1929) a fait de la survivance (Nachleben) le motif central de son approche anthropologique de l'art occidental. Depuis le début des années 2000, le philosophe et historien de l'art français Georges Didi-Huberman revisite et prolonge la réflexion sur cette question.

T/

Tache : Marque sur un textile ou un objet quelconque, souvent involontaire et considérée comme une salissure devant être nettoyée. Une tache est aussi une
modification locale par rapport à une couleur de fond.

Trompe-l'œil : Peinture qui donne à distance lillusion de la réalité (relief, impressions tactile, spatiale…) ; art d'exécuter ce genre d'œuvres. (appliqué aux sculptures et aux architectures feintes comme au rendu des objets, cet art est pratiqué depuis l'Antiquité.). Apparence flatteuse mais trompeuse.

V/

Virgule : Signe de ponctuation permettant, à l'origine, d'insérer une respiration dans la phrase. Elle structure, par exemple, la construction de la phrase que ce soit en liant (rôle connecteur) ou en séparant (dans le cas d'incises) les groupes syntaxiques.

Virtual Dream Center : Projet curatorial en ligne mené par l'artiste Jean-Baptiste Lenglet qui se construit sur un principe d'invitations à la réalisation d'expositions virtuelles. Deux occurrences du Panoptikum de Guillaume Constantin sont disponibles. http://virtualdreamcenter.xyz/fr/

Guillaume Constantin
Panoptikum 2
2019
Application & interface numériques, manette de jeu, impressions 3D. En collaboration avec le Virtualdreamcenter. Son de Benjamin Laurent Aman.

1

2

1
Albert Rudomine
L'inconnue de la Seine
1927

2
Yvonne Chevalier
Ophélie (Baigneuse)
vers 1935

L'INCONNUE DE LA SEINE

UN FAIT DIVERS DEVENU ICÔNE LITTÉRAIRE

Extrait de l'article d'Adrienne Rey pour le magazine Slate

À la fin du XIXe siècle, le masque mortuaire d'une jeune inconnue noyée dans le fleuve est reproduit à des milliers d'exemplaires. Ce visage énigmatique va inspirer les artistes de toute l'Europe.

Un beau jour de 1880, le corps d'une jeune femme est repêché de la Seine. Aucune trace de contusions ou de plaies. On conclut au suicide. Sur son visage comme endormi se dessine un sourire énigmatique. Fasciné, l'assistant légiste décide d'en réaliser un moulage. Si la pratique est alors courante, d'ordinaire ce sont les traits d'hommes illustres que l'on fige dans l'immortalité. Pourtant voici que dans les vitrines et sur les étalages des mouleurs parisiens, entre deux bustes de Napoléon ou de Beethoven, l'Inconnue de la Seine vient de faire son apparition…

« Un spectacle à la portée de toutes les bourses »

Cette mode du masque mortuaire peut aujourd'hui nous sembler incongrue ou dérangeante, mais elle fait partie de la sensibilité de l'époque. Autre temps, autres mœurs, dira-t-on. En cette fin de XIXe siècle, c'est d'ailleurs un lieu bien particulier qui suscite l'enthousiasme des Parisien·nes. Située quai de l'Archevêché, à deux pas de Notre-Dame, la morgue est une adresse courue des citadin·es, qui n'hésitent pas à s'y rendre en famille pour la balade dominicale. Derrière de grandes vitres, les cadavres récupérés dans la Seine ou trouvés dans la rue sont exhibés pour une éventuelle identification.

Dans son roman Thérèse Raquin, paru en 1867, Émile Zola dresse le portrait de la foule qui s'y presse chaque jour :

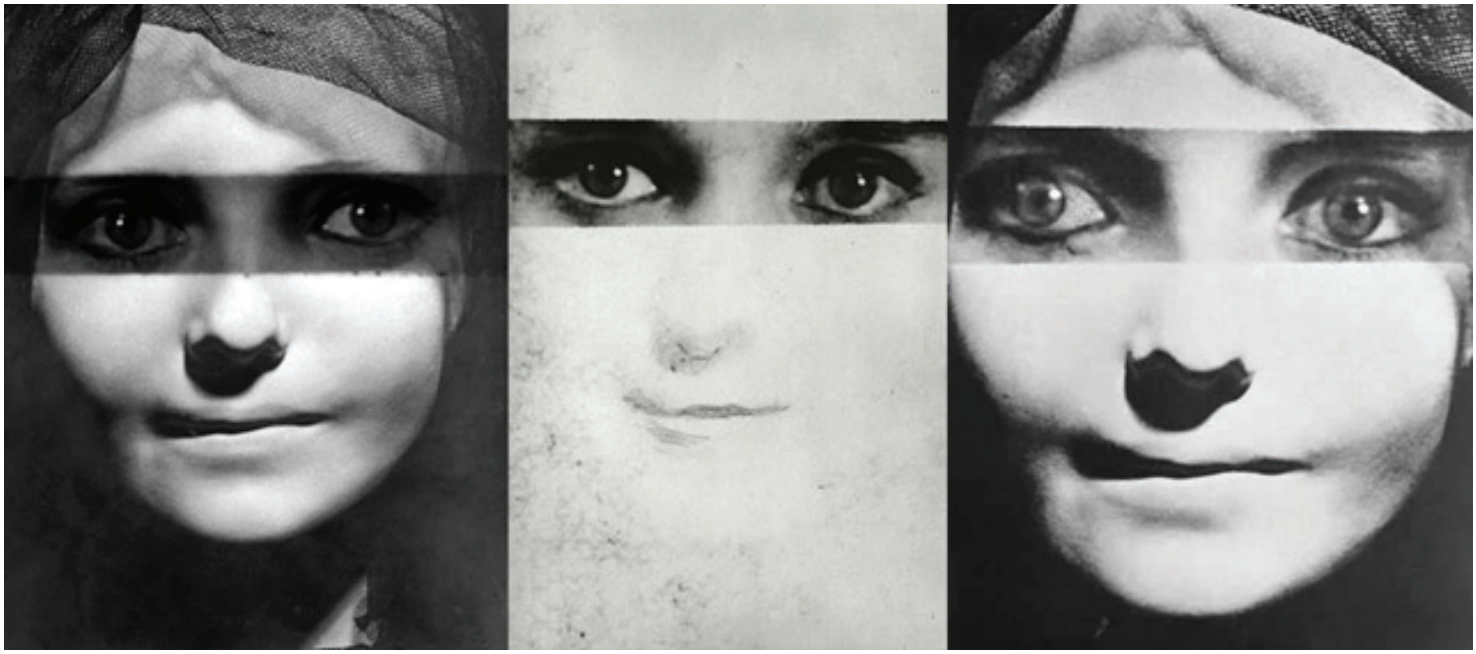
« *La morgue est un spectacle à la portée de toutes les bourses, que se payent gratuitement les passants pauvres ou riches. La porte est ouverte, entre qui veut. Il y a des amateurs qui font un détour pour ne pas manquer une de ces représentations de la mort.* » « *Lorsque les dalles sont nues, les gens sortent désappointés, volés, murmurant entre leurs dents. Lorsque les dalles sont bien garnies, lorsqu'il y a un bel étalage de chair humaine, les visiteurs se pressent, se donnent des émotions à bon marché, s'épouvantent, plaisantent, applaudissent ou sifflent, comme au théâtre, et se retirent satisfaits, en déclarant que la morgue est réussie, ce jour-là* » […]

Une icône de plâtre

[…] Lors d'un séjour à Paris, le poète allemand Rilke est lui aussi frappé par la beauté du masque exposé dans la vitrine du mouleur Lorenzi, rue Racine. Il en fait le récit dans ses Carnets de Malte Laurids Brigge, publié quelques années plus tard :

« *Le mouleur devant la boutique duquel je passe tous les jours a accroché deux masques devant sa porte. Le visage de la jeune femme noyée que l'on moula à la morgue, parce qu'il était beau et parce qu'il souriait, parce qu'il souriait de façon si trompeuse, comme s'il savait.* »

Au fil des années 1920, le masque de l'Inconnue de la Seine fascine la mode et l'esthétique de son temps et s'arbore fièrement au mur des maisonnées bourgeoises ou des appartements de la jeunesse bohème. […]



1

2

1
Man Ray
Composition pour Aurélien/L'inconnue d'Aragon
1950

2
John Everett Millais
Ophélie
1851-1852

Un objet de fascination

La postérité littéraire de L'Inconnue connaît son apogée dans les années 30. En France, **Jules Supervielle** en fait le personnage principal de l'un de ses romans [...] Quant à l'écrivain américano-russe **Nabokov**, de qui l'on connaît le goût pour les jeunes héroïnes, il dédie un poème à la «*plus blême et ensorcelante de toutes*». En 1933, lors de la publication de sa pièce *L'Église*, **Louis-Ferdinand Céline** choisit une photo de l'Inconnue en guise de frontispice. [...] Céline explique ce qui l'a tant subjugué: « *À ce propos, il faut ce genre d'occasion pour percevoir tout autour de soi cette silencieuse persistance poétique chez les anonymes, qui disparaît dans le silence aussi, sans laisser de traces, jamais. Un jour, quand je serai vieux, je ferai un livre dans ce sens, à la recherche des choses du cœur qui s'en vont.* » La belle anonyme séduit également les photographes **Albert Rudomine**, **Yvonne Chevalier**, **Willy Zielke** ou encore **Man Ray**, qu'**Aragon** contacte pour illustrer une réédition de son roman *Aurélien*, paru en 1944. En proie au spleen depuis son retour de la Grande Guerre, le héros éponyme trompe son ennui existentiel dans la fête, les amours sans lendemain et l'oisiveté que sa condition de rentier lui permet. Un soir, il fait la rencontre de Bérénice, une jeune provinciale qui a «*le goût de l'absolu*» et la trouve «*franchement laide*». Différé, le coup de foudre n'en saura que plus intense... À peine la jeune femme a-t-elle fermé les paupières qu'il la reconnaît. C'est elle! L'Inconnue de la Seine dont il contemple chaque jour le visage endormi sur le mur de sa chambre.

La figure de la noyée

Comment expliquer que cette fascination ait si longtemps perduré ? Il faut pour cela se pencher de plus près sur la figure de la noyée qui transparaît en filigrane derrière la suicidée parisienne. À vrai dire, on ne compte plus les personnages féminins morts par noyade dans la littérature, à commencer par l'Ophélie de **Shakespeare**, amoureuse éconduite par Hamlet, plus tard immortalisée sous le pinceau du préraphaélite **Millais** et à qui **Arthur Rimbaud** dédiera un poème. Plus récemment, la noyée inspire à **Serge Gainsbourg** l'une de ses plus belles chansons tandis qu'on la retrouve au cinéma dans le Melancholia de **Lars Von Trier** ou derrière le visage bleui de Laura Palmer dans la série *Twin Peaks* de **David Lynch**.

Folklores et mythologies foisonnent de sirènes et d'ondines, de naïades et de nymphes, où la femme et l'eau entretiennent une relation privilégiée et souvent funeste. Dans ***L'Eau et les rêves***, le philosophe **Gaston Bachelard** fait de cette dernière l'élément essentiellement féminin, régi par un même principe de dualité: tour à tour limpide ou trouble, calme ou tempétueuse. Quant à Ophélie, il l'érige en «symbole du suicide féminin. L'eau étant l'élément de la mort jeune et belle, de la mort fleurie, et, dans les drames de la vie et de la littérature, elle est l'élément de la mort sans orgueil ni vengeance ». La noyée devient l'incarnation de cette union fatale faisant de la femme une figure passive qui en quelque sorte «se laisse porter» par la mort.

Le visage le plus embrassé du monde

Bien loin de ces tentations mélancoliques, c'est le directeur d'une entreprise de jouets, Asmund Laerdal, qui au début des années 1960 succombe à son tour au charme de l'Inconnue. Ce Norvégien qui a fait recette grâce à l'utilisation de matériaux innovants, notamment le PVC pour fabriquer ses poupées, décide un jour de plancher sur un projet de mannequin dédié à l'apprentissage des techniques de réanimation cardiopulmonaire (bouche-à-bouche, massage cardiaque). Une raison personnelle à cela... Alors que son fils Tore était encore petit garçon, il le sauva in extremis de la noyade. Enfant lui-même, Asmund avait été par ailleurs très touché en apprenant l'histoire de la jeune noyée, dont ses grands-parents conservaient le masque. C'est donc tout naturellement, estimant qu'un visage féminin intimiderait moins les étudiant·es, qu'il décide de donner à son mannequin de sauvetage, baptisé «Resusci Anni», les traits de l'Inconnue. Plus d'un siècle après sa mort, la jeune femme aura donc, destin ironique et paradoxal, permis de sauver des centaines de vie.

VLADIMIR NABOKOV – L'INCONNUE DE LA SEINE (1934)

Hâtant de cette vie le dénouement,
N'aimant rien sur terre,
Toujours je regarde le masque blanc
De ton visage sans vie.

Dans les cordes se mourant à l'infini
J'entends la voix de ta beauté.
Dans les foules blêmes des jeunes noyées
Tu es plus blême et ensorcelante que toutes.

Au moins dans les sons reste avec moi!
Ton sort fut avare en bonheur,
Alors réponds d'un posthume sourire moqueur
De tes lèvres de gypse enchantées.

Paupières immobiles et bombées,
Cils collés en épaisseur. Réponds!
À jamais, à jamais, vraiment?
Mais comme tu savais regarder!

Juvéniles épaules maigrichonnes,
La croix noire du fichu de laine,
Les réverbères, le vent, les nuages nocturnes,
Le méchant fleuve pommelé d'obscurité.

Qui était-il, je t'en supplie, raconte,
Ton séducteur mystérieux?
Du voisin le neveu frisotté –
À la dent en or, et la cravate bariolée?

Ou l'habitué des cieux étoilés,
Ami de la bouteille, des dés et du billard,
Lui aussi, maudit fêtard,
Et rêveur ruiné comme moi?

Et maintenant, de tout son corps tressaillant,
Il est assis, comme moi, sur son lit,
Dans le monde noir, déserté depuis longtemps,
Et il regarde le masque blanc.

ARTHUR RIMBAUD – OPHÉLIE (1870)

I

Sur l'onde calme et noire où dorment les étoiles
La blanche Ophélia flotte comme un grand lys,
Flotte très lentement, couchée en ses longs voiles…
– On entend dans les bois lointains des hallalis.

Voici plus de mille ans que la triste Ophélie
Passe, fantôme blanc, sur le long fleuve noir;
Voici plus de mille ans que sa douce folie
Murmure sa romance à la brise du soir.

Le vent baise ses seins et déploie en corolle
Ses grands voiles bercés mollement par les eaux;
Les saules frissonnants pleurent sur son épaule,
Sur son grand front rêveur s'inclinent les roseaux.

Les nénuphars froissés soupirent autour d'elle;
Elle éveille parfois, dans un aune qui dort,
Quelque nid, d'où s'échappe un petit frisson d'aile :
– Un chant mystérieux tombe des astres d'or.

II

Ô pâle Ophélia ! belle comme la neige !
Oui tu mourus, enfant, par un fleuve emporté!
– C'est que les vents tombant des grands monts de Norwège
T'avaient parlé tout bas de l'âpre liberté;

C'est qu'un souffle, tordant ta grande chevelure,
A ton esprit rêveur portait d'étranges bruits;
Que ton cœur écoutait le chant de la Nature
Dans les plaintes de l'arbre et les soupirs des nuits;

C'est que la voix des mers folles, immense râle,
Brisait ton sein d'enfant, trop humain et trop doux ;
C'est qu'un matin d'avril, un beau cavalier pâle,
Un pauvre fou, s'assit muet à tes genoux !

Ciel! Amour! Liberté! Quel rêve, ô pauvre folle !
Tu te fondais à lui comme une neige au feu :
Tes grandes visions étranglaient ta parole
– Et l'infini terrible effara ton oeil bleu !

III

– Et le poète dit qu'aux rayons des étoiles
Tu viens chercher, la nuit, les fleurs que tu cueillis,
Et qu'il a vu sur l'eau, couchée en ses longs voiles,
La blanche Ophélia flotter, comme un grand lys.

— LEXIQUE DES REFÉRENCES ARTISTIQUES

RENAISSANCE

La Renaissance artistique commence en Italie au XIVe siècle puis se diffuse peu à peu dans le reste du continent. On parle de Renaissance artistique au sens où les œuvres de cette époque ne s'inspirent plus du Moyen Âge mais de l'art gréco-romain. Elle se prolonge jusqu'au XVIe siècle et atteint alors son apogée dans de nombreux pays. La Renaissance ne constitue pas un retour en arrière : les techniques nouvelles, le nouveau contexte politique, social et scientifique permettent aux artistes d'innover. Pour la première fois, l'art pénètre dans la sphère du privé : les œuvres ne sont plus seulement commandées par le pouvoir religieux ou séculier, mais entrent dans les maisons bourgeoises. Alors qu'au Moyen Âge la création artistique était essentiellement tournée vers la religion chrétienne, la Renaissance utilise les thèmes humanistes (tolérance, liberté de pensée, paix, éducation visant l'épanouissement de l'individu, etc.) et de la mythologie antique.

Albrecht Dürer, *Adam et Ève*, 1507

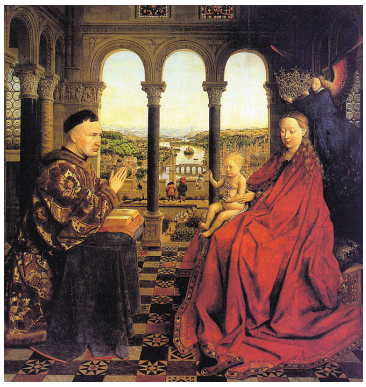
MANIERISME

Le maniérisme est une réaction à la perfection atteinte durant la Haute Renaissance dans la représentation du corps humain et dans la maîtrise de l'art de la perspective. Les Maniéristes cherchent à rompre délibérément avec l'exactitude des proportions, l'harmonie des couleurs ou la réalité de l'espace, de manière à produire un nouvel effet émotionnel et artistique. Bien qu'en rupture avec l'art de la Renaissance, ils revendiquent cependant, par des citations et des références, un lien artistique avec Raphaël, Michel-Ange ou même Léonard de Vinci. Le maniérisme est donc un jeu artistique de l'emprunt, mais aussi un jeu de codes et de symboles souvent troubles. Il s'adresse ainsi aux lettrés de l'époque, en multipliant les allusions et les citations, au risque de brouiller le sens des œuvres.

Giuseppe Arcimboldo, *Été*, 1573

JAN VAN EYCK.

Peintre flamand de la fin du XIVe, début XVe, Jan Van Eyck est célèbre pour ses portraits d'un naturalisme minutieux. Ses tableaux les plus connus sont Les Époux Arnolfini et La Vierge du chancelier Rolin. Il est l'un des premiers artistes à signer ses œuvres. L'œuvre de Jan van Eyck est composée surtout de représentations de la Vierge Marie et de portraits. Van Eyck a ainsi été considéré comme le fondateur du portrait occidental. Ses modèles sont presque toujours représentés en buste : le visage, vu de trois-quarts, est tourné vers la gauche, et les yeux fixent souvent le spectateur, ce qui constituait à l'époque une innovation radicale.



Jan van Eyck, *La vierge du chancelier Rolin*, 1435

ROBERT MORRIS

À la fin des années 60, Robert Morris se détache de la rigidité du minimalisme avec l'article « Anti form ». L'artiste réoriente son travail pour proposer des sculptures faites de matériaux souples qu'il laisse pendre. L'Antiform se fonde sur la volonté de laisser faire le matériau. Ainsi, la forme n'est plus soumise à la volonté de l'artiste mais se plie d'elle-même, afin de révéler les caractéristiques propres au matériau.

Robert Morris, *Felt Pieces*, 1996

MARK MANDERS

Mark Manders est un artiste néerlandais né en 1968. Son travail consiste principalement en installations, dessins, sculptures et courts métrages. La disposition d'objets aléatoires, tels que des tables, des chaises, des ampoules électriques, des couvertures et des animaux morts est typique de son travail. Il est surtout connu pour ses sculptures en argile et bois grossièrement taillées.

Mark Manders, *Composition avec du bleu*, Biennale de Venise, 2013

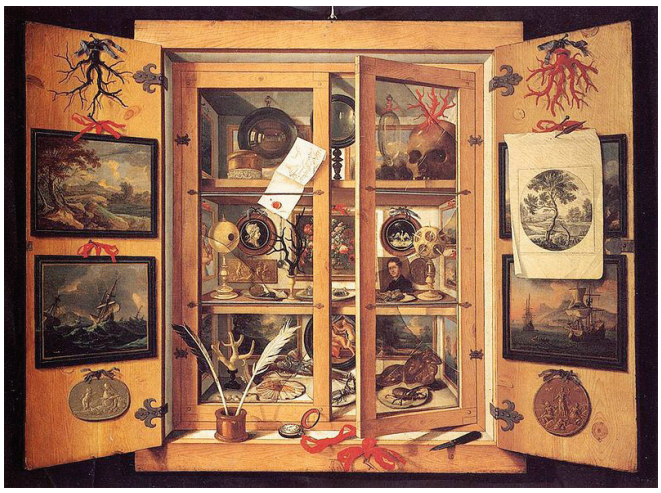
CARLO SCAPA

Carlo Scarpa est un architecte et designer italien du XXe. Conseiller artistique des verreries Cappellin et Venini (Verre de Murano), il crée pour eux des objets en verre durant plus de 14 ans. Les possibilités plastiques du verre stimulent en lui une recherche et une expérimentation constantes sur le détail.
Ce même soin se retrouve les années suivantes dans les restaurations et mises en scène de ses œuvres, qui se distinguent par le raffinement, l'expressivité des différents matériaux, l'alternance de nuances chromatiques, la juxtaposition de propriétés tactiles (surfaces lisses et rugueuses ou rêches) et la clarté conceptuelle entre éléments horizontaux et verticaux (voir p.10).

LE CABINET DE CURIOSITÉS

Les cabinets de curiosités présentent des « choses rares, nouvelles, singulières », un mélange hétéroclite comprenant :
- des objets d'histoire naturelle des trois règnes : minéral, animal et végétal.
- des objets créés par l'homme (archéologiques, antiquités, médailles...) ou modifiés (objets d'art).
- des instruments scientifiques, automates, etc.
- des plantes, animaux exotiques, objets ethnographiques...

L'une de leurs fonctions était de faire découvrir le monde, y compris lointain (dans le temps et l'espace).



Domenico Remps, *Cabinet de curiosités*, 1690

— LE PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE
PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER

LES GRANDS OBJECTIFS DE FORMATION VISÉS TOUT AU LONG DU PARCOURS D'ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

FRÉQUENTER (RENCONTRES)
— Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres
— Échanger avec un artiste, un créateur ou un professionnel de l'art et de la culture
— Appréhender des œuvres et des productions artistiques
— Identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire

PRATIQUER (PRATIQUES)
— Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production
— Mettre en œuvre un processus de création
— Concevoir et réaliser la présentation d'une production
— S'intégrer dans un processus créatif
— Réfléchir sur sa pratique

S'APPROPRIER (CONNAISSANCES)
— Exprimer une émotion esthétique et un jugement critique
— Utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique
— Mettre en relation différents champs de connaissances
— Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension de l'œuvre

WWW.EDUCATION.GOUV.FR/

Visite de l'exposition *Planète B*-
©Nelly Blaya
departement du Lot

— VENIR VOIR UNE EXPOSITION AVEC SA CLASSE

POURQUOI VENIR AU CENTRE D'ART ?

— Découvrir le centre d'art, comprendre son rôle et ses missions
— Rencontrer des œuvres réelles
— Susciter la curiosité, l'intérêt, l'émotion
— Développer l'ouverture d'esprit
— Exprimer des émotions, des préférences
— Étoffer ses connaissances artistiques (Histoire des Arts)

QUE FAIRE AU CENTRE D'ART AVEC SES ÉLÈVES ?

Vous pouvez choisir de suivre :
— une visite dialoguée (45mn/1h)
— une visite couplée avec un atelier de pratique artistique (1h30/2h).

COMMENT PRÉPARER SA VISITE ?

Avant
— Sont-ils déjà venus voir une exposition ?
— Que pensent-ils y trouver ?
— Établir avec les enfants les règles de visite (dans le but de respecter les œuvres et de favoriser l'attention de tous)
— Observer le carton de l'exposition : l'illustration (recto), les renseignements, le titre de l'exposition ? (On peut choisir de rester sur l'émission d'hypothèses, sans dévoiler le thème de l'exposition.)
— Confectionner un carnet de bord : Un simple carnet format A5 ou un carnet confectionné par les élèves (quelques pages A4 pliées en deux et retenues au niveau de la pliure par un élastique). Avant, on peut y coller le carton de l'expo; pendant, y faire des croquis ; après, y consigner la mémoire du travail réalisé autour du projet
— Prévoir des accompagnateurs et les sensibiliser aux objectifs de la visite, qu'ils connaissent les consignes données aux élèves ainsi que le déroulement de la visite
— Le cas échéant, prévenir le service des publics de vos souhaits particuliers concernant le parcours de visite ou l'atelier.

Après
— Mise en réseau avec d'autres œuvres de différents domaines artistiques
— Recherches documentaires
— Apport d'un lexique spécifique à la technique, au contexte…
— Productions orales et écrites :
— Réaliser des comptes-rendus de la visite (ce que l'on a appris, les surprises, les questions et les désirs) qui pourront éventuellement entrer dans les carnets de chacun.
— Individuellement ou par groupes, guidés par l'adulte en maternelle : faire part de ses impressions, produire une fiche d'identité pour une ou deux œuvres « préférées »
— Constituer une artothèque de classe :
    — Collections d'images, de matériaux pour réaliser des productions (collages…),
    — Collections de mots pour enrichir l'expression écrite/la production orale/les productions plastiques
    — Élaborer le projet (voir pistes pédagogiques ci-après)

— CYCLE 1
MATERNELLE

Enrichir le Parcours Artistique et Culturel de l'enfant par la découverte d'artistes et d'œuvres contemporaines.

Compétences travaillées

— **Rencontrer** Découvrir un centre d'art, adapter son comportement au lieu, développer l'écoute et le regard, s'ouvrir aux émotions suscitées devant une œuvre…
— **Pratiquer** Enrichir son potentiel d'expression par la rencontre avec les œuvres, expérimenter en atelier une nouvelle technique ou un nouveau procédé, participer à un projet collectif, s'ouvrir à des expériences sensibles,…
— **Connaître** Verbaliser ses émotions, établir un premier lien entre ce que l'on voit et ses connaissances, étoffer son vocabulaire oral au contact des œuvres.

Pendant la visite

— **Découvrir** les missions d'un centre d'art
— **Comprendre** les règles de vie d'une institution culturelle.
— **Apprendre** à observer une œuvre, dans le calme, à son rythme.
— **Décrire** une œuvre avec un vocabulaire approprié.
— **Découvri**r les outils des artistes : pinceau, crayon, encre, peinture, etc.
— **Reconnaître** les différents types d'œuvres : photo, sculpture, installation, vidéo…
— **Identifier** certaines références (Internet, film, tv..)
— **Exprimer** une émotion devant l'œuvre, un sentiment, une critique.
— **Expérimenter** un processus de création en atelier.

— CYCLES 2 & 3
PRIMAIRE

Explorer la démarche d'un artiste dont la découverte permet d'ouvrir un large champ de compétences pluridisciplinaires.

Compétences travaillées

— **Rencontrer** Découvrir un centre d'art, adapter son comportement au lieu, développer l'écoute et le regard, partager ses émotions, s'ouvrir à des esthétiques nouvelles.
— **Analyser** Dégager de l'œuvre, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles.
— **Situer** Relier certaines caractéristiques de l'œuvre au contexte historique et culturel de sa création.
— **Se repérer** Adapter son comportement au lieu et identifier les missions principales de la MAGCP.
— **S'approprier** Confronter sa perception avec celle des autres élèves, mettre en relation ses connaissances dans différents champs, avec les œuvres.

Pendant la visite

— **Visiter en autonomie** une exposition pour en dégager le thème
— **Observer et décrire** une sélection d'œuvres
— **Identifier** certaines références (Internet, film, tv, revue..)
— **Chercher le message** des œuvres et de l'exposition.
— **Exprimer** une émotion esthétique ou un jugement critique.
— **Débattre**, écouter et intervenir en utilisant un vocabulaire précis
— **Expérimenter** les différentes étapes d'un processus de création en atelier, choisir des dispositifs et expliquer son projet.

— CYCLE 4
COLLÈGE /LYCÉE

La visite se construit comme un échange entre les élèves et les médiateurs·rices, un dialogue à partir de la description et des remarques des élèves.

Compétences travaillées

— **Rencontrer** Découvrir les structures artistiques et culturelles, les métiers de l'art et de la culture. Cultiver sa sensibilité et sa curiosité, échanger autour de l'art et la culture.
— **Pratiquer** Travailler sa créativité, son regard critique en atelier. Participer à des décisions collectives, présenter oralement sa production, ses choix. Expérimenter de nouvelles techniques ou de nouveaux procédés.
— **S'approprier** Verbaliser ses émotions, défendre son point de vue en argumentant. Établir un lien entre ce que l'on voit et ses connaissances, pour analyser une œuvre et en déduire du sens.

Pendant la visite

— **Décrire** une œuvre d'art en employant un lexique simple adapté.
— **Identifier** les principales références présentes dans l'œuvre (Internet, film, tv, revue..)
— **Associer l'œuvre à son époque** à partir des éléments observés.
— **Proposer une analyse critique** simple et une interprétation des œuvres et de l'exposition.
— **Mettre en œuvre** un processus de création en atelier

Visite de l'exposition *Los Amigos*, 2017
©MACGP

— LA VISITE
«CE QUE JE VOIS, CE QUE JE PERÇOIS»

Les éléments représentés, les paramètres plastiques : matériaux, couleurs, lignes de force, lumière…

Nom des artistes :

quoi :

quand :

comment :

quels sujets :

«ce que je ressens, ce que je comprends»
Ce que l'œuvre me raconte; l'ambiance de l'œuvre (ressenti personnel); ce que je suppose que les artistes ont voulu faire.

«ce que j'apprends, pour mieux comprendre»
Le déplacement du corps dans l'espace, le cadrage est différent si on s'éloigne et si on se rapproche.

Ces propositions sont des exemples.

REGARDER ET S'INTERROGER

Animée par un·e médiateur·rice du centre d'art, la visite de l'exposition est l'occasion de regarder et de s'interroger.

Pour les primaires, les collégiens et les lycéens, elle commence par une découverte en autonomie de l'exposition, suivie d'une visite dialoguée où la médiatrice questionne les élèves pour construire un échange basé sur leurs ressentis. Par ce jeu de questions/réponses, l'élève est toujours entretenu dans une position active face à l'œuvre.

Pour les maternelles et la petite enfance, la MAGCP propose un parcours spécifique d'éveil aux œuvres, en intégrant leurs dimensions sensitives. Une découverte autour du son, du mouvement, du toucher et du regard.

Visite de l'exposition *Lieux-Dits*, 2018
©MAGCP

SUR RÉSERVATION
DU LUNDI AU VENDREDI
GRATUIT

Parcours petite enfance dans l'**exposition *Planète B***, 2019
©Nelly Blaya departement du Lot

LE PARCOURS DÉCOUVERTE PETITE ENFANCE
Crèche, RAM et Maternelles (TPS-PS)

Conçu pour les tout-petits, le parcours découverte pour la petite enfance est une exploration sensorielle de l'exposition pour faire connaissance avec les œuvres de manière simple et ludique.

Une visite non-verbale de l'exposition :

- Se déplacer dans l'exposition. L'enfant utilise son corps pour découvrir l'espace. Il suit un cheminement matérialisé au sol et adopte les différentes positions : déplacement à quatre pattes, temps allongé, recherche de points de vue...

- S'imprégner de l'ambiance lumineuse et sonore de l'exposition. Il interagit avec la lumière des projections vidéos. Il écoute et joue avec les sons.

- Toucher et se rendre compte de la matérialité des œuvres.

- Appréhender les thématiques de l'exposition par le biais de petits dispositifs spécialement conçus en fonction des œuvres présentées : objets, textures, cartes images... à partir desquels l'enfant peut faire des jeux d'association et de reconnaissance de formes.

Une pratique artistique à leur portée :

Pour cette exposition, nous proposons aux tout-petits de découvrir le principe du moulage en jouant de l'empreinte de son propre corps et de petits objets dans de l'argile.

Parcours petite enfance dans **l'exposition *Planète B***, 2019
©Nelly Blaya departement du Lot

SUR RÉSERVATION
DU LUNDI AU VENDREDI

PARCOURS DÉCOUVERTE PETITE ENFANCE
3€/ENFANT

ATELIER DE PRATIQUE CYCLE 1, 2, 3, 4 ET LYCÉE
60€/CLASSE

CORPS FANTÔMES,
JEU D'OMBRES ET DE SILHOUETTES
Maternelles (MS, GS), Cycle 2 & 3

« *les images comme les fantômes n'ont pas d'ombre* » dit l'artiste. Mais les ombres ne sont-elles pas les fantômes de nos corps ?

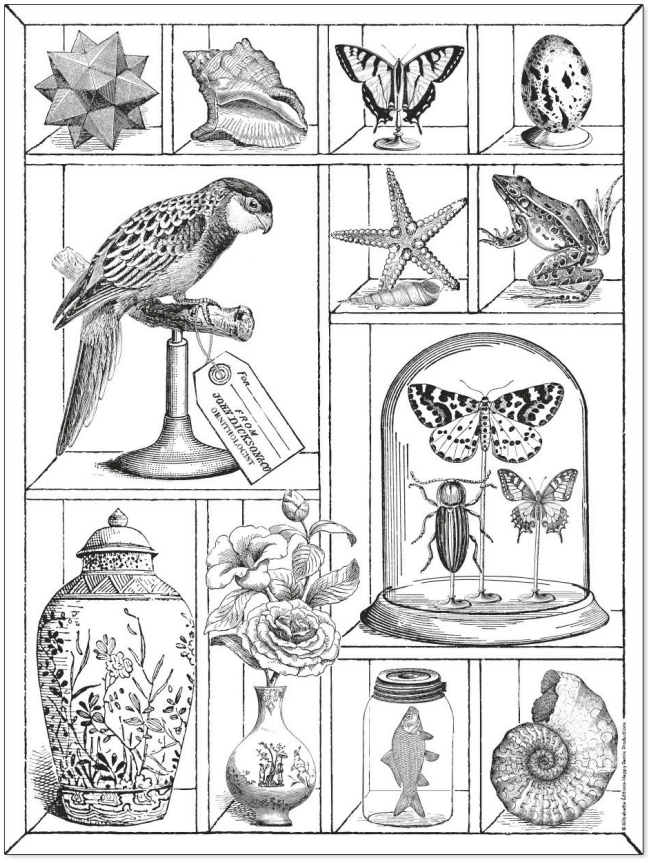
En utilisant leurs corps, les enfants jouent des contours flous de leurs ombres. Leur projection démultipliée par différentes sources de lumière fait resurgir sur le papier les formes fantômes de leur propre corps et sert de trame à un dessin collectif.

Un atelier qui explore les notions de silhouette, de transposition et de coopération.

MON CABINET DE CURIOSITÉS
Cycle 4 & Lycée

Sur la thématique de la collection, de la classification et de l'appropriation, les élèves réfléchissent à partir d'un corpus d'images à la constitution d'une collection personnelle de « curiosités ».

Le corpus est une source d'inspiration qui puise dans l'histoire de l'art, des formes à recycler, transformer et mettre en lien. La collection est décalquée, dessinée, modifiée et colorisée au posca sur un support plastique transparent. A l'issue de l'atelier, les dessins sont projetés et les élèves présentent le fruit de leur réflexion à l'ensemble de la classe.



CINÉMA
OKKO ET LES FANTÔMES

En partenariat avec les cinémas du Grand Figeac, nous proposons aux enseignants d'associer à la visite d'exposition, une séance cinéma avec un film choisi par l'artiste.
A l'issu de la projection, la médiatrice du centre d'art anime une discussion sur le film et sa résonance avec l'exposition.

Seki Oriko, dite OKKO, a perdu ses deux parents dans un accident de voiture. Elle vit désormais chez sa grand-mère qui tient l'auberge familiale et la destine à prendre le relai.
Entre l'école et son travail à l'auberge, la jeune Okko apprend à grandir, aidée par d'étranges rencontres de fantômes et autres créatures mystérieuses !

En écho à son exposition « Sans Ombre exactement » Guillaume Constantin vous propose de visionner ce joli film d'animation. Son récit dirigé tout entier vers l'apprentissage et la quête de soi, est empreint de mystère, de spiritualité et de sagesse, trois ingrédients qui font la renommée du cinéma japonais. Comment trouver, dans la réconciliation avec la mort, une façon de se pardonner et de s'armer pour vivre ? Le sujet de ce film, aussi magnifique que délicat, séduit à la fois les grands et les petits.

« les fantômes comme les images, n'ont pas d'ombre » dit Guillaume Constantin et c'est ce fil qu'il déroule dans cette proposition qui articule visite d'exposition et projection jeune public. Toute son œuvre navigue entre visible et invisible. Dans l'exposition l'artiste dissémine des fragments tels les indices d'un jeu de pistes… Une main qui s'extrait d'un lé de liège, des bustes qui semblent traverser les murs, un masque mortuaire au sourire énigmatique, des objets hantés par leur histoire… le mystère qui habite cette exposition permet d'explorer à travers la figure du fantôme nombres de thématiques.

VISITE D'EXPOSITION ET SÉANCES DE CINÉMA RÉSERVÉES AUX SCOLAIRES SUR RENDEZ-VOUS DU 4 AU 10 NOVEMBRE.
3€/ENFANT, À PARTIR DE 8 ANS.
VISITE GRATUITE AU CENTRE D'ART CONTEMPORAIN, CAJARC
PROJECTION DANS LES SALLES ATMOSPHÈRE DE CAPDENAC-GARE OU CHARLES BOYER DE FIGEAC.

« Dans la lignée
de H. Miyazaki et I. Takahata »
TÉLÉRAMA

« Un regard
attendrissant sur l'enfance »
LES INROCKS

OKKO
et les fantômes

Un film de Kitarô Kôsaka
directeur de l'animation LE VENT SE LÈVE

AU CINÉMA 12 SEPTEMBRE

CINÉMATRAQUE · AnimeLand · Paris MÔMES · 20 minutes · CAHIERS CINÉMA · Télérama

Un film de Kitarô Kôsaka «Okko's Inn» production designer Kyoto Yauchi directeur de l'animation Shunsuke Hirota Directeur artistique Youichi Watanabe Couleur par Terumi Nakauchi directeur CGI Tomohisa Shitara directeur de la photographie & superviseur des effets spéciaux Michiya Kato édité par Takeshi Seyama Musique par Keichi Suzuki directeur du son Masafumi Mimason par Shizuo Kurahashi Sachiko Nishi Production de l'animation par DLE MADHOUSE produit par WAKAOKAMI Project Idée original de Hiroko Reijo Character Design for Original novel by Asami scénario par Reiko Yoshida réalisé par Kitarô Kôsaka. ©Hiroko Reijo, Asami, KODANSHA / WAKAOKAMI Project GAGA

CONTACT

SERVICE DES PUBLICS
MARIE DEBORNE
M.DEBORNE@MAGCP.FR
05 65 40 78 19

SERVICE CIVIQUE
PAUL FORESTIÉ
P.FORESTIE@MAGCP.FR

EXPOSITION
SANS OMBRE EXACTEMENT
DU 27.09 AU 05.12.2020
ACCUEIL DES GROUPES
DU LUNDI AU VENDREDI
SUR RDV

PARTENAIRES

MAISON DES ARTS GEORGES ET CLAUDE POMPIDOU
CENTRE D'ART CONTEMPORAIN & RÉSIDENCES D'ARTISTES
LABELLISÉE D'INTÉRÊT NATIONAL
134 AVENUE GERMAIN CANET 46160 CAJARC
T 05 65 40 78 19 CONTACT@MAGCP.FR

MAGCP.FR

L'association Maison des arts Georges et Claude Pompidou bénéficie du soutien financier de l'État (Ministère de la Culture et de la Communication, Direction Régionale des Affaires Culturelles Occitanie), de la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée et du Département du Lot.

Elle est membre de air de Midi, réseau art contemporain, de d.c.a / association française de développement des centres d'arts, de Arts en résidence - réseau national, du LMAC, Laboratoire des médiations en art contemporain et de BLA!, Association nationale des professionnel. le.s de la médiation en art contemporain.