

DOSSIER PEDAGOGIQUE



METAMORPHOSES DU QUOTIDIEN

Maison des arts plastiques Rosa Bonheur

Du 07 septembre au 3 octobre 2020

| | |
|------------------------|----|
| L'exposition | 4 |
| Les artistes | 5 |
| Références | 11 |
| Pistes éducatives | 24 |
| Bibliographie | 26 |
| Informations pratiques | 27 |

L'EXPOSITION

Exposition collective : Nicolas Tourte, Julie Legrand, Laurence Nicola, Marie Denis, Hélène Muheim, Eudes Menichetti, Angèle Guerre, Eloise Van der Heyden, Katia Bourdarel, Laurent Debraux, Laurent Pernot, Laure Tixier, Carolein Smit, Amandine Gollé, Lionel Sabatté, Laurence Gossart, Luc Doerflinger, Yves Helbert, Maylis Turtaut.

Commissariat : Pauline Lisowski, en collaboration avec Fabienne Leloup

Collaboration artistique : Marie Denis

Cette exposition est née du besoin de réenchanter notre monde, de retrouver des moments d'étonnements. Voir dans chaque instant, la possibilité d'un ailleurs, d'une métamorphose. Observer, s'approcher, s'interroger sur ce qui est présent mais qu'on oublie de voir, comment conserver du merveilleux pour ensuite revisiter notre quotidien ?

Regarder autrement ce qui nous entoure pour partir à la découverte de nos souvenirs. Cueillir, amener avec soi, prendre soin, conserver, ces gestes nous renvoient à nos rencontres, à des lieux parcourus, à des instants vécus.

Et si l'émerveillement serait dans l'infime, dans ces moments d'un regard posé là où on ne l'attend pas. D'une attention à ce qui est petit, à ce qui semble anodin, une mystérieuse beauté apparaît.

Julie Legrand, Nicolas Tourte et Laurence Nicola sont invités à réaliser des œuvres en partant de leur perception de l'architecture de la Maison des arts plastiques Rosa Bonheur. A partir des cachettes, des structures, qui incitent à des métamorphoses, ils créent des basculements du réel vers l'imaginaire et composent un lieu mystérieux, où d'un foisonnement d'éléments, de matières, de formes, surgissent surprise et étonnement.

« Métamorphoses du quotidien » nous invite à une traversée du miroir, à entrer dans le grenier des secrets de notre enfance où chaque recoin renferme une présence. Ainsi, dessins, peintures, sculptures, et installations mis en scène nous proposent de basculer vers une nature retrouvée, fantasmée. D'autres œuvres convoquent des histoires, qui se transmettent de génération en génération et traversent les époques, nous faisant rêver et grandir. Elles témoignent de notre attachement aux matières, à l'animal, au végétal, aux êtres minuscules. Une expérience qui ravive les sens et nous transporte hors de notre quotidien.

Marie Denis élabore avec finesse des relations entre les œuvres. Elle sublime les matériaux qu'elle recueille grâce à son attention portée aux éléments de la nature, aux objets anciens et aux divers savoir-faire. Suivant notre instinct, guidé par le fil tissé par cette artiste, nous retrouvons notre capacité à nous étonner, attiré par une couleur, une lumière ou une matière. Cet ensemble d'images, d'œuvres et d'objets collectionnés inspire à un enchantement, nous offrant une occasion de vaciller vers nos rêves, nos souvenirs et l'espoir de capter ce qui nous échappe.

La magie opère et ces multiples curiosités suscitent des associations et nous amènent à nous projeter dans un autre monde, celui de nos secrets et de nos fantasmes.

Ainsi, cette exposition invite à s'évader dans nos pensées. Chacun peut retrouver le plaisir de s'émerveiller et de prêter une attention aux éléments, aux êtres. Ce moment de pause, provoque un ravissement et conduit à maintenir notre esprit et nos sens en éveil. Une expérience qui nous transporte hors de notre quotidien. Un basculement de la réalité vers l'étrange pour mieux prendre conscience de notre monde.

LES ARTISTES

JULIE LEGRAND

Née en 1973 à Suresnes.

Vit et travaille à Paris et Saint-Quentin.

Julie Legrand propose trois installations, trois états de transformations du verre, de la psychologie et des sensations, qui modifient notre perception de l'espace et des objets.

Des armoires se transforment par une force intérieure inconnue.

Du verre des vitres pousse jusqu'à ne pas exploser. Celles-ci résistent et évoquent un surgissement.

Des murs, des objets du quotidien gouttent, brillent et bullent. L'espace d'exposition, tel un grenier, est habité d'un réseau de fluides qui surgissent et nous intriguent.

Des poutres jusqu'au sol, d'autres gouttes de verres colorés créent des éclats de lumières arrêtés ou encore en action.

Ces œuvres de divers éclats et formes colorées attirent notre regard tout en suscitant notre interrogation sur les phénomènes qui convoquent. Une certaine magie à partir des meubles et de l'architecture opère.



LAURENCE NICOLA

Née en 1975. Vit à Saint-Coulomb et travaille en France.

Laurence Nicola collecte des matériaux qu'elle assemble suite à des découvertes. A partir d'un ensemble d'éléments divers, porcelaine, charbon, plastique, crin de cheval, dents, elle compose des sculptures qui suggèrent des sensations opposées et convoquent le toucher.

Sous la niche de l'alcôve, des diapositives réalisées en mica projettent des apparitions de souvenirs et de lieux parcourus. Du mur au sol, les matières associées par l'artiste deviennent des curiosités, nous amenant à imaginer un paysage aussi bien micro que macroscopique.

Sans stratifications de matières naturelles recueillies et artefacts imbriqués, devenus précieux, nous incitent à prêter attention aux moindres petits fragments anodins, insolites, en équilibre. Notre posture de spectateur est mise à l'épreuve, nous nous approchons pour observer et rêver des mondes.



NICOLAS TOURTE

Né en 1977 à Charleville-Mézières. Vit à Lille et travaille en France.

Artiste représenté par la galerie Laure Roynette, Paris.

A partir d'un hublot, Nicolas Tourte crée une œuvre, à la fois sculpture et structure conique pour nous proposer de nouvelles possibilités d'observer le réel. De l'espace restreint de cette ouverture vitrée, l'artiste conçoit un observatoire constitué de lattes de bois pour contempler la lumière. Telle une coquille qui s'enroule, son volume prolonge l'architecture. Cette excroissance nous incite à nous déplacer pour voir ce qui se cache derrière.

Puis, un pas de côté et nous nous laissons absorber par un tournoiement de boucles d'images. Des textures suggèrent un basculement du paysage environnant vers un ailleurs.

De l'échelle du trou de la lucarne se déploie le cosmos. L'installation offre un moment d'attention et de rêverie où la lumière changeante nous transporte vers une potentielle éclipse.



MARIE DENIS

Née en 1972 à Bourg-Saint-Andéol. Vit et travaille à Paris.

Artiste représentée par la galerie Alberta Pane, paris.

Marie Denis étudie et transforme le végétal sous différentes échelles et selon les lieux. Chaque projet l'amène à croiser les techniques pour offrir un inventaire de formes. Ses œuvres, noir et blanc renvoient à une nature intranquille, fragile.

Par le procédé de l'estampe, elle fixe ces éléments naturels qu'elle a pris soin de patiner. Son corps apparaît aussi par fragment, mêlé aux ramures, comme si l'artiste tentait de les maintenir dans un temps liquide et suspendu, inventant des chimères de nature anthropomorphe.

Les recherches de l'artiste sont dans une tension qui aboutit à une sorte de fossilisation de la nature et à un arrachement du végétal au temps, notion clé de son travail.

La question du temps rejoint sa méditation des formes et des matières : une radicalité de ses œuvres qui nous parle des ciels sombres de la nature. Pour l'exposition, Marie Denis propose un nouvel ensemble de pièces, comme si chaque exposition était la première. L'enjeu est aussi que l'archipel d'artistes et d'œuvres réunis s'entrechoquent, se nourrissent, et inventent un univers inédit qui interroge le merveilleux.



KATIA BOURDAREL

Ses œuvres incarnent deux faces des contes et des histoires populaires : le merveilleux et le cauchemar, inspirées des histoires populaires. La cabane est ici un abri précaire et le lieu de toutes les transformations.



LAURENT DEBRAUX

Prêt de la galerie Eko Sato, Paris.

Le travail du mouvement de ses sculptures cinétiques est basé sur une réflexion autour de la lenteur afin de traduire les connexions et émotions des individus.

LIONEL SABATTÉ

Sa démarche consiste à retrouver à retrouver le merveilleux à travers l'utilisation de matériaux de rebuts où d'autres éléments naturels. Il témoigne du temps et donne l'illusion du vivant.



ELOÏSE VAN DER HEYDEN

Par un procédé d'empreinte directe du végétal sur le papier, elle représente le passage du temps, un environnement végétal, entre mondes intérieur et extérieur. Ainsi, ses robes et ses céramiques renvoient à la forêt comme source de mythes et révèlent le lien entre l'homme et le végétal.

LAURENT PERNOT

Il détourne des objets de leur contexte et de leur usage, comme pour arrêter le temps. Ses œuvres incitent à méditer et célébrer le monde fragile.



LAURE TIXIER

Ses aquarelles et sculptures, traversées de références à l'histoire des sociétés ainsi qu'au monde de l'enfance, évoquent notre relation à l'habitat et à l'architecture.



YVES HELBERT

Sa série de dessins Naturarium interroge la nature comme construction humaine. Le titre ajoute de l'ambiguïté aux images assemblées.



CAROLEIN SMIT

Sa sculpture baroque et espiègle fait écho à l'iconographie religieuse et à la mythologie. Entre laideur et grâce, inquiétude et fragilité, elle illustre la vulnérabilité de l'être humain.

ANGÈLE GUERRE

Elle développe une série de gestes qui efface, enlève, transforme pour laisser apparaître un nouvel espace. Son installation de miroirs sur lesquels des lignes circulent fait apparaître par jeux de transparences des mouvements et des images.



LUC DOERFLINGER

La peinture est pour lui un lieu de réflexion et une surface de projection. Les figures présentes dans ses images suggèrent des dualités en suspens : animalité/humanité, enchantement/désenchantement, réalité/fantômes.

EUDES MENICHETTI

Il travaille toutes sortes de matériaux, métal, caoutchouc, clous, agrafes et punaises pour créer des sculptures et reliques en référence au baroque, à la parure, et au religieux.



HÉLÈNE MUHEIM

Ses dessins renvoient tantôt au végétal, aux feuilles, aux racines, tantôt à des ailes, ou des chevelures. Ils convoquent le temps, un attachement, une pensée, un songe ou un souvenir.

AMANDINE GOLLÉ

Ses chimères, entre fragilité et puissance, relèvent d'une attention pour les matières de deux règnes : l'insecte et l'oiseau. Dans leur globe, elles sont à la fois protégées et prisonnières.



MAYLIS TURTAUT

Sakura est une installation in situ, sous un arbre, ou un arbuste, consistant en un tapis de pétales de porcelaine blanche, dessinant au sol la forme du végétal. Chaque pétale évoque aussi bien la neige fragile et précieuse, que le printemps.

RÉFÉRENCES

Issu de la tradition orale, le merveilleux est présent dans les récits religieux et païens. Pour les Anciens, l'intervention des dieux (dans l'Épopée notamment) était acceptée comme telle (*merveilleux païen*) ; pour les chrétiens, ce seront les anges ou les démons, les saints et leurs dons miraculeux (*merveilleux chrétien*).

La forme la plus populaire rattachée au merveilleux est le conte de fée (ou conte merveilleux) mais on le décèle également dans le mythe, la fable, la légende, l'épopée, la *fantasy*. Il passe par la suite du monde de la littérature à celui du cinéma (exemple des films de Jean Cocteau). Vient du mot *mervellus*.

MERVEILLEUX

- ✓ Qui cause un vif étonnement par son caractère étrange et extraordinaire.
- ✓ Qui suscite l'étonnement et l'admiration en raison de sa beauté, de sa grandeur, de sa perfection, de ses qualités exceptionnelles.
- ✓ Ce qui s'éloigne du cours ordinaire des choses : ce qui est miraculeux, surnaturel. Intervention de moyens et d'êtres surnaturels, de la magie, de la féerie.

METAMORPHOSES

- ✓ Transformation, changement d'une forme à une autre
- ✓ Changement de cette nature opérée par les Dieux dans la mythologie grecque et latine
- ✓ Changement extraordinaire dans le caractère d'une personne



Max Ernst



Marcel Duchamp

LE MOYEN-ÂGE : LES PREMISES D'UN MONDE FANTASTIQUE ET MERVEILLEUX

La création d'animaux étranges obéit à des motivations psychologiques complexes. Elle est le fruit d'un mélange inconscient de désirs et d'angoisse. « *C'est bien le sommeil de la raison qui engendre des monstres* », affirmait Goya. *L'hybride ou le monstre peut aussi naître d'une contemplation de la nature, des nuages, des ombres sur le sol, de taches sur un mur.* Léonard de Vinci, dans ses Carnets, écrit qu'il encourageait un élève à observer la nature car elle recelait des compositions extraordinaires, des batailles d'animaux, des paysages et des monstres, « *des diables et autres choses fantastiques* ».

Les artistes du Moyen-Âge ne s'appuient pas sur l'observation de la nature afin de décrire les animaux. Ils se réfèrent à l'Histoire des animaux d'Aristote, texte redécouvert au XIII^e siècle. Ils lisent aussi Plin l'Ancien dont l'Histoire naturelle est pleine de récits extravagants. Quant au Physiologus, il abonde en animaux étrangers à l'environnement quotidien des Occidentaux. Lorsque ces textes parlent de la serre, de la caladre, du phénix, de la sirène, du basilic, de la licorne, tout le monde y croit, car ils sont cités dans la Bible.

Cependant, certains animaux fabuleux semblent avoir une histoire car on trouve leur représentation partout sur la terre. C'est le cas de la licorne et du dragon, qui ont enchanté la pensée du Moyen-Âge et la nôtre.

Le monstre

Guiart des Moulins traduit L'Histoire scolastique de Pierre le Mangeur sous le titre de Bible historiale. Cette œuvre est une compilation d'histoire religieuse, qui commence au paradis terrestre pour se terminer à l'Ascension du Christ. L'auteur reprend ici l'épisode célèbre de Jonas. La Baleine est le symbole du monstre par excellence, à la fois signe divin et animal aux proportions gigantesques. Plin l'ancien pensait que chaque animal terrestre avait un équivalent sous la mer. Cette idée est reprise par les auteurs

médiévaux. Ainsi, cette baleine ressemble au loup qui hante les campagnes. Ses dents sont carnassières et son œil mauvais. Il est à remarquer cependant que l'enlumineur a cherché à reproduire la baleine puisqu'il a dessiné sur la tête du monstre une sorte de cratère, orifice par lequel le cétacé recrache de l'eau.



Guiart des Moulins - Bible historiale - Début xive siècle

L'hybride

L'hybride vient du latin classique *ibrida* signifiant « *bâtard, de sang mêlé* » et, spécialement, « *produit du sanglier et de la truie* ». C'est un être composite procédant de la réunion de plusieurs éléments caractéristiques d'espèces différentes comme la serre, la licorne, le dragon, le basilic. Le martichore, par exemple, que Plin situe en Ethiopie, ressemble à un lion rouge à queue de scorpion. Il est très cruel. Son nom en persan signifie « *mangeur d'homme* ».



Guiart des Moulins - Bible historiale - Début du xive siècle

Hybride vert ailé, mi-homme mi-bête, ses pattes sont griffues comme celles d'un lion et sa queue ressemble à celle d'un renard. Il porte une capuche. Le vert est la couleur du diable.

Le dragon

Le mot dragon vient du grec *drakôn*. Il est employé à Athènes comme nom propre et apparenté au verbe *derkesthai* qui signifie « regarder fixement ». Le mot est passé en français avec le sens d'animal fabuleux au regard fixe. Il symbolisera très vite le démon dans l'iconographie chrétienne (XIIe siècle). C'est l'animal le plus impressionnant du bestiaire médiéval, qui le définit souvent comme le plus grand des serpents, comme la « plus grande bête de toute la terre ». Animal hybride par excellence, il a inspiré les enlumineurs qui ne parviendront cependant pas à le figer dans une forme fixe et déterminée. Il crache du feu, du froid, de l'acide ou des éclairs, et fait parfois des étincelles. Il est représenté généralement comme un reptile ailé. Ses variantes sont multiples. Cet animal fabuleux a laissé son empreinte dans toutes les civilisations.



Secrets d'histoire naturelle - Centre-ouest, vers 1480-1485

La licorne

La licorne est l'animal fantastique dont on trouve les traces les plus anciennes. Son apparition pourrait remonter à l'époque paléolithique.

L'image de la dame à la licorne est l'une des plus répandues au Moyen-Âge. A partir du XIIIe siècle, la licorne devient un thème récurrent de l'art. Les tapisseries, les émaux, les coffrets d'ivoire en sont ornés. On la trouve aussi dans les miniatures figurant la Création du monde ou l'arche de Noé. Sa représentation ne changera plus. Elle ressemble désormais à un cheval blanc aux sabots fendus comme ceux d'une chèvre, portant une longue corne torsadée. Parfois apparaît une petite barbiche à son menton.



Livre des simples médecines - xve siècle

LE PAYSAGE FLAMAND : SPIRITUALISATION ET METAMORPHOSES

Le caractère merveilleux et fantastique des paysages flamands du XVI^e siècle suscitent aujourd'hui encore fascination, effroi ou questionnement.

A cette époque, les artistes flamands inventent une nouvelle manière de peindre, attachante et inventive, aux **frontières du réel et de l'imaginaire**. La nature devient le lieu de tous les mythes, de toutes les fables, les arbres et les rochers sont anthropomorphes, les créatures les plus étranges côtoient les hommes absorbés par leurs occupations quotidiennes. Dans ces mondes hybrides se dessine pour le spectateur un chemin de vie : le paysage devient le lieu de passage entre la réalité sensible et le monde spirituel.

Dans ces images où se mêlent la foi chrétienne et les superstitions populaires, où se rencontrent le beau et le bizarre, le merveilleux et le monstrueux, la nature s'écrit dans un langage symbolique dont nous ne détenons plus tous les codes, et nous emmène dans **un monde qui nous dépasse, cosmique, légendaire et infini**.

L'originalité et la puissance de ces images, signées par des maîtres reconnus tels que Bosch, Brueghel, Bles, Bril ou Patinir, mais aussi par des artistes moins connus, mais néanmoins brillants comme Mandijn, ou de Keuninck, se révèlent dans leur composition d'ensemble comme dans le détail et repoussent la réalité du paysage au-delà du visible, jusqu'au fantastique.

Le paysage flamand est le support d'une expérience du monde qui pousse le spectateur à s'engager dans la réflexion. Il lui permet d'envisager **la nature peinte comme le lieu d'une promenade méditative qui lui est destinée**. La nature se trouve sous l'emprise formelle et visuelle de signes et de symboles. Par les mécanismes de la poétique de la surprise, la contemplation de ces paysages se transforme en une pérégrination du regard où la mise en présence du monde sensible permet d'accomplir le passage d'une réalité terrestre à une réalité spirituelle merveilleuse.



Abel Grimmer – Le portement de Croix



Tobias Verhaecht – Paysage avec la Tour de Babel



Jérôme Bosch – Le jardin des délices

LA RENAISSANCE : UN ESPRIT DE CURIOSITÉ

Cabinet de curiosités : désigne un lieu dans lequel on collectionne et présente une multitude d'objets rares ou étranges représentant les trois règnes : animal, végétal et minéral, ainsi que des réalisations humaines.

Jusqu'à la fin du 17^{ème} siècle, les hommes ont encore une représentation magique du monde : le but du cabinet est alors d'essayer de **comprendre ce monde à travers sa diversité et sa bizarrerie en créant un microcosme de l'étrange**. Avec le développement des explorations et la découverte de nouvelles terres, on se met à collectionner les curiosités en provenance de ces nouveaux lieux.

A partir de 1550, les cabinets de curiosité se répandent à travers l'Europe, appelés *Studiolo* ou *Grotta* en Italie, *Kunst und Wunderkammer*, chambres d'art et de merveilles, dans les pays germaniques. A l'origine de ces collections, on trouve des aristocrates, des marchands et des intellectuels. Un monde de savoirs naît dans ces lieux clos. Généralement, l'existence de ces collections est presque méconnue : seul le collectionneur et ses proches en sont témoins.

La collection représente le collectionneur : tous les objets correspondent à son goût. Il s'agit de coquillages, d'instruments scientifiques, de monnaie, de bijoux, d'antiquités, d'œuvres d'art... Le cabinet est une sorte de miroir du monde en réduction, un lieu de contemplation solitaire, dévolu à la mélancolie, dont les rares spectateurs sont choisis.

AU 19^{ème} siècle, le classement scientifique se substitue aux classements aléatoires des cabinets d'amateurs. Se sépareront ainsi les domaines de la raison et de l'imagination, de la science et du merveilleux. La tentation d'entremêler au Louvre les collections hétérogènes aboutira finalement à un isolement des disciplines : artistiques au Musée du Louvre, scientifiques au Muséum d'histoire naturelle. Dans ces musées, les collections seront définitivement ouvertes à tous.

Mais encore en 1859, le rédacteur en chef de la Nouvelle Gazette des Beaux-Arts, rêvait encore de son cabinet de travail :

« Il avait voulu, par la délectation de son esprit et la joie de ses yeux, quelques œuvres suggestives le jetant dans un monde inconnu, lui dévoilant les traces de nouvelles conjonctures, lui ébranlant le système nerveux par d'érudites hystéries, par des cauchemars compliqués, par des visions nonchalantes et atroces ».



FANTASTIQUE ET MERVEILLEUX DANS L'ART SURREALISTE

Pour les surréalistes, le fantastique apparaît comme un espace de transgression libérateur dans lequel ils se retrouvent. C'est seulement à l'approche du fantastique, en ce point où la raison humaine perd son contrôle, qu'a toutes les chances de se traduire l'émotion la plus profonde de l'être.

Pour Breton, **le fantastique permet de se libérer des contraintes de la société**, de la présence, de la logique et offre à la poésie la capacité de refaire le monde.

Dans le fantastique, il perçoit une **poésie onirique** qui ouvre les portes à la mise en place d'un nouvel ordre capable de concilier le rêve et la réalité, le sommeil et la veille, le désir et sa réalisation.

La mise en place d'images issues du romantisme noir et du fantastique apporte une dimension nouvelle au dessin comme c'est le cas dans les châteaux dessinés par Man Ray dans « Château abandonné ». D'autres dessins de Man Ray entrecroquent des objets ou des images pour n'en faire qu'un ou une comme dans Paranoïa ou lorsqu'il déforme le réel : l'arbre rose. De même Dali jouait avec des animaux comme ces éléphants dont il allongeait les pattes ou métamorphosait les corps et ces tigres qu'il faisait sortir de la gueule d'un poisson.

Ce surnaturel se rapproche plus du merveilleux, **un merveilleux non seulement accepté mais désiré, espéré parce qu'il implique l'être entier dans tout ce qui le compose à la fois en tant qu'être charnel et psychique.**

Le merveilleux est parcouru par la clarté de l'onirisme. Il est une transposition onirique maîtrisée. Accepter le merveilleux, c'est en effet passer de l'autre côté du miroir afin de retrouver la fraîcheur d'un inconscient débarrassé des lourdeurs de la veille. **Le merveilleux surréaliste nous fait de fait entrer dans un cercle magique** où il nous est possible d'identifier chaque élément du décor, chaque personnage, chaque créature, mais où rien ne semble à sa place.

Les surréalistes veulent en effet **reconstruire un monde idéal**, utopique, dans lequel n'existeraient plus les frontières et les règles pesantes de notre société mais qui nous offrirait une liberté totale, un univers totalement différent au sein duquel la logique et la raison n'ont plus voix au chapitre, une réalité transcendée, magnifiée par la voix du poète ou le pinceau du peintre.



Man Ray, La femme, 1920.



Salvador Dali, la persistance de la mémoire, 1931.

METAMORPHOSE DE L'OBJET DANS L'ART CONTEMPORAIN

Dans les objets, on peut voir d'abord des matériaux : au lieu de créer à partir de matières naturelles (marbre, bois, terre) ou transformées (bronze, toile, peinture), les artistes prélèvent des objets déjà fabriqués, soit entiers (Hausmann), soit sous formes de débris plus ou moins identifiables (Laurens, Tinguely, Dubuffet, Rauschenberg) ; ils les assemblent, soit en jouant sur l'accumulation (Arman, Boltanski), soit en cherchant des rencontres inattendues (Tuazon, Rauchenberg).

On peut s'interroger sur le sens des objets ou le modifier en les changeant de contexte (Dimitrijevic, Brecht) ; on parle alors de **détournement**, activité qui consiste à **donner aux objets une nouvelle chance**. L'artiste est, parfois, un récupérateur, un metteur en scène de débris hors d'usage ; parfois aussi il donne aux objets une parole plus complexe, plus fondamentale, plus vraie que ce qu'ils nous disent par leur simple valeur d'usage.

C'est Duchamp, le premier, qui transforma l'objet du quotidien manufacturé en œuvre d'art. Les premiers ready-made datent de 1913. Depuis, l'objet sort du cadre de la peinture et envahit le monde réel se présentant en tant que tel dans la scène de l'art. Il se prêtera aux détournements et aux assemblages les plus surprenants des surréalistes, aux « accumulations », « compressions » et différents « pièges » des Nouveaux réalistes, aux mises en scène de la Nouvelle sculpture objective contemporaine, en passant par l'adhésion enthousiaste et critique à la fois du Pop art américain qui a fait d'une société de consommation et de ses objets le sujet principal de son art. **L'objet interpelle l'art au XXe siècle, son statut et ses limites**, qu'il repousse de plus en plus loin.

Ready-Made de Duchamp.

Comment l'utilisation d'un objet du quotidien dans l'art peut-elle mener à une réflexion sur le statut d'œuvre d'art ? L'acte de naissance de ce phénomène est son urinoir retourné et intitulé « Fontaine ». Par ce geste, l'artiste **transforme un objet du quotidien manufacturé** en œuvre d'art. L'objet n'est plus alors représenté, comme c'était le cas auparavant avec des genres comme la nature morte, mais présenté directement en tant que tel. Paradoxalement, ce geste inaugure l'ère de l'art conceptuel, alors même que le produit exposé est « matériel » : Duchamp affranchit l'artiste du devoir de fabrication de l'œuvre pour se concentrer sur **le travail conceptuel**. L'artiste n'a en effet rien « fait » au sens artistique classique : il s'est contenté de choisir un objet déjà fabriqué, et de le « détourner » de sa fonction et de son cadre originel. Pour Duchamp, la présentation de l'objet sorti de son contexte déclenche alors le jeu des **représentations symboliques associées spontanément aux formes**.



Déjeuner en fourrure, Meret Oppenheim, 1936.

Comment l'art peut-il transformer notre rapport aux objets du quotidien ? Il s'agit ici d'une tasse réelle, une soucoupe et une petite cuillère recouvertes de fourrure de gazelle chinoise marouflées sur la matière de sorte que la céramique disparaisse complètement. (Ici, la fonctionnalité de l'œuvre a disparu au profit de son aspect plastique). La couleur beige de la fourrure animale et sa texture mouchetée créent une référence naturelle et sauvage qui crée une contradiction visuelle avec la forme industrielle, usinée de la tasse. Ce qui amusait particulièrement Oppenheim, c'était ce contraste porcelaine/fourrure comme celui du métal/fourrure pour le bracelet.



Oppenheim a réussi à créer une combinaison improbable entre une tasse et de la fourrure. Ils n'ont apparemment aucun rapport et sont utilisés ici de façon à provoquer l'inattendu, **réveiller notre inconscient, mais aussi révéler des associations poétiques**. Cet objet de la vie courante est inutilisable, il a perdu sa signification première et nous le voyons à présent comme un simple objet artistique qui trouve sa place dans un musée.



Loup-table de Victor Brauner, 1939-1947.

La table, objet on ne peut plus familier et réconfortant car lié aux repas, à l'élément nourricier source de vie, se retourne en son contraire en se métamorphosant en animal agressif et dévorant. Le mot loup, contenu dans le titre, **évoque les contes d'enfants et les fantasmes d'engloutissement par dévoration**. Néanmoins, avec un ultérieur désarçonnement de tous nos repères, c'est un renard que ce curieux assemblage nous présente.

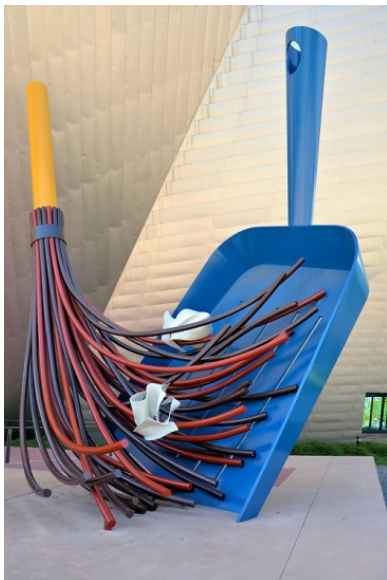
Les compressions de César

A partir de 1959, César centre son travail sur la technique de la « compression dirigée », qui devient sa marque de fabrique : à l'aide d'une presse hydraulique, **il comprime divers objets sous forme de parallélépipèdes**, d'abord de petit format avec des rubans de cuivre et des tôles, puis des voitures entières. Il comprime aussi toutes sortes de matériaux : tissus, papiers, et même bijoux en or que les femmes du monde lui apportent et qu'il rend compressés en cube à porter autour du cou.



Les tableaux-pièges de Daniel Spoerri

Organisant des repas à thème, servis par des critiques d'art (Jouffroy, Ragon, Restany...), Spoerri va transformer les tables abandonnées par les convives en « tableaux-pièges », fixant lui-même les reliefs de ces repas sur les tables pour les exposer – une fois redressées – aux murs du restaurant. Spoerri fixe ainsi l'écoulement du temps et **donne un statut d'éternité à la banalité d'une situation éphémère**. Par-delà le caractère festif de ces activités, qui rapproche Spoerri du mouvement Fluxus, le questionnement de ces pratiques humaines permet à l'artiste de dépasser l'esthétique de l'objet usagé pour atteindre une réflexion anthropologique. Ces « natures mortes réelles » interrogent la fragilité de la frontière qui sépare l'art de la vie.



Big Sweep (grand balayage) de Claes Oldenburg et Coosje Bruggen, 2006.

Au Denver Art Museum, Colorado, USA.

Comment l'art peut-il transformer notre rapport aux objets du quotidien?

La démarche d'Oldenburg et van Bruggen interroge aussi le rapport du corps du spectateur face l'œuvre : vision en contre plongée, sensation de petitesse ou d'écrasement quand il se situe près de l'œuvre et paradoxalement nécessité d'une mise à distance du spectateur qui doit s'écarter, prendre du recul pour percevoir l'œuvre dans sa globalité et dans son environnement alors que le référent est un objet usuel et manipulable, proche de sa vie quotidienne, voire intime.

Oldenburg aime à citer **Le voyages de Gulliver de Jonathan Swift** et s'explique :

« Changer l'échelle des objets, c'est les rendre plus intéressants, car cela change la relation qu'on a avec eux. Plus proches, ils s'agrandissent ; plus loin, ils rapetissent. Le livre de Swift a saisi cette poétique de l'échelle. »

QUAND L'ART EST A BOUT DE CONTE

Le registre du merveilleux est un mélange entre la réalité et l'irréel. **Les éléments surnaturels sont acceptés dès le départ et ne sont jamais une surprise par le lecteur.** Il doit s'attendre à tout. Contrairement au fantastique qui a pour vocation d'effrayer ou de maintenir un suspense, le merveilleux est plutôt étonnant et fait entrer le lecteur dans un monde différent du sien. Le merveilleux est le registre des contes de fées par excellence. **Il faut cependant faire attention : le registre merveilleux n'est pas forcément heureux ou fait pour les enfants.** Le méchant de l'histoire peut gagner (comme dans *Le Petit Chaperon rouge* de Perrault), ou le texte peut avoir une vocation philosophique. Ainsi les contes de Voltaire sont-ils marqués par le registre merveilleux, sans pour autant être faits pour les enfants. Les écrits de science-fiction sont aussi généralement merveilleux à travers les utopies qu'ils présentent car ils répondent aux critères du registre.

En général, les schémas narratifs sont simples, mais les indices spatio-temporels imprécis : le conte commence par « il était une fois » et les lieux sont souvent une forêt ou un château, sans détails. Les personnages sont stéréotypés (les princesses, les chevaliers, les fées...) et appartiennent à des catégories bien particulières. Des figures telles que la personnification ou la prosopopée sont fréquentes pour rendre l'improbable humain. Toutefois, lorsqu'il s'agit de dystopies ou d'utopies, le schéma narratif est plus complexe, mais les éléments de ce genre d'écrits sont les mêmes et reviennent sans cesse. Le merveilleux répond donc aussi à des schémas d'écriture et des lieux communs.

Emblématiques depuis des générations, l'engouement des artistes pour le conte ne s'arrête pas. Entre tragique et merveilleux, cruauté de l'animal et innocence juvénile : une manne pour les artistes.

Aujourd'hui, cette double facette, c'est la plasticienne **Katia Bourdarel** qui la travaille. A l'orée d'un bois factice digne du décor de *la Belle et la Bête* de Jean Cocteau, le visiteur découvre son œuvre « **Je suis une louve** » : cinq canidés babines retroussées et masques vénitiens, dits « loups », sur le museau : « *Le loup es un animal agressif dans le petit chaperon rouge : il mange la grand-mère, qui, elle, tente de protéger sa petite fille. Ici à l'inverse, l'idée était de réunir dans un seul personnage, la louve, cette animalité et cette humanité* » commente l'artiste. Ce pied de nez à la structure du conte, dans lequel les personnages sont toujours unidimensionnels, est devenu la marque de fabrique de la sculptrice.



Dans l'Oiseau d'Or, des frères Grimm, un prince part en quête du mystérieux volatile. Secondé par un renard, il s'entête à refuser ses judicieux conseils. Les rôles sont ici inversés, l'animal incarnant la sagesse, et l'homme, l'immaturation. Dans son installation immersive, « **Je ne sortirai plus de cette forêt** », le vidéographe **Guillaume Baychelier** représente l'entente finale entre les deux personnages, symbole du passage à l'âge adulte. « *Dans le conte, l'animalité est un vecteur du récit. Ce qui me fascine, c'est justement cette symbolique du récit initiatique, facile d'accès et en même temps très riche. Le conte est une matière première artistiquement parlant* ».

A regarder de plus près la scène contemporaine, les **metteurs en scène et chorégraphes les plus illustres ont tous créé autour des contes**. Romeo Castellucci, Joël Pommerat, Jean-Michel Rabeux, Olivier Py, Angélin Preljocaj... Tous friands de ces légendes populaires, qu'ils ont réadaptées avec plus ou moins de fantaisie. De la fantaisie, **la chorégraphe Laura Scozzi ne s'en prive jamais et encore moins dans son Barbe-Neige et les sept petits cochons au bois dormant**. Créée en 2014, cette chorégraphie hip-hop survoltée ose tous les croisements et les inversions, surtout les plus insolites. Bienvenue au nain et aux sept Blanche-Neige ou aux fées sans baguette magique.



Gratter l'image lisse des représentations canoniques, l'illustrateur **Jean Claverie s'en amuse également avec malice**. Ses dessins aux couleurs pastel, réalisés pour les éditions Albin Michel puis Mijade, s'autorisent quelques libertés. En anorak à capuche rouge, le Petit Chaperon de Claverie apporte à sa grand-mère malade sa pizza quotidienne. Mr Wolf, blouson en cuir et jean serré, tient quant à lui un cimetière de voitures dans la même rue : voici un loup des villes prêt à croquer la petite fille morderne.

Car même transposés dans un autre contexte, **les contes de fées continuent de nous séduire**. Véritables patrimoines immatériels de l'humanité, les épopées gardent sous leurs dehors magiques propres à chaque pays des thématiques communes.

LES METAMORPHOSES ET LA MYTHOLOGIE

Signe de la présence des dieux, les métamorphoses apparaissent comme la péripétie essentielle ou comme la conclusion du mythe. Elles recouvrent différentes fonctions et on peut distinguer plusieurs catégories.

La métamorphose comme artifice provisoire de séduction.

Il arrive que les dieux pour mieux tromper ceux ou celles qu'ils veulent séduire, empruntent des formes animales. Cette possibilité d'apparaître sous de nouvelles apparences est le fait de leur pouvoir. La transformation est provisoire et dure le temps d'arriver à leurs fins.

C'est sous l'apparence d'un taureau blanc aux cornes dorées que Zeus enlève Europe et sous celle d'un cygne qu'il s'unit à Lédà.



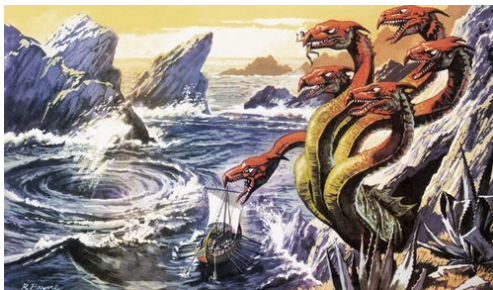
La métamorphose comme punition.

Parfois, la métamorphose est l'expression brutale et sans appel de la colère, de la punition des dieux. Elle frappe ceux qui par leurs actes se sont opposés ou ont rivalisé avec eux. Ceux enfin, dont la conduite mérite châtement.

Charybde fut changée par Zeus en monstre marin attirant les navires et les engloutissant dans un gouffre.

Scylla, jeune fille ayant provoqué la colère de la magicienne Circé fut changée elle aussi en monstre marin à six têtes de chiens aboyeuses.

Les compagnons d'**Ulysse** furent transformés en cochons par la magicienne Circé.



La métamorphose comme récompense des Dieux.

Il arrive aussi que la métamorphose soit un don des dieux, la récompense d'une louable action.

Le plus bel exemple est celui de **Philémon et de Baucis**, changés tous deux en arbres pour avoir accordé l'hospitalité à Zeus et à Hermès.



La métamorphose comme stratagème de protection.

La métamorphose est encore utilisée par les dieux comme moyen de préserver d'un danger ou d'échapper à une poursuite amoureuse.

Ainsi, **Daphné** pour échapper à la poursuite d'**Apollon** qui l'aimait est transformée par Zeus en laurier.

Pour le soustraire à la fureur jalouse d'**Héra**, Zeus transforme son fils Dionysos qu'il a eu de Sémélé (fille du roi de Thèbes) en chevreau.



La métamorphose comme signe de pitié, de clémence ou de réparation.

En certaines occasions, touchés par l'amour, la souffrance ou afin de réparer les effets d'une punition trop sévère, les dieux peuvent aussi se montrer cléments et réaliser des métamorphoses réparatrices.

Galatée, statue de pierre sculptée par **Pygmalion** qui en tombe amoureux, est transformée en femme par Aphrodite.

Castor et Pollux, jumeaux ayant souhaité ne jamais être séparés sont transformés en astres par Zeus.

La métamorphose comme moyen de sublimer la mort et d'accéder à l'éternité.

Souvent pour réparer une mort frappant accidentellement la jeunesse et la beauté, les dieux accordent une forme d'éternité cyclique en transformant un éphèbe en fleur qui chaque année refleurira symbolisant ainsi la mort et le renouveau de la nature.

Narcisse, tombé amoureux de lui-même tente de saisir son propre reflet et se noie de s'être trop penché pour l'embrasser. Il fut transformé en la fleur qui porte son nom.

Hyacinthe, plus cher compagnon d'**Apollon**, mortellement blessé par Apollon lors d'un jeu en mourut. Apollon fit alors naître du sang d'Hyacinthe une magnifique fleur, la jacinthe pour perpétuer à jamais le nom de son ami.



MÉTAMORPHOSE D'UN OBJET : LA CHAUSSURE

La chaussure peut se transformer en animal, paysage ou objet : comment l'objet peut devenir un support de création.

Métamorphose : une métamorphose est une transformation totale.

Assemblage : mode de création à part entière né au début du XXème siècle, il s'oppose à l'œuvre classique, homogène. C'est une technique consistant à confronter différents éléments (objets manufacturés, fragments d'objets) fixés entre eux.

Compétences travaillées :

- Assembler, composer des éléments en volume.
- Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes.
- Décrire un travail ou celui d'un camarade en utilisant un vocabulaire spécifique.
- Avoir le matériel nécessaire à l'élaboration de son projet.



MÉTAMORPHOSE PAR LES IMAGES

Métamorphoser des objets, animaux, humains, à l'aide d'éléments photo divers, ou de dessins.

A l'aide d'éléments photocopies divers, réaliser des compositions imaginaires évoquant la métamorphose de machines en animaux fantastiques, ou l'inverse.

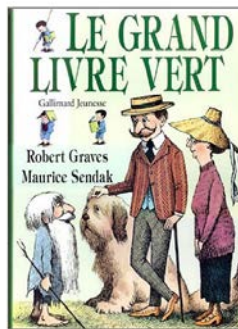
Métamorphose d'un objet : choisir un animal ou un objet et procéder à sa métamorphose, étape par étape, par le dessin ; réaliser une présentation montrant l'évolution de cette métamorphose.



LA MÉTAMORPHOSE À TRAVERS LES GENRES LITTÉRAIRES

Dès le primaire, on pourra étudier le motif de la métamorphose dans les différents genres littéraires (albums, romans, contes, récits fantastiques, théâtre...).

- **Les contes : penser aux transformations inverses** (animal > humain), où le pouvoir de l'amour, par exemple, occasionne la transformation d'un crapaud en prince charmant !
- Dans le *Grand livre vert*, le personnage se transforme en vieillard car il a trouvé « *un grand livre rempli de formules magiques : comment vieillir ou rajeunir selon ses désirs, comment faire obéir les animaux, devenir invisible* ».
- Dans *Pinocchio*, récit proche du conte, un morceau de bois se met à parler. Dans ce contexte, la métamorphose relève de la magie. Par définition, elle ne s'explique pas et s'opère selon l'expression « *par un coup de baguette magique* ». C'est un phénomène brusque soudain, que le narrateur ne cherche pas forcément à expliquer.



Il serait intéressant, par cette approche de trouver d'autres exemples de récits ou contes faisant référence à la magie et ainsi déterminer une des spécificités de ce genre littéraire à savoir un récit situé dans des temps immémoriaux, indéterminés où tout est possible puisqu'il s'agit d'un univers de légende et de fantaisie.

- Relever les métamorphoses instantanées magiques
- Rechercher d'autres contes qui proposent des métamorphoses de ce type.

Dans certains récits fantastiques, relever les termes qui concernent les humains et ceux qui concernent les objets et les mettre en parallèle. Par exemple, dans *Terriblement vert* :

| | |
|-----------|-----------|
| Bras | Branches |
| Jambes | Racines |
| Mains | Feuilles |
| Torse | Tronc |
| Peau | Ecorce |
| Chevelure | Feuillage |



BIBLIOGRAPHIE

Connaissances

Monstres et littérature : les délices de la peur, TDC, n°705, 1^{er} décembre 1995.

Le surréalisme pour les enfants, éditions du centre Georges Pompidou, 2012.

Les mythes racontés par les peintres, Marie Bertherat, éditions Bayard jeunesse, 2000.

Les métamorphoses dans la littérature

Les métamorphoses, Ovide

L'odyssée, Homère

La souris métamorphosée en fille, Jean de la Fontaine

Les contes, Charles Perrault

La petite sirène et autres contes, Hans Christian Andersen

Les contes, Jacob Grimm

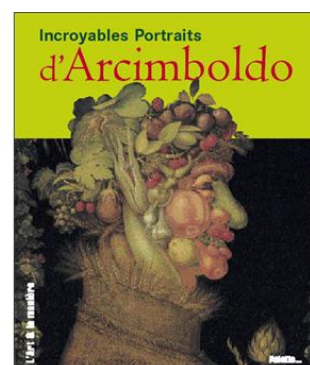
Alice au pays des merveilles, Lewis Carroll



Ateliers – créations

Incroyables portraits d'Arcimboldo, Claudia Strand, éditions Palette, 2005.

Arts visuels & contes et légendes, Pascale Bertrand, éditions Canopé, 2009.



Littérature jeunesse

La clé sous la porte, Julia Chausson, éditions A pas de loups, 2018.

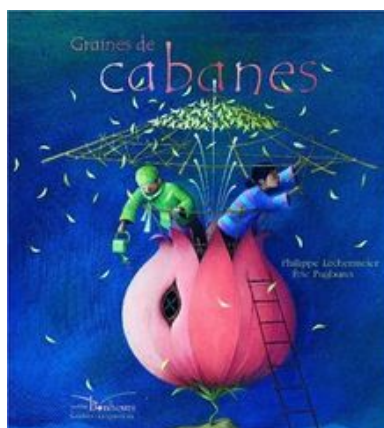
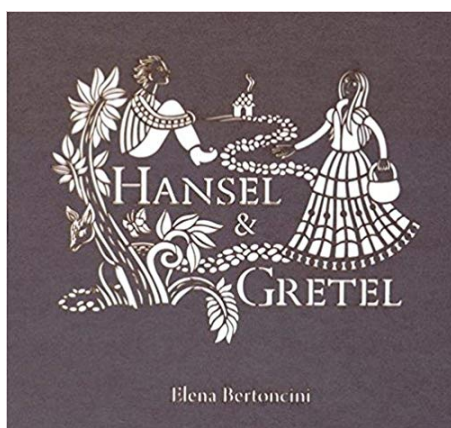
Cabanes, Aurélien Débat, éditions Les grandes personnes, 2017.

Graines de cabanes, Philippe Lechermeier, éditions Gautier-Lauguereau, 2001.

Hansel et Gretel, Elena Bertoncini, éditions Papiers coupés, 2014.

Il était une fois : contes en haïku, Agnès Domergue, éditions Thierry Magnier, 2013.

Sacrés caractères. Ulysse le petit malin, Hercule le petit costaud, Pandore la curieuse, Mireille Vautier, éditions Gallimard Jeunesse, 2004.



métamorphoses du quotidien

l'exposition à la maison des arts plastiques Rosa Bonheur

Exposition collective :

Nicolas Tourte \ Julie Legrand \ Laurence Nicola \ Marie Denis \ Hélène Muheim \ Eudes Menichetti \ Angèle Guerre \ Éloïse Van der Heyden \ Katia Bourdarel \ Laurent Debraux \ Laurent Pernot \ Laure Tixier \ Carolein Smit \ Amandine Gollé \ Lionel Sabatté \ Laurence Gossart \ Luc Doerflinger \ Yves Helbert \ Maylis Turtaut.

Commissariat : Pauline Lisowski \ Collaboration artistique : Marie Denis

Cette exposition est née du besoin de réenchanter notre monde, de retrouver des moments d'étonnements. Voir dans chaque œuvre, la possibilité d'un ailleurs, d'une métamorphose.

Rendez-vous artistiques

MIDI UNE EXPO - 1/2 heure chrono

Vendredi 18 septembre [12h]

Visite guidée tout public

Entrée libre

HISTOIRES DE MÉTAMORPHOSES

Mercredi 23 septembre [10h]

À partir de 6 ans

Histoires racontées au sein de l'exposition

* 01 45 60 19 90 (Médiathèque)

ATELIER PARENT/ENFANT

Samedi 3 octobre [15h]

À partir de 6 ans, 2h

Venez créer en famille autour de l'univers de l'artiste Maylis Turtaut

* 01 56 34 08 37 (Maison des arts plastiques)

FINISSAGE

Samedi 3 octobre [18h]

Venez partager un moment convivial pour la clôture de l'exposition

Entrée libre

ATELIERS DÉCOUVERTE autour de l'expo

Lundi 19 octobre [14h - 17h]

À partir de 7 ans

Mardi 20 octobre [14h - 17h]

À partir de 10 ans

Ateliers d'arts plastiques autour de l'univers des œuvres de l'artiste Marie Denis

6 euros sur réservation au 01 56 34 08 37

* Gratuit sur réservation

RESTONS VIGILANTS COVID-19

VISITE LIBRE > Lundi & mardi : 14h-19h / Mercredi, jeudi, vendredi : 14h-17h30 / Samedi : 14h-18h

 Maison des arts plastiques Rosa Bonheur - 34, rue Henri Cretté - 01 56 34 08 37 - artsplastiques@ville-chevilly-larue.fr

Au dos : © Marie Denis, Les mains aux squelettes de ficus religieuses, 2018

Votre imprimeur agit pour l'environnement - RCS B 632 053 189



l'exposition du 7 septembre au 3 octobre 2020

