

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

En voyage

Exposition MuMo × Centre Pompidou

Du 14/07 au 29/08 et du 22/09 au 31/10/2025

Ce dossier pédagogique, conçu par les équipes de la médiation culturelle du Centre Pompidou, vous propose de :

- partir à la rencontre des œuvres de l'exposition,
- accompagner le regard, à l'aide du matériel pédagogique mis à disposition,
- découvrir 24 artistes de la collection du Centre Pompidou (secteurs arts plastiques, photographies, arts graphiques et nouveaux médias),
- poursuivre l'exploration par la pratique grâce à l'un des ateliers et aux différentes expériences à réaliser en classe ou à la maison.

Sommaire

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION	3
ACCOMPAGNEMENT À LA VISITE ET À LA DÉCOUVERTE DES ŒUVRES	4
ŒUVRES EXPOSÉES	
Horizons	
Etel Adnan, <i>Sans titre</i> , 2010	6
Ergy Landau, <i>Gare saint-Lazare</i> , 1934	8
Lucien Hervé, <i>Dans le train. Voyage d'un inconnu, France</i> , 1949	10
Voyage dans l'imaginaire	
Flavia Alman, <i>Puzzle Museum</i> , 1982	13
Martine Diemer, <i>Le Voyage immobile</i> , 1984	15
Georges Méliès, <i>Le Voyage dans la Lune</i> , 1902	17
Gina Pane, <i>Action Little Journey</i> , 1977	19
Piero Pizzi Cannella, <i>Sans titre</i> , 2007	21
Matt Bryans, <i>The Tourist</i> , 2009	23
William Wegman, <i>Luggage</i> , 1972	25
Voyage et consommation	
Alecio de Andrade, <i>Musée du Louvre</i> , 1970	28
Alighiero e Boetti, <i>Cieli ad alta quota</i> , 1992	30
Thomas Hoepker, <i>Groupe de touristes norvégiens près des pyramides de Gizeh, Égypte</i> , 1962	32
ERRÓ, <i>Odalisque</i> , vers 1974 – 1977	34
ERRÓ, <i>Le Bain Turc</i> , vers 1979 – 1980	34
Duane Hanson, <i>Tourists</i> , 1970	37
Peter Klasen, <i>Etr</i> , 1974	39
Andrew Norman Wilson, <i>A Picturesque Tour Along the Rivers Ganges and Jumna, in India – frontispiece</i> , 2014	41
Les traces du voyage	
Fleury Joseph Crépin, <i>Souvenir de France</i> , 15 octobre 1944	44
Germaine Krull, <i>Douane française</i> , 1931	46
Eli Lotar, <i>Plusieurs séries</i> , 1931-1946	48
Bruno Munari, <i>Sculture da Viaggio</i> , 1958-1981	50
Man Ray, <i>Sur un bateau, traversée de Toulon à Londres</i> , 1936	52
Larry Rivers, <i>Sans titre</i> , 1977	54
MOUVEMENTS D'HISTOIRE DE L'ART REPRÉSENTÉS DANS L'EXPOSITION OU EN RÉFÉRENCE DANS CE DOSSIER	56
LEXIQUE	58
LES ATELIERS DE CRÉATION	60

Présentation de l'exposition

« Le véritable voyage de découverte ne consiste pas à chercher de nouveaux paysages, mais à avoir de nouveaux yeux. » Marcel Proust, *Du côté de chez Swann*, 1913

Le voyage est une source d'inspiration pour les artistes depuis l'Antiquité et contribue au processus créatif. L'art est influencé par les voyages, et les voyages sont, à leur tour, modifiés par l'art. Les artistes voyageurs contribuent à documenter et diffuser des images de lieux lointains. Leurs interactions avec d'autres artistes et leurs expériences au cours de leurs voyages nourrissent leurs expérimentations graphiques et artistiques. Le désir de franchir les frontières imprègne les histoires que nous racontons pour donner un sens au monde, des **grandes épopées** à la **science-fiction**, des carnets de voyage à la découverte de soi.

Les voyages ont toujours favorisé la circulation des idées. Dès le 16^e siècle, de jeunes artistes européens viennent se former à Rome. Le **Grand Tour**, à destination de l'Italie, initié par les Anglais dès le 17^e siècle, s'étend aux passionnés, collectionneurs et écrivains, influant sur l'évolution du goût en Europe. Plus tard, la multiplication des fouilles archéologiques incite à la découverte de l'art dans le monde et devient un motif central aux 18^e et 19^e siècles pour les voyageurs romantiques. **Stendhal**, agenouillé à la basilique Santa Croce de Florence est pris de vertiges devant la beauté de ce qu'il voit. Il vit une expérience aussi réjouissante que troublante inaugurant le **syndrome** qui a pris son nom. Les artistes vont étudier dans d'autres villes, contribuant à l'émergence de foyers de création artistique particuliers : Paris au début du 20^e siècle, New York et les États-Unis après la Seconde Guerre mondiale.

Avec l'essor du **tourisme** au 20^e siècle, les visites des sites artistiques se développent en même temps que les moyens de transports, qui deviennent plus rapides et moins coûteux. Les voyages à titre personnel ou dans les tours organisés incluent désormais des étapes dans des musées et sites artistiques de renom qui ont vu leur affluence se multiplier dans les dernières décennies. Certains ont été profondément modifiés par les flux touristiques, et nombreux sont les visiteurs accablés par la foule avec laquelle ils doivent partager une expérience de découverte. Les œuvres aussi voyagent de plus en plus comme le démontre cette exposition.

Le voyage implique depuis toujours des **objets**. Les souvenirs trouvés ou achetés, les photographies, les croquis, les peintures capturent l'expérience de la visite, de la découverte. L'artefact de voyage le plus reconnaissable de ces 150 dernières années est sans doute la carte postale, qui traverse les frontières pour partager l'expérience vécue.

La plupart des voyages auxquels nous pensons impliquent de se déplacer physiquement d'un endroit à l'autre, mais les voyages virtuels depuis notre fauteuil, qui se déroulent dans l'esprit, traversent aussi le temps et les cultures, facilités par les livres et les œuvres d'art. Les frontières s'étendent au point que certains se projettent déjà dans le tourisme spatial.

Annalisa Rimmaudo, attachée de conservation au Musée national d'art moderne – Centre Pompidou et commissaire de l'exposition « En voyage ».

« Je n'ai pas encore été partout, mais c'est sur ma liste. »

Susan Sontag, « *Unguided Tour* », *The New Yorker*, 31 octobre 1977

Matériel pédagogique

Le matériel pédagogique d'accompagnement à la visite permet au visiteur d'être actif dans son expérience du regard et dans sa découverte des œuvres.

Les visites proposées par les médiateurs visent à initier le public à cet univers riche et complexe. Une approche sensible et active des œuvres est nécessaire pour comprendre les recherches menées par les artistes.

Le matériel d'accompagnement à la visite facilite cette appréhension de l'univers artistique.

- Des nuanciers de couleurs pour déployer les nuances d'une même couleur ou au contraire la confronter aux couleurs avec lesquelles elle présente un fort contraste.
- Des outils graphiques et leurs empreintes (pinceaux, calames, crayons, feutres, etc.)
- Des viseurs pour introduire la question du point de vue

Ce matériel est mis à disposition en visite libre ou lors de la découverte de l'exposition avec les médiateurs qui veillent à en adapter l'usage et le propos à l'âge des enfants.

Ce dossier pédagogique est un soutien à la découverte des œuvres, des artistes et de la thématique.

- Il accompagne le regard et éclaire les connaissances liées à l'œuvre : son histoire, celle de l'artiste, les approches techniques et quelques anecdotes.
- Il fait découvrir les œuvres de l'exposition, présentées dans l'ordre alphabétique. Des repères liés aux courants artistiques replacent les œuvres exposées dans l'histoire de l'art moderne et contemporain.

Il permet également d'opérer des transitions et des liens entre les œuvres et de les découvrir à travers un geste de création puisqu'il est accompagné de pistes d'ateliers.

Horizons

À travers le voyage, les artistes inventent de nouvelles manières de représenter l'horizon. Dès le début du 20^e siècle, les artistes mêlent figuration et abstraction, donnant aux représentations du monde un aspect géométrique, touchant presque à l'abstraction.

ETEL ADNAN

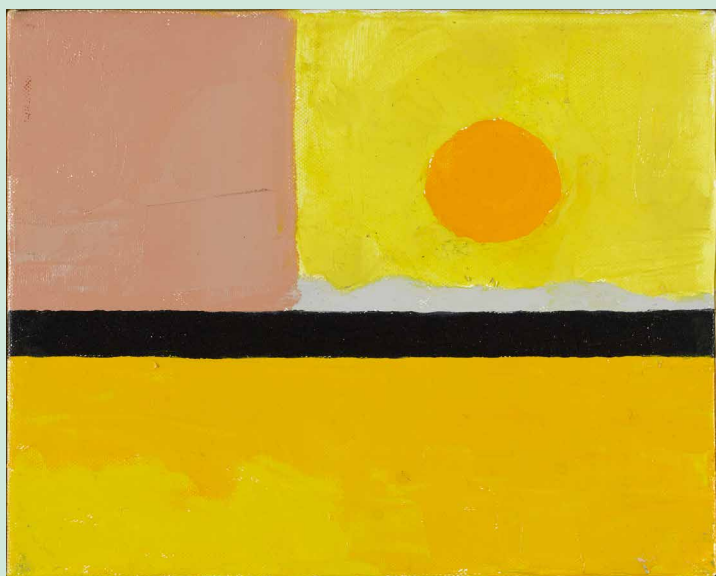
Née en 1925 (Beyrouth, Liban),
morte en 2021 (Paris, France)

Sans titre, 2010

Huile sur toile, 26,8 x 32,8 x 3,5 cm.

Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national
d'art moderne – Centre de création industrielle.

© Adagp, Paris, 2025. Crédit photo : Centre Pompidou,
MNAMCCI/Philippe Migeat/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

Née d'une mère grecque et d'un père syrien officier de l'armée ottomane, Américaine d'adoption, Etel Adnan navigue entre plusieurs cultures et plusieurs langues (le grec, le turc, le français, l'arabe et l'anglais). Elle grandit à Beyrouth, où ses parents s'installent suite à la chute de l'Empire ottoman, y étudie la philosophie et se met à écrire de la poésie. En 1949, elle part étudier à la Sorbonne à Paris, puis, dans les années 1950, elle obtient une bourse pour l'université de Berkeley, en Californie où elle commence à peindre. Elle tombe amoureuse des paysages californiens qu'elle peindra sans relâche. Elle produit de nombreux tableaux de petits formats aux couleurs vives, mais aussi des **leporellos** mêlant poésie et dessin, ainsi que des gravures, tout en continuant d'écrire. Elle connaît une reconnaissance tardive dans les années 2010, et continue de créer jusqu'à sa mort en 2021.

L'ŒUVRE

Etel Adnan peint de petits tableaux épurés aux couleurs vibrantes posées en **aplats**. L'artiste met la toile sur ses genoux ou sur une table pour y appliquer la peinture à l'aide d'une spatule. Son œuvre, qu'elle revendique **hédoniste**, est une véritable célébration des couleurs : « j'existe parce que je vois les couleurs », dit-elle. L'artiste les aime tellement qu'elle n'ose pas les mélanger et préfère les utiliser pures. Elle s'inspire de la nature californienne, qui est la grande révélation de son arrivée aux États-Unis, en particulier le mont Tamalpais qui domine la baie de San Francisco. Son œuvre célèbre cette nature et l'univers tout entier : en de tout petits tableaux, l'artiste parvient à contenir tout un monde, où règnent la lumière et l'immensité des paysages américains.

EN ROUTE : PERDRE SA LANGUE, TROUVER SON ART

Quand Etel Adnan naît en 1925, le Liban est sous domination française. À la maison, elle parle grec avec sa mère, turc avec son père et français à l'école, où l'arabe est interdit. C'est en français qu'Adnan écrit ses premiers poèmes. Dans les années 1950, le contexte des décolonisations bat son plein et, par engagement, elle décide d'abandonner le

français, la langue du colon. Quand elle arrive aux États-Unis, elle ne parle pas encore anglais et n'a plus de langue dans laquelle s'exprimer. Cette perte de repères l'amène à découvrir un nouveau langage : la peinture. « **L'art abstrait** était l'équivalent de l'expression poétique ; je n'avais pas besoin d'employer des mots mais des couleurs et des lignes. Je n'avais plus besoin d'appartenir à une culture marquée par sa langue mais je pouvais me consacrer à une forme ouverte d'expression », affirme-t-elle. Toute sa vie, l'artiste pose l'équivalence entre peinture et écriture. Sa dernière exposition en 2021, au Centre Pompidou-Metz, s'intitule d'ailleurs « Écrire, c'est dessiner ».

CITATION DE L'ARTISTE

« Je n'avais plus besoin d'écrire en français, j'allais peindre en arabe. »

FACE À L'ŒUVRE

Combien vois-tu de formes et de couleurs dans le tableau ? Observe comment elles se placent les unes par rapport aux autres. À quoi te fait penser chaque élément ?

Prends le temps de bien regarder l'œuvre puis ferme les yeux. Essaie de ressentir l'ambiance de cette peinture. Est-ce qu'elle te fait éprouver de la joie, de la colère, t'inspire de la sérénité ou de la rêverie ? Ouvre les yeux, regarde le tableau à nouveau et invente-lui un titre.

LEXIQUE

Aplat

Surface peinte de couleur uniforme.

Leporello

Forme de livre en accordéon, qui se déploie en un long ruban lorsqu'il est déplié.

Hédoniste

Qui recherche le plaisir, considéré comme la source première du bonheur selon la philosophie de l'hédonisme.

MOUVEMENTS D'HISTOIRE DE L'ART

Art abstrait

Certains artistes peignent sans référence explicite à la réalité. Leurs couleurs, formes géométriques ou lignes deviennent le sujet même du tableau. Ces composants plastiques, combinables à l'infini, ouvrent un large champ d'expression en créant des correspondances avec d'autres domaines comme la musique, la danse, la poésie ou la science.

ERGY LANDAU

Née en 1896 (Budapest, Hongrie),
morte en 1967 (Paris, France)

Gare Saint-Lazare, 1934

Épreuve gélatino-argentique, 29 x 22,8 cm. Collection
Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne –
Centre de création industrielle. © Ergy LANDAU / GAMMA-
RAPHO. Crédit photographique : Centre Pompidou,
MNAM-CCI/Philippe Migeat/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

La photographe hongroise Ergy Landau se forme d'abord à Budapest, puis à Vienne et à Berlin, avant de fuir le nouveau régime autoritaire hongrois pour s'installer à Paris en 1923. Elle ouvre un studio et réalise de nombreux portraits, qui lui permettent de gagner sa vie. Elle réalise aussi des nus, des prises de vue des rues de Paris, travaille pour la presse et la publicité. À partir des années 1930, ses recherches formelles la mènent vers la **Nouvelle Vision**, de même que plusieurs de ses compatriotes hongrois qu'elle fréquente à Paris. Ses clichés témoignent des transformations des modes de vie, comme les loisirs en plein air qui se multiplient avec l'arrivée des congés payés et l'émancipation des corps. Elle reste à Paris pendant la Seconde Guerre mondiale, malgré ses origines juives, et effectue par la suite plusieurs reportages en Chine et en Mongolie, publiés dans des livres de voyage.

L'ŒUVRE

Comme les contrastes sont marqués dans cette photographie ! La texture nuageuse, tout en volume, de la fumée dégagée par le train s'oppose à la planéité des voies de chemin de fer. Sur le sol presque noir, les rails apparaissent blancs, brillants, comme reflétant le ciel, qu'on aperçoit au loin. Ces lignes semblent tracer des sillons, des trajectoires vers un ailleurs possible. Leur régularité géométrique leur confère une apparence abstraite qui laisse place à l'imagination. On pourrait presque oublier la grande gare parisienne pour penser au manche d'une guitare, ou aux lignes d'une partition de musique, tant elles paraissent longues dans ce point de vue **en plongée**. Où peuvent bien aller ces rails qui partent de la gare Saint-Lazare ?

EN ROUTE : PARIS, POINT D'ARRIVÉE/POINT DE DÉPART

Dans l'entre-deux-guerres, Paris devient un véritable bouillon de cultures, accueillant des artistes de tous les pays, venus se former et tenter leur chance, fuyant parfois l'instabilité politique de leur pays, comme Ergy Landau. Ces artistes sont attirés par la modernité, aussi bien de la vie quotidienne, avec notamment de nouveaux moyens de transports plus rapides, comme le train à vapeur, que de l'art.

Ils cherchent de nouvelles façons de créer, en rupture avec les traditions. Les échanges entre artistes produisent une émulation, et la ville moderne, **cosmopolite**, tournée vers l'ailleurs, devient un sujet de représentation. Dans cette ville en mouvement, Ergy Landau fige des instants, isole la beauté des formes géométriques, des matières, avec des points de vue et des cadrages innovants.

LE VOYAGE CONTINUE

Pour aller plus loin en classe ou à la maison

Photocopie la reproduction de cette photographie.

Découpe la photographie et colle-la en haut d'une feuille blanche, format A3.

Choisis un style de dessin (abstrait, géométrique, organique, surréaliste, etc.). Tu peux t'inspirer du lexique proposé dans le dossier pour te guider. Imagine que les lignes se prolongent hors-champ et dessine ce qui pourrait exister au-delà. Qu'est-ce qui pourrait apparaître ?

MOUVEMENT D'HISTOIRE DE L'ART

Nouvelle Vision

Courant artistique né dans les années 1920, qui considère la photographie comme une pratique artistique autonome, avec ses propres techniques, ses lois de compositions et d'éclairage. Cette nouvelle façon de voir repose sur l'utilisation de cadrages inattendus, la recherche de contrastes dans la forme et la lumière, de nouveaux angles de prise de vue.

LEXIQUE

Point de vue en plongée

Le point de vue en plongée est un axe de prise de vue du haut vers le bas, utilisé en photographie ou au cinéma.

Cosmopolite

Se dit d'une ville ou d'une personne qui comprend des personnes de tous pays, reçoit des influences de tous pays.

LUCIEN HERVÉ

(László Elkán, dit)

Né en 1910 (Hódmezővásárhely, Hongrie),
mort en 2007 (Paris, France)

Dans le train. Voyage d'un inconnu, France, 1949

Épreuve gélatino-argentique, 19 x 14 cm. Collection Centre
Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre
de création industrielle. © Lucien Hervé, Paris.
Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/
Georges Meguerditchian/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

Lucien Hervé, né Lazlo Elkan, est reconnu comme l'un des plus grands photographes d'architecture. Il s'installe à Paris en 1930, à l'âge de 20 ans, et commence à travailler dans la mode. Il adhère au parti communiste, dont il sera exclu plusieurs fois. En 1939, après avoir obtenu la nationalité française, il réalise des photoreportages pour la revue *Marianne*, puis devient photographe pour l'armée pendant la guerre. En 1940, il est fait prisonnier, s'évade et entre en résistance. Il prend alors le nom de Lucien Hervé. En 1949, il rencontre l'architecte Le Corbusier, dont il devient le photographe officiel. Il se passionne alors pour la photographie d'architecture, jouant sur les cadrages, les points de vue, les perspectives et la géométrie. Dans les années 1950, il commence à voyager : en Inde, tout d'abord, puis dans les années 1960 dans d'autres pays d'Asie, en Amérique latine et au Moyen Orient. Il réalise aussi des collages. Atteint d'une sclérose en plaque, il continue de créer dans l'immobilité, prenant pour objet le monde qui l'entoure, avec les séries *L'Appartement*, et *PSQF* (*Paris sans quitter ma fenêtre*).

L'ŒUVRE

Même quand Lucien Hervé ne photographie pas un bâtiment, ses photographies sont élaborées selon des lignes géométriques savamment construites. Ici, l'image semble divisée en deux par la verticale de la silhouette, tandis que la ligne du cadre de la fenêtre sur laquelle s'appuie le personnage coupe l'image à l'horizontale. On aperçoit des reflets dans la silhouette en contre-jour : le cadre de la fenêtre semble presque continuer dans son dos, de manière légèrement brisée. Lignes téléphériques sur fond de ciel dégagé, silhouette noire en contre-jour, fenêtre à l'intérieur de laquelle se reflète un autre cadre, et un autre horizon : tous ces jeux d'ombre et de miroir brouillent les pistes de la compréhension de l'image. As-tu remarqué les écritures à travers la fenêtre ? Et celles, à l'envers, dans la silhouette du personnage ? À ton avis, d'où est prise cette photo ?

EN ROUTE : LE REGARDEUR REGARDÉ

Au mystère de la composition de l'image s'ajoute une certaine poésie liée au motif du voyageur inconnu, personnage dont on ne distingue pas l'identité mais qui semble, au vu de sa posture, perdu dans la contemplation de l'horizon, dans ses pensées. Le voyage en train a ceci de particulier qu'il encourage la contemplation des paysages qui défilent. Si l'activation du regard est un élément inhérent au voyage (on voyage pour découvrir un espace qu'on n'a encore jamais vu), n'est-elle pas également le propre de la photographie ? L'image de ce regardeur regardé serait-elle en réalité un autoportrait ?

CITATION

« Je suis devenu photographe avec une paire de ciseaux. En fait, ma façon de travailler n'a jamais changé. Il me faut d'abord prendre beaucoup de photos. Ensuite, j'élimine, je ne conserve que ce qui m'intéresse et je recadre en découpant un tirage. »

FACE À L'ŒUVRE

Pour aller plus loin

Demande un petit miroir à une médiatrice et pose-le sur ton buste.

Demande aux autres de te décrire ce qu'il reflète : une œuvre, une autre personne, un espace du MuMo ?

En jouant avec l'angle du miroir, tu peux transformer ton environnement et créer une nouvelle image mêlant deux réalités.

Essaye plusieurs positions et fais-toi prendre en photo pour créer une œuvre composée à plusieurs.

Voyage dans l'imaginaire

Le voyage n'implique pas toujours un déplacement.
Les artistes sont bien placés pour le savoir :
les univers qu'ils inventent peuvent rivaliser de
beauté et d'étonnement avec les paysages les
plus exotiques, et la création d'une œuvre, de même
que sa contemplation, peut constituer un voyage en soi.

FLAVIA ALMAN

Née en 1951 (Milan, Italie)

Puzzle Museum, 1982

Vidéo, U-matic PAL, 4/3, couleur, son, 3 min. Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle © Flavia Alman. Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Service de la documentation photographique du MNAM/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

Artiste pionnière de la vidéo d'animation en 3D, Flavia Alman commence à pratiquer en tant que peintre et sculptrice en 1973 avant d'étudier le cinéma et les arts graphiques. À partir de 1976, elle travaille sur des vidéos et se spécialise dans le film d'animation. En 1986, elle rejoint Correnti Magnetice (courants magnétiques), un groupe d'artistes vidéastes parmi les premiers à explorer le potentiel artistique des nouvelles technologies numériques qui se développent dans les années 1980. Leurs œuvres mêlent informatique, peinture, graphisme, musique, théorie et technologie. Avec *Puzzle Museum*, Flavia Alman introduit le dialogue avec l'art, en combinant recherches numériques et peinture ancienne et moderne. Elle compose également des musiques originales, jouées au **handpan**, qu'elle intègre dans ses vidéos. Dans les années 1990, elle crée la société Pigreca, spécialisée dans la 3D, avec l'artiste Sabine Reiff. Ensemble, elles continuent d'élaborer des œuvres numériques, des musiques et des installations interactives.

L'ŒUVRE

Dans cette vidéo aux accents **psychédélics**, Flavia Alman rend hommage aux artistes dans un jeu de composition d'œuvres d'art détournées. On y croise les *Touristes* de Duane Hanson, les souliers-pieds du *Modèle rouge* de Magritte, *La Joconde* de Léonard de Vinci, et son détournement par Marcel Duchamp, mais aussi la chambre de Van Gogh et un portrait de Dali. Sur une musique originale, des formes géométriques abstraites se combinent à des morceaux de tableaux. Dans ce musée-puzzle en mouvement, l'artiste convoque le personnage de Baba Yaga, sorcière du folklore russe, représentée par une maison sur pattes, qui se déplace parmi les salles du musée, provoquant transformations et confusions. Inspirée par le foisonnement des tableaux de Jérôme Bosch, la vidéo met également en scène un papillon, symbole de métamorphose. Quant à la figure féminine de la sorcière, initiée aux mystères de la magie et de l'alchimie, serait-elle un double de l'artiste ?

EN ROUTE : VOYAGE DANS UN MUSÉE EN MUTATION PERMANENTE

Cette vidéo est un voyage haut en couleurs dans la culture de l'artiste : elle nous emmène dans un musée rêvé et vivant. Construit comme un jeu vidéo dans lequel des œuvres d'art de la Renaissance dialoguent avec des œuvres des années 1980 et des formes géométriques, *Puzzle Museum* témoigne du plaisir de l'artiste à convoquer des œuvres qu'elle aime et qui comptent pour elle. Si certaines peuvent nous paraître familières, la vidéo nous pousse à la curiosité, à aller chercher les références que l'on ne connaît pas. L'artiste nous invite ainsi à voyager dans ce musée mouvant de sa propre invention. Et si l'on devait imaginer notre musée-jeu à nous, à quoi ressemblerait-il ?

CITATION

« L'idée de mon travail est d'utiliser la technologie pour interagir avec la réalité, pour l'enrichir, pour visualiser des choses qui sont réellement invisibles ou pour les réinventer, pour exprimer des sensations et des concepts en essayant de générer de la communication et de l'information. »

FACE À L'ŒUVRE

Regarde la vidéo une première fois et observe ce qui se passe (les visuels, des formes, des transitions, les sons). Qu'as-tu vu ? As-tu reconnu des œuvres d'arts et des personnages ? Si oui, lesquels ? Dans quel monde imaginaire pourrait-on se trouver ? Aimerais-tu le visiter ?

LEXIQUE

Handpan

Instrument à percussion en métal produisant un son cristallin, qui se joue en frappant légèrement, avec les mains, sur sa coque métallique.

Psychédélique

Adjectif qui qualifie une image ou une œuvre riche en couleurs, en mouvements ou en illusions, qui provoque des sensations rappelant celles ressenties par des personnes sous l'emprise de psychotropes hallucinogènes.

MARTINE DIEMER

Née en 1948 (Bois-Guillaume, France)

Le voyage immobile, 1984

Huile, laque, vernis sur kraft américain, 140 x 200 cm.
Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle © droits réservés.
Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/
Georges Meguerditchian/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

À la fois peintre, dessinatrice, photographe et illustratrice, Martine Diemer expose dans plusieurs galeries dès le début des années 1980. Elle travaille avec un processus de soustraction, créant des espaces en apesanteur, au fil des feuilles de papier kraft, agencés avec choix, où apparaissent et disparaissent des fragments de réalité, comme une énigme à décoder. Dans les années 1990, elle réalise des photographies de composition, conceptuelles. Elle vit et travaille à Paris.

L'ŒUVRE

L'artiste a posé, comme une devinette, quelques signes colorés sur quatre feuilles de papier kraft de même format juxtaposées. Pour Martine Diemer, la composition est très importante : si cette peinture paraît lacunaire, chaque élément est positionné avec soin. Certains signes semblent même inachevés : une moitié de cœur, une tache pas complètement terminée, ou encore un dessin coupé par la bordure du papier. Les matières sont également très importantes pour elle : la brillance des couleurs, la transparence du blanc, l'aspect lisse du papier kraft. Elle dit que « la peinture est de la sculpture plane, elle est un domaine de l'illusion ». Diemer semble parsemer son œuvre de signes à décoder, soigneusement placés au milieu de blancs, créant un rythme très précis. Mais au fait, quel voyage pourrait nous raconter cette œuvre ?

EN ROUTE : UNE INVITATION À IMAGINER

Le voyage évoque un déplacement dans le temps et dans l'espace. Mais dans ce « voyage immobile », tout semble figé, comme en suspens. Les quatre feuilles de papier correspondent-elles à la représentation de quatre instants différents ? Cette œuvre serait-elle une sorte de carnet de voyage codé, ou à demi effacé ? Ou encore une sorte de **storyboard**, ou de bande dessinée ? Et si tout ce blanc était là pour stimuler notre imagination... Tenter de déchiffrer ces signes, de remplir ces blancs en imaginant une histoire, ne serait-ce pas une façon de voyager en restant immobile ?

CITATION

« Le dictionnaire me sert surtout comme lieu de rêve, de vagabondage. Il me sert à éliminer. Il y a tant de choses que, pour qu'il soit intéressant, il faut presque tout enlever. »

FACE À L'ŒUVRE

Pour aller plus loin

Observe et nomme chaque élément présent sur l'œuvre. Que peuvent-ils être ? Le titre de l'œuvre est *Le voyage immobile*, mais si le voyage devenait mobile, que pourrait-il se passer ? Est-ce que les éléments changeraient de forme ? Se déplaceraient-ils sur le tableau ? Lentement ? Rapidement ? Est-ce que des traits continueraient de se tracer ? Imagine que tout l'univers de l'œuvre commence à bouger. Que pourrait-on voir ? Quels nouveaux détails apparaîtraient ? Comment l'œuvre pourrait-elle changer si elle n'était plus immobile ?

LEXIQUE

Story-board

Planche correspondant à une suite de cases dessinées représentant chacune un plan. Cela permet, pour la préparation d'un film ou d'une bande dessinée, d'avoir une vue d'ensemble sur le déroulé de l'action.

GEORGES MÉLIÈS

Né en 1861 (Paris, France),
mort en 1938 (Paris, France)

Le Voyage dans la lune, 1902

Film 35 mm noir et blanc teinté et colorisé, muet, 10 min 50 s.
Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle. Domaine public.
Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/
Hervé Véronèse/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

Issu d'une riche famille d'industriels, Georges Méliès commence à dessiner très jeune, et publiera des caricatures politiques à l'âge adulte. Après son bac, il expérimente la magie et achète le théâtre Robert Houdin, où il monte des spectacles de prestidigitation. En 1895, il découvre le cinéma lors de la représentation à Paris du premier film des **frères Lumière** : c'est une véritable révélation. Méliès se met rapidement à filmer lui-même, embarquant ses amis comme acteurs. Il crée le premier studio de cinéma à Montreuil, près de Paris, et l'illusion devient la base de son art. Véritable homme-orchestre, bricoleur à la créativité débordante, il réalise plus de 500 films et aborde tous les genres, des **vaudevilles** aux documentaires, en passant par la **science-fiction**, les drames, les opéras filmés, ou encore les films historiques.

L'ŒUVRE

Diffusé pour la première fois en 1902, *Le Voyage dans la lune* est considéré comme le premier film de science-fiction français. Il est inspiré des romans de Jules Verne, *De la Terre à la Lune*, et de H. G. Wells, *Les Premiers Hommes dans la Lune*. Dans ce film, un congrès de six astronautes se rend sur la lune grâce à une fusée-obus. Ils rencontrent des Sélénites (habitants de la Lune), auxquels ils échappent de peu, et parviennent à en capturer un qu'ils ramènent sur Terre. On peut voir Georges Méliès à l'écran, jouer le rôle du Professeur Barbenfouillis, le chef des astronautes, dans un décor théâtral typique des réalisations de Méliès. L'image de la lune recevant la fusée-obus en plein dans l'œil, choisie pour l'affiche, est devenue une image iconique du cinéma de Méliès.

EN ROUTE : MERVEILLEUX TRUCAGES

Georges Méliès est considéré comme l'inventeur des effets spéciaux. À la même époque, les frères Lumière, créateurs du cinématographe, s'attachent à filmer la réalité, quand Méliès la recrée de toute pièce dans son studio et l'augmente de toutes sortes de trucages. Dans ce film, il utilise la **surimpression**, ou encore la substitution par arrêt de prises de vue, qui consiste à remplacer un élément de la scène après avoir arrêté de tourner, avant de

reprendre la prise de vue. Il associe le cinéma à son précédent métier de magicien, pour créer des univers merveilleux et faire voyager les spectateurs dans son imaginaire débordant. Ce style merveilleux et poétique lui vaut un grand succès : *Le Voyage dans la Lune* le rendra célèbre dans le monde entier.

CITATION

« Art dramatique, dessin, peinture, sculpture, architecture, mécanique, travaux manuels de toutes sortes, tout est employé à doses égales dans cette extraordinaire profession qu'est le cinéma. »

LE VOYAGE CONTINUE

Pour aller plus loin en classe ou à la maison

As-tu remarqué que ce film était composé image par image ?

Prends un bloc de post-it.

Sur la première page, dessine une forme simple, comme une étoile ou un petit personnage.

Sur chaque page suivante, modifie légèrement ton dessin : fais-le grandir, tourner ou se déplacer progressivement. Tu peux aussi utiliser des gommettes pour créer une animation plus facilement. Une fois terminé, feuillette rapidement les pages avec ton pouce pour voir ton animation prendre vie ! Tu viens de créer un flip book, un petit film en papier.

LEXIQUE

Les frères Lumière

Auguste et Louis Lumière, surnommés les frères Lumière, sont deux ingénieurs et industriels français, respectivement nés en 1862 et 1864. En 1895, ils inventent le cinématographe, le premier appareil qui permet de projeter des images en mouvement, et organisent la première projection publique gratuite à Paris pour l'occasion. Ils réalisent également plusieurs films.

Vaudeville

Le vaudeville est un genre théâtral, un type de comédie légère qui repose sur un comique de situation et l'emploi de quiproquos.

Science-fiction

La science-fiction est un genre narratif, présent en littérature, dans la bande dessinée et le cinéma. Ce genre consiste à raconter des fictions reposant sur des progrès scientifiques et techniques obtenus dans un futur plus ou moins lointain. L'action peut également se dérouler dans un passé fictif ou dans un univers parallèle au nôtre. Le voyage dans le temps, la colonisation de l'espace ou encore la rencontre avec des extra-terrestres en sont des thèmes récurrents.

Surimpression

La surimpression est une technique photographique et cinématographique qui consiste à superposer plusieurs images sur un même support. Dans le cinéma analogique, deux prises de vue se superposent sur le même film négatif, les images sont ainsi vues l'une à travers l'autre.

GINA PANE

Née en 1939 (Biarritz, France),
morte en 1990 (Paris, France)

Action Little Journey, 1977

Vidéo Betacam PAL, couleur, son, 10 min. Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle. © Adagp, Paris, 2025. Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Dist. GrandPalaisRmn

Objets utilisés : feuille de rhodoïd bleu et rouge, panneaux de bois, peinture noire, blanche, rouge, bleue, craies jaunes, bleues, rouges, blanches, 3 photographies, 2 diapositives de couleur bleue et rouge, 2 balles de tennis, une paire de lunettes de couleur marron, 2 vitres, une paire de moufles, une ampoule jaune à lumière intermittente, un bateau à voile et un avion en papier miniaturisés, deux vitres, un polaroid.



L'ARTISTE

Dans les années 1970, Gina Pane est pionnière du **Body art** ou **art corporel**. Comme de nombreuses performeuses, elle se sert de son corps comme outil de création. C'est une manière de dénoncer ce que la société impose aux corps et en particulier aux corps des femmes. Le corps des femmes dans l'art a longtemps été réduit à un rôle de modèle, soumis au regard masculin. La **performance** permet aux artistes femmes de se le réapproprier. Dans la plupart de ses performances, Gina Pane met à mal son corps, meurtri par une succession d'actions agressives. Elle est l'une des premières artistes en France à utiliser la vidéo pour enregistrer ses performances, à la fois comme trace de l'action et comme partenaire pour son art corporel. Ici, pas de meurtrissure mais une succession d'actions, avec des pauses. Toutes ses actions sont minutieusement préparées et documentées, chaque geste est accompli avec une dimension rituelle.

L'ŒUVRE

Action Little Journey est un film séquencé en 10 plans. Dans certaines séquences, l'artiste apparaît en interaction avec des objets. D'autres plans sont des plans fixes sur une photographie ou une formule mathématique. Le film fonctionne comme un puzzle d'objets, de couleurs franches (bleu, rouge, blanc, jaune) et de formes simples (croix, carré, diagonale, étoile) qui demeurent énigmatiques. La lecture est ouverte, libre d'interprétation, de manière à ce que chacun puisse interpréter ce qu'il voit et se faire son propre scénario.

EN ROUTE : UN VOYAGE À DÉCODER ?

Il n'y a pas de voyage à proprement parler. L'artiste a imaginé un scénario de voyage en restant dans une pièce close et en bricolant quelques objets. C'est le film qui fait le voyage à travers le corps de l'artiste et les différentes actions qui se succèdent. Le voyage imaginaire et statique trouve son propre rythme, ses couleurs et sa tonalité. Le scénario joue sur les effets de répétition, d'écho et de durée. Comme pendant un voyage, chaque action constitue un petit événement, plus ou moins long : faire un cadrage avec ses mains - tomber sur les bris de verre -

souffler sur un bateau en papier - faire rebondir une balle et taper sur son épaule - dessiner une étoile qui devient un avion en portant une moufle – cogner sa tête contre le panneau en portant des lunettes de soleil – faire voler un avion de papier vers une ampoule qui clignote / chute de l'avion – faire une photo avec un polaroid.

CITATION

« Cette Action consistait à réaliser un voyage dans un espace de 80m² dépourvu de fenêtre. Après la construction d'objets réalisés directement dans cet espace et l'appropriation de quelques documents photographiques dont je disposais, j'ai créé un « little journey », »

LEXIQUE

Performance

Une performance est une œuvre d'art créée par des actions menées par l'artiste ou d'autres participants.

MOUVEMENTS D'HISTOIRE DE L'ART

Body art / art corporel

Le body art, ou art corporel, regroupe un ensemble de pratiques liées à la performance et visant à mettre à l'épreuve les limites du corps humain. L'expression apparaît chez des critiques d'art dans les années 1960, à une époque où la libération sexuelle pousse de nombreux artistes, notamment des femmes, à utiliser leur corps comme matériau principal pour leurs œuvres.

PIERO PIZZI CANNELLA

Né en 1955 (Rocca di Papa, Italie)

Sans titre, 2007

Aquarelle, encre et mine graphite sur papier, 38 x 57 cm.
Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle. © Piero Pizzi Cannella. Crédit photographique : André Morin/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

L'artiste italien Piero Pizzi Cannella se forme dans les années 1970 à l'académie des Beaux-Arts de Rome et à l'université La Sapienza, où il n'achève pas son cursus. À cette époque, l'**art conceptuel**, pour lequel l'idée de l'œuvre est plus importante que sa forme, est un passage obligé dans la formation d'un artiste contemporain. À contre-courant de cette tendance, Pizzi Cannella fait ses propres expérimentations et recommence à dessiner, puis à peindre. L'artiste développe une esthétique épurée, des œuvres à la simplicité apparente : il travaille à supprimer tous les éléments superficiels pour qu'il ne reste dans ses œuvres que l'essentiel, sans que rien puisse en être retiré.

L'ŒUVRE

Au début des années 1990, Piero Pizzi Cannella est marqué par les images de la guerre du Golfe, qui, filmées depuis les drones, réduisent les zones bombardées à des cartes vides. Peu à peu, il crée des cartes du monde, des « cartes de la paix » ou encore des « cartes pour s'en aller ». En associant plusieurs matières (la peinture à l'huile, l'encre, la craie ou encore la mine graphite), il procède par couches, jouant de recouvrements et de transparences. En observant bien, on peut retracer l'évolution de l'œuvre. On peut voir des traces de doigts dans la peinture, des lignes noires à demi-recouvertes, des écritures qui transparaissent : l'artiste nous invite par ces indices à deviner quels secrets recèle cette carte imaginaire.

EN ROUTE : UN MONDE À INVENTER

De quel monde cette œuvre est-elle la carte ? Vers quels pays, quelles îles, quels continents tendent ces lignes qui semblent retracer le parcours d'un voyageur ? Avec leurs teintes organiques – des nuances de beige proches de la roche calcaire et des bleus clairs proches du ciel – cette carte nous invite à suivre l'artiste sur une planète imaginaire, un monde-refuge rêvé par l'artiste. Dans ces dessins, où est la terre ? Où sont les océans ? Tout est possible, dans l'art de Pizzi Cannella, car ses cartes sont le point de départ de voyages à inventer pour s'échapper du monde réel.

CITATION

« Je considère la toile comme « l'entière du monde possible ». C'est pourquoi je ne planifie pas un tableau à l'avance. Je la laisse changer et se transformer. Ainsi, par accumulation et suppression, j'arrive à un point où rien ne peut être ajouté, ni enlevé. »

FACE À L'ŒUVRE

Avec tes yeux, choisis un point de départ et essaie de suivre les différents itinéraires en pointillé. Comment circulent ces lignes dans le dessin ?

Parmi les outils suivants - calame, feutre ou plume - lequel te paraît avoir été utilisé par l'artiste pour tracer ces routes ?
Où peuvent-elles mener ?

MOUVEMENTS D'HISTOIRE DE L'ART

Art conceptuel

L'art conceptuel est un mouvement de l'art contemporain apparu dans les années 1960. Pour les artistes conceptuels, le processus intellectuel de conception d'une œuvre est plus important que l'œuvre réalisée et que son esthétique.

MATT BRYANS

Né en 1977 (Croydon, Royaume-Uni)

The Tourist, 2009

Grattage de coupure de journal, 27,5 x 23,5 cm. Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle © Matt Bryans. Avec l'aimable autorisation de l'artiste et de Kate MacGarry, Londres. Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Bertrand Prévost/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

Basé à Londres, Matt Bryans est un artiste anglais connu pour ses œuvres issues de méthodes répétées avec patience. Il travaille à partir de matériaux pauvres, tels que le papier journal, le bois, la boue, les déchets, et réalise à partir de cela des dessins, des installations et des collages parfois immenses. Selon lui, son travail ne nécessite pas nécessairement d'atelier, il peut se poursuivre n'importe quand et n'importe où, comme le tricot ou les Sudoku. L'artiste transforme des objets du quotidien en de nouvelles formes, mystérieuses, qui proposent de nouveaux récits.

L'ŒUVRE

Pour ce dessin, issu d'une série utilisant la même technique, l'artiste part de découpes de journaux qu'il gratte avec une gomme ou le capuchon d'un stylo pour effacer une partie de l'image. Du visuel d'origine, tiré de l'actualité, on ne reconnaît plus rien, si ce n'est une vague silhouette, blanche et fantomatique, sur un fond de même couleur. Quelques formes grises, à l'arrière-plan, évoquent des arbres, et une chose indéfinissable, que le personnage tient dans sa main. Seuls les yeux, qui regardent vers l'extérieur de l'image, et la bouche ont été gardés du personnage d'origine. Mais où peut bien aller ce touriste fantôme ?

EN ROUTE : VOYAGER VERS L'INCONNU

L'artiste procède par effacement pour réaliser cette œuvre. Au départ, il ne sait pas quelle image il finira par produire : il se livre à sa technique du grattage, patiemment, effaçant petit à petit, regardant l'œuvre évoluer, pour s'arrêter juste au moment où il est satisfait de la nouvelle image produite, estimant ainsi que l'œuvre est finie. Le touriste évoqué dans le titre est-il une référence à la photographie d'origine ? Ou bien, cette œuvre serait-elle l'image d'un souvenir de voyage confus, à moitié oublié, où presque tout serait à recomposer ? Finalement, peut-être que le véritable voyage dont il est question ici est celui de la réalisation de l'œuvre.

CITATION DE L'ARTISTE

« Ce qu'il y a derrière tout mon travail, c'est l'objectif de revenir à quelque chose de très basique, de ramener les choses à leur origine. Le papier journal peut ainsi commencer à ressembler à de l'écorce d'arbre. »

LE VOYAGE CONTINUE !

Pour aller plus loin, en classe ou à la maison

Prend un vieux journal et découpe une image qui te plaît, de préférence en noir et blanc.

À l'aide d'une gomme, efface certaines parties, plus ta gomme sera fine, plus tu pourras être précis dans les détails que tu cherches à retirer, plus tu insistes sur une zone plus l'encre disparaîtra. Transforme l'image jusqu'à créer un monde étrange et imaginaire. Tu peux aussi ajouter des ombres à l'aide d'un crayon à papier.

WILLIAM WEGMAN

Né en 1943 (Holyoke, États-Unis)

Luggage, 1972

Diptyque, épreuves gélatino-argentiques, 35,56 x 27,94 cm chaque. Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle. © William Wegman. Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Philippe Migeat/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

William Wegman acquiert son premier appareil pour s'occuper, alors qu'enfant il était souvent malade. Puis lors de ses études d'art, il a l'idée d'emprunter du matériel que les chercheurs du département de psychologie utilisent pour mener des expériences de situations de vie. Ses photographies en portent la trace, ses séries dressent un inventaire des stratégies de vie et d'actions teinté d'ironie. L'humour met en valeur de minuscules détails, secondaires pas rapport à l'action principale. En 1970, sa femme et lui prennent un chien dont il trouve la posture très humaine. Le chien Man Ray devient vite le sujet central du travail de William Wegman. En se substituant à l'homme, le chien dépasse l'image du simple « compagnon fidèle » et revêt ici les valeurs sociales et individuelles, entre conformisme et décalage. Dans la plupart de ses clichés, Wegman laisse, au travers de photos épurées, ou très symbolistes, la liberté à chacun d'y voir ce qu'il a envie d'y voir, de retrouver, d'imaginer.

L'ŒUVRE

William Wegman conçoit ces deux photographies comme un ensemble indissociable. Sur la première photo, un homme - l'artiste - se penche et saisit une valise dans chaque main tout en regardant une troisième, recouverte d'un tissu écossais. L'ombre portée et l'absence totale de décor dénotent une prise de vue dans un studio selon une mise en scène précise. Sur la deuxième photo, l'artiste s'est redressé et porte les deux mêmes valises. La troisième valise n'y est plus. L'homme porte une nouvelle chemise dont le motif écossais rappelle celui de la valise disparue. Sur cette chemise, sont collées les trois étiquettes qui apparaissaient sur la valise. Ce diptyque se présente comme un récit comportant une **ellipse** : la disparition de la valise et l'apparition de la nouvelle chemise. Cette ellipse sème le doute sur le niveau de réalité de l'œuvre : ce qui apparaît à première vue comme un document hyperréaliste sur un départ en vacances, s'avère être une facétie. Wegman fait usage de la photographie pour ses possibilités de transformation des sujets. Il élabore ainsi un inventaire humoristique des situations de la vie quotidienne.

EN ROUTE : QUE SE PASSE-T-IL ?

Wegman prend soin de construire ses images en soignant la structure, la composition et les détails. Dans ce décor épuré, chaque détail est important : les vêtements portés, les postures, la forme des objets, les ombres. Que raconte chacun d'eux ? Si on regarde le jeu d'ombres dans la première photographie, le personnage se démultiplie et semble mettre en images le dilemme auquel il est confronté : ne pas pouvoir porter trois valises à la fois. L'ombre commente les pensées du personnage ou, dans un jeu de démultiplication de son geste, anticipe ce qui pourrait advenir, c'est-à-dire, saisir la troisième valise. Dans la deuxième photo, les ombres se superposent, comme un commentaire de la résolution du problème : l'homme s'est étrangement amalgamé avec la valise. Dans cette métamorphose, le détail des étiquettes fait basculer la scène dans le registre de l'étrange et du poétique.

CITATION DE L'ARTISTE

« Mettez quelque chose devant la caméra. Faites-en sorte que quelque chose soit surprenant. »

FACE À L'ŒUVRE

Pour aller plus loin

Observe les deux photographies. Quelles sont leurs différences ? À ton avis, que s'est-il passé ? Regarde ensuite les ombres dans chaque image. Que racontent-elles ? Quels indices nous donnent-elles sur l'histoire qui se déroule sous nos yeux ?

LEXIQUE

Ellipse

Dans un film ou un roman, il s'agit du procédé consistant à omettre une partie de l'action.

Voyage et consommation

Avec le développement des moyens de transports (train, avion, voiture) depuis la révolution industrielle, le tourisme se démocratise et très vite, devient un objet de consommation de masse. Les artistes, témoins de ces évolutions, y sont sensibles. D'autant que le patrimoine et les musées deviennent aussi un pôle d'attraction touristique, changeant ainsi le visage des lieux où ils se trouvent.

ALECIO DE ANDRADE

Né en 1938 (Rio de Janeiro, Brésil),
mort en 2003 (Paris, France)

Musée du Louvre, Paris, 1970

Épreuve gélatino-argentique, 29,8 x 39,8 cm encadrée.
Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art
moderne – Centre de création industrielle. © Adagp, Paris,
2025. Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-
CCI/Cecilia Laulanne/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

Né à Rio de Janeiro, Alecio de Andrade se fait d'abord connaître dans sa ville pour ses poèmes. À partir de 1961, il se consacre à la photographie. Trois ans plus tard, il réalise sa première exposition personnelle sur le thème de l'enfance, qui se tient d'abord à Rio, puis en Europe. Il s'installe alors à Paris, en 1964, à l'âge de 26 ans. Il arpente les rues de la capitale et les salles du Louvre pendant des dizaines d'années avec ses amis poètes et artistes brésiliens. Il est aussi pianiste à ses heures perdues. Il devient le correspondant du journal brésilien *Manchete*, et entre à l'agence de photos Magnum. Il travaille également pour la presse française, italienne, états-unienne et brésilienne. En 1992, il obtient une bourse pour réaliser un livre de photographies sur les visiteurs du Louvre, qui paraîtra à titre posthume, en 2009.

L'ŒUVRE

Dans cette image, Alecio de Andrade immortalise deux femmes dans leur visite du Louvre. Ironiquement, elles tournent le dos aux tableaux, au lieu de les contempler. C'est presque comme si elles posaient pour qu'on fasse leur portrait. La peinture qui se trouve derrière elles est justement le portrait d'une marquise, peint par Jacques-Louis David en 1790. L'attitude de la visiteuse à droite semble répondre en plusieurs points à celle de la marquise : regard vers le côté, demi-sourire. Les mains croisées du tableau trouvent un écho presque mimétique dans la posture des mains de la femme, dont la blouse aux manches trois quarts laisse également apparaître les avant-bras. Cette femme est-elle consciente qu'elle ressemble au tableau accroché dans le musée ?

EN ROUTE : L'ART COMME DESTINATION TOURISTIQUE

Au 20^e siècle, les musées deviennent un lieu d'attraction pour un tourisme de masse et mondialisé. Le Louvre, gigantesque musée parisien dont les collections comprennent plus de 500 000 œuvres, en est le parfait exemple. Musée le plus visité au monde, le Louvre est aussi le site culturel payant le plus fréquenté de France, et les trois quarts de ses visiteurs sont étrangers. Monument iconique de Paris, ce n'est pas un

hasard s'il est choisi par Alecio de Andrade pour ses promenades photographiques qui dureront plus de quarante ans. Il y immortalisera quelque chose d'universel : le goût des humains, êtres imparfaits s'il en est, observés avec tendresse, pour le beau, la rêverie, la contemplation.

CITATION DE L'ARTISTE

« La photographie est un voyage que l'on entreprend pour découvrir quelque chose. Reproduire quelque chose, c'est raconter une histoire. Nous racontons des histoires chacun à notre manière. (...) Je fabrique des images du bout du doigt, avec la complicité et la connivence de mes yeux. »

FACE À L'ŒUVRE

Pour aller plus loin

Deviens la dernière œuvre de l'exposition « En voyage ! »

Trouve une pose qui évoque le voyage : par exemple une position qui donne l'impression de voler ou d'observer l'horizon. Tu peux aussi t'inspirer des œuvres autour de toi.

Utilise un cadre vide et place-le devant toi comme si tu faisais partie du musée. Invite deux camarades à poser devant le cadre, en imitant la posture des personnages sur la photo.

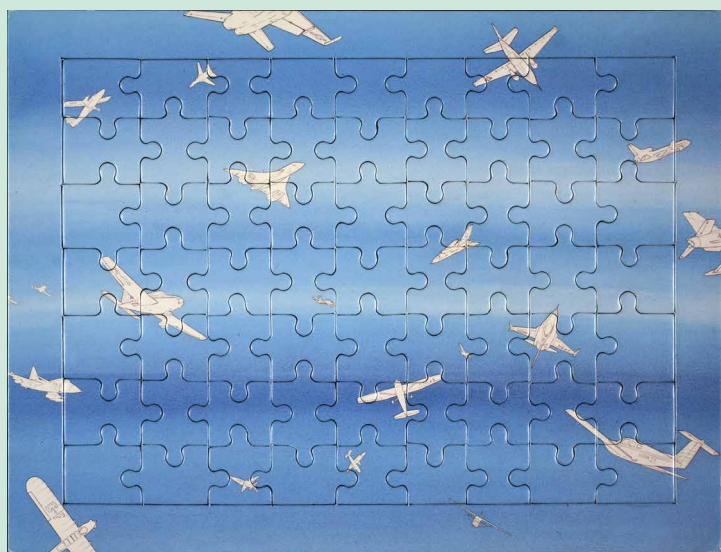
Demande à quelqu'un de vous photographier pour garder un souvenir.

ALIGHIERO E BOETTI

Né en 1940 (Turin, Italie),
mort en 1994 (Rome, Italie)

Cieli ad alta quota, 1992

Livre d'artiste, Ed. Austrian Airlines, Vienne [Autriche], 1992, puzzle cartonné accompagnant 1 numéro du magazine *Sky Lines* tiré à 4000 ex. Collection Bibliothèque Kandinsky, MNAM-CCI, Centre Pompidou, Paris. © Adagp, Paris, 2025. Crédit photographique : Bibliothèque Kandinsky, MNAM-CCI, Centre Pompidou



L'ARTISTE

Alighiero Boetti est l'un des principaux artistes de l'avant-garde italienne des années 1960. Participant à l'**arte povera**, il partage avec ce mouvement une critique vis-à-vis de la société de consommation. Boetti privilégie le processus de création à l'objet fini. La question du double et de la dualité traverse son œuvre, au point qu'il décide à la fin des années 1960 de signer ses œuvres « Alighiero e Boetti » (Alighiero et Boetti). Il pratique le **mail art**, créant une foule de compositions de cartes postales, de timbres, de mots et dessins, envoyées à ses proches ou à des adresses imaginaires. Il explore ainsi les thèmes du voyage des personnes mais aussi des objets. En 1971, il découvre l'Afghanistan et s'émerveille devant ses tapisseries traditionnelles. Il décide alors de confier à des femmes afghanes la confection de tapis-tableaux représentant des cartes du monde aux couleurs chatoyantes. L'œuvre présentée ici, réalisée peu de temps avant sa mort précoce, reprend l'idée du déplacement, de la reproduction et du hasard.

L'ŒUVRE

Alighiero e Boetti casse le mythe de l'artiste comme génie solitaire en créant des œuvres collaboratives, dont il invente la règle du jeu. Quand il rencontre le conservateur et historien de l'art Hans Ulrich Obrist, il l'incite à aller plus loin que le rôle traditionnel du commissaire d'exposition (offrir aux artistes un espace où exposer), et l'encourage à proposer aux artistes de réaliser leurs projets les plus fous. C'est de ce dialogue à deux qu'est née cette œuvre. Boetti avait le vieux rêve de montrer ses œuvres dans un avion. Hans Ulrich Obrist l'a rendu possible en demandant à une compagnie aérienne autrichienne de publier pendant un an, dans chaque numéro de son magazine *Sky Lines*, une version d'une aquarelle commandée par Boetti, représentant un ciel plus ou moins rempli d'avions. Pour que l'œuvre soit plus interactive, des puzzles ont été imprimés à partir de ces aquarelles, de mêmes dimensions que les tablettes des sièges, pour que les voyageurs puissent s'occuper pendant leur vol.

EN ROUTE : UNE ŒUVRE SUSPENDUE EN L'AIR ET DANS LE TEMPS

Hans Ulrich Obrist raconte : « Nous avons produit plusieurs puzzles des différents motifs d'avion, avec un degré croissant de difficulté. La compagnie a commencé avec un tirage de 40 000 puzzles. Quand ils ont reçu le puzzle figurant l'image d'un seul avion sur un ciel bleu, ils se sont rendu compte que cela pourrait générer de la peur ou du mécontentement pendant le vol, puisqu'aucun des passagers ne serait capable de résoudre ce puzzle. Ils n'auraient même pas pu être terminés sur les vols longue distance, même par plusieurs voyageurs travaillant de concert. Mais il était trop tard et les puzzles furent distribués quand même. » L'artiste s'immisce ainsi avec beaucoup d'ironie et d'impertinence dans le voyage en avion d'inconnus, en proposant des puzzles irréalisables le temps d'un vol. À ton avis, le puzzle exposé ici nécessiterait un vol de combien d'heures pour être terminé ?

CITATION DE L'ARTISTE

« Je suis un créateur de règles. Et puis une fois ces règles créées, ces jeux, ces mécanismes, je peux y jouer ou faire jouer les autres. »

MOUVEMENT D'HISTOIRE DE L'ART

Arte povera

Né en Italie, l'arte povera est nommé ainsi par le critique d'art Germano Celant en 1967 pour désigner des œuvres faisant usage de matériaux organiques, végétaux, mais aussi minéraux, dits « pauvres ». L'arte povera s'inscrit dans un contexte d'utopie contestataire de la fin des années 1960 en Italie, en résistance à la suprématie du marché de l'art américain.

Mail art

Porté par de nombreux artistes travaillant sous des régimes répressifs en Europe dans les années 1960 et 1970, le mail art, ou art postal, émerge en marge des milieux consacrés de l'art contemporain. Le mail art utilise le service postal, la lettre, la carte, l'enveloppe comme moyen d'expression artistique.

THOMAS HOEPKER

Né en 1936 (Munich, Allemagne),
mort en 2024 (Santiago du Chili, Chili)

Groupe de touristes norvégiens près des pyramides de Gizeh, Égypte, 1962

Seconde édition du portfolio "IN OUR TIME: The world as seen by Magnum photographers" présentée lors de l'exposition au Centre National de la Photographie en 1989. Épreuve gélatino-argentique, 60,6 x 50,6 cm. Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle. © Thomas Hoepker/ Magnum Photo. Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Bertrand Prévost/Dist. GrandPalaisRm



L'ARTISTE

Le photographe allemand Thomas Hoepker se fait connaître dans les années 1960 comme photojournaliste parcourant le monde à la recherche de représentations de la réalité sans compromis. Il réalise les images les plus célèbres du boxeur Muhammad Ali, poing tendu vers l'objectif. Il photographie également l'Allemagne de l'Est et le Mur de Berlin, à une époque où il est l'un des rares à avoir l'autorisation de le franchir. Il travaille pour le magazine allemand *Stern*, puis pour le magazine américain *Geo*, dont il devient le directeur de la photographie. Il s'installe à New York dans les années 1970 et finit par entrer à l'agence Magnum, avant d'en devenir le directeur. En 2001, il réalise un célèbre cliché d'un groupe d'amis à New York, dont l'attitude apparemment nonchalante contraste avec l'arrière-plan enfumé par les attentats du World Trade Center.

L'ŒUVRE

« Je ne suis pas artiste, je suis un faiseur d'images », affirme Thomas Hoepker. Il se range ainsi du côté de la photographie engagée, qui reconnaît le pouvoir de l'image comme outil de changement social, pour montrer la réalité sans détour. Il se considère comme un « découvreur de photos », cherchant à révéler un point de vue critique sur le monde contemporain. Cette intention est palpable dans ce cliché de touristes norvégiens à l'air satisfait et conquérant, chevauchant des dromadaires lors de vacances en Égypte. Au vu de leurs tenues – savant mélange de costume-cravate et coiffe égyptienne pour l'homme au centre, de bob, gants et collants opaques pour la femme au centre – quelle vision le photographe nous offre-t-il du tourisme et des rapports entre pays du Nord et pays du Sud ?

EN ROUTE : VOYAGER AVEC DES IMAGES EN TÊTE

« Je suis convaincu que l'on ne peut faire aucune photo, si l'on ne la porte pas déjà en soi », dit Thomas Hoepker. Voyageant aux quatre coins du monde, le photographe se déplace toujours avec une intention photographique, parfois nourrie de préjugés, qui se confirment ou non, et toujours avec une sensibilité accrue à l'instant présent. Ces quatre Norvégiens ne correspondent-ils pas

à un parfait stéréotype de touristes européens en quête d'exotisme, indifférents aux réalités sociales du pays qu'ils traversent ? C'est toute la force et tout le paradoxe de cette image : elle est à la fois un cliché, c'est-à-dire une image préconçue, mais, tirée d'une réalité bien palpable, elle révèle crûment toute une part de vérité.

CITATION

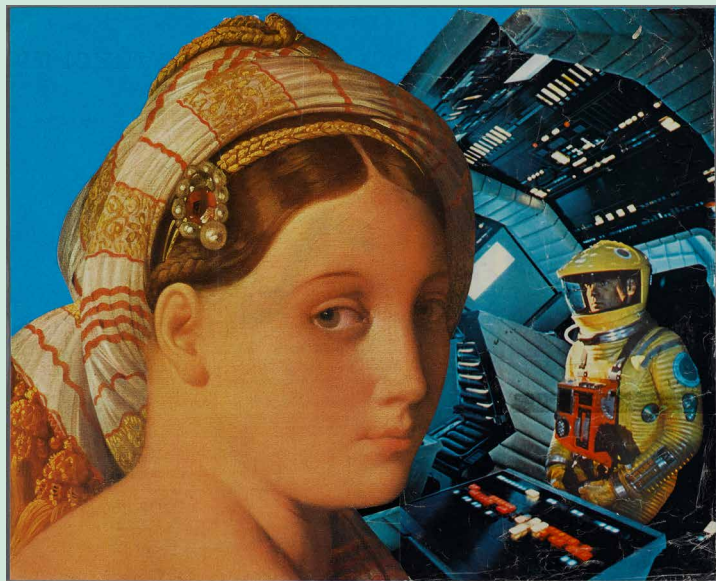
« Chaque photo que vous prenez est, dans une certaine mesure, un autoportrait. »

ERRÓ

Né en 1932 (Olafsvik, Islande)

Odalisque, vers 1974 – 1977

Illustrations de magazines et d'un ouvrage imprimé découpées et collées, 25,7 x 31,5 cm. Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle. © Adagp, Paris, 2025. Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Philippe Migeat/Dist. GrandPalaisRmn



Le Bain Turc, vers 1979 – 1980

Illustrations de magazines découpées et collées, 24,4 x 17 cm. Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle. © Adagp, Paris, 2025. Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Philippe Migeat/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

L'artiste islandais Erró, né sous le nom de Guðmundur Guðmundsson, étudie dans les années 1950 à Reykjavik, à Oslo puis à Florence, et se forme à l'école de mosaïque de Ravenne (Italie). Il s'installe à Paris en 1958 et rencontre des artistes, des écrivains et des critiques liés au mouvement **surréaliste**. Il effectue plusieurs voyages fondateurs, notamment à New York au début des années 1960, où il rencontre la scène artistique **pop**. Il est le cofondateur du mouvement artistique appelé **figuration narrative**, qui s'oppose à l'**art abstrait**, dominant après la Seconde Guerre mondiale. Il réalise des tableaux et des collages utilisant des images venant de la publicité, de la bande dessinée, du cinéma ou encore des magazines. À partir des années 1970, il pratique la **gravure**. Sa dernière exposition a eu lieu en 2022 à Paris.

L'ŒUVRE

Erró est fasciné par la surabondance d'images qui circulent à travers le monde depuis la révolution industrielle au 19^e siècle. Pour réaliser ses collages, il puise dans sa collection qui comprend des dizaines de milliers d'images. Il trouve sa matière dans les revues industrielles. Il écume les brocantes et les marchés aux puces à la recherche d'images publicitaires, de propagande, de bandes dessinées, de cartes postales ou encore de reproductions d'œuvres d'art. « Je commence toujours par étaler des milliers d'images sur les tables avant de me mettre au travail, et après je travaille les collages dans un état quasi hypnotique. (...) C'est la chose que je préfère au monde : la composition du collage. » Et en effet, l'artiste en produit jusqu'à soixante par jour !

EN ROUTE : LE CHOC SPATIOTEMPOREL

Les voyages donnent à Erró le déclic du collage. En 1963-1964, il est invité à exposer à New York et prend conscience de l'immensité du flot d'images propulsé par la culture de masse, à travers la publicité, les journaux, la télé, les bandes dessinées... Il commence à collecter compulsivement ces images qui voyagent dans le monde entier. Il s'amuse à créer des associations surprenantes, des chocs spatio-temporels, des anachronismes, en superposant deux images de sources différentes. Il combine des reproductions

de chefs-d'œuvre du 19^e siècle, comme *Le Bain turc* ou encore *La Grande Odalisque* d'Ingres, avec des images de revues industrielles ou de propagande de la NASA.

CITATION

« J'apprécie plusieurs sensations en même temps. Par exemple, une jambe dans l'eau froide, l'autre dans la boue chaude. Peindre d'une main, manger un fruit de Thaïlande au goût de foie gras et à l'odeur de munster de l'autre. Dans chaque oreille écouter des musiques différentes. Sentir d'une narine l'odeur d'une fleur exotique et de l'autre une brise fraîche venue de l'Atlantique. »

FACE À L'ŒUVRE

En observant les collages d'Erró, combien vois-tu d'images différentes ? Est-ce que tu arrives à repérer la limite entre deux visuels ?

LE VOYAGE CONTINUE !

Pour aller plus loin, en classe ou à la maison

Pioche dans les magazines de toute la famille des images très différentes, si tu trouves aussi de très vieux magazines c'est encore mieux !

Fais le choix d'une quantité importante d'images.

Découpe-les et essaie de créer des chocs spatio-temporels en les agencant de manière à créer un ensemble uni.

MOUVEMENTS D'HISTOIRE DE L'ART

Surréalisme

Fédéré autour de l'écrivain et poète André Breton en 1924, ce mouvement est une révolution qui tente de réconcilier l'art et la vie en explorant le rêve et l'inconscient. Grâce à des dessins collectifs, des jeux de langage ou d'écriture, les artistes se libèrent du contrôle de la raison. Ils produisent des œuvres d'une « inquiétante étrangeté » (Sigmund Freud) qui tentent d'exprimer le « fonctionnement réel de la pensée... en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale » (André Breton).

Figuration narrative

La figuration narrative est un mouvement artistique apparu au début des années 1960 en France, en opposition à l'abstraction qui domine alors le paysage artistique. Il puise son inspiration dans la bande dessinée, le cinéma, la photographie, la publicité, et toutes les images du quotidien. Les thèmes des œuvres se rattachent souvent aux scènes de la vie de tous les jours, ainsi qu'aux revendications sociales et politique, dans l'esprit de révolte propre à Mai 68.

Pop art

Abréviation anglaise de Popular Art (Art populaire), le pop art utilise des images issues de la culture de masse et en réinterprète les grandes figures, ainsi que les faits marquants des années 1960. Héros de bandes dessinées et objets de supermarché côtoient les grandes stars du cinéma ou de la musique rock dans des œuvres aux couleurs criardes et aux techniques multiples.

DUANE HANSON

Né en 1925 (Alexandria, États-Unis),
mort en 1996 (Boca Raton, États-Unis)

Tourists, 1970

Tirage offset sur papier, 78 x 58 cm. Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle. © Adagp, Paris, 2025. Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Georges Meguerditchian/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

Sculpteur américain originaire du Minnesota, Duane Hanson démarre sa carrière artistique dans les années 1960. À cette époque, le monde de l'art est dominé par l'**expressionnisme abstrait** : de la peinture de grand format, où les couleurs sont appliquées avec de grands gestes, sans référence directe au réel. Hanson s'engage dans une voie radicalement opposée en réalisant des sculptures **hyperréalistes** d'humains, à taille réelle, réalisées en résine polyester ou en fibre de verre. Ses œuvres sont d'abord empreintes de dénonciation sociale. En 1965, sa sculpture *Abortion*, représentant une jeune femme décédée suite à un avortement clandestin, fait polémique. Ses détracteurs affirment que son travail n'est pas de l'art, mais Hanson gagne également en soutien et se fait connaître. En 1970, son style devient plus léger et moqueur. Alors que son succès prend une ampleur internationale, il développe un cancer dès 1971 à cause de la manipulation sans protection de la résine polyester et de la fibre de verre. Il finira par mourir de ce cancer à l'âge de 70 ans.

L'ŒUVRE

Il faut s'imaginer les sculptures de Duane Hanson comme des personnages à taille réelle, posés simplement sur le sol. Aucun socle n'indique que l'on a affaire à une sculpture. Dans cette version en deux dimensions, l'**hyperréalisme** est d'autant plus frappant que les deux personnages semblent directement découpés d'une photo de vacances. Ces voyageurs d'un certain âge ont été sculptés avec une précision qui rend chaque détail visible : toutes les imperfections de la peau se voient. Rougeur, rides, sueur, rien n'est épargné à ces parfaits touristes américains. Chaque accessoire et chaque vêtement, du collier de perles à l'appareil photo, en passant par la chemise hawaïenne, ont été soigneusement choisis pour produire un cliché de la classe moyenne américaine, dont l'artiste se moque tendrement.

EN ROUTE : LES REGARDEURS REGARDÉS

Que peuvent bien regarder ces deux vacanciers... une œuvre d'art grandiose ? Un sublime monument ? En tout cas, leurs visages concentrés et leur air admiratif nous laissent penser qu'ils

observent quelque chose d'une grande beauté. Mais l'œuvre que nous contemplons en retour semble à l'opposé du sublime. Avec beaucoup d'ironie, l'artiste nous place dans une posture de voyeurs. Nous sommes tentés de scruter et de juger à loisir tous les petits défauts de ces touristes éperdus. Le fait que l'œuvre soit présentée sous forme d'affiche, qui est une des formes du souvenir rapporté d'un lieu culturel et touristique, augmente l'ironie. Ces touristes légèrement ridicules qui nous sont donnés en spectacle, ne sont-ils pas un reflet de nous-mêmes, visiteurs de musée ?

la peinture abstraite européenne. Deux courants se développent, l'action painting, qui consiste en une peinture d'action faite des traces des gestes de l'artiste, et le colorfield painting, qui regroupe des artistes travaillant avec des aplats de couleurs vives, supprimant toute profondeur dans leur toile.

CITATION

« Le monde est si remarquable, si étonnant et si surprenant qu'il n'est pas nécessaire d'exagérer. Ce qui existe hors d'ici est tout bonnement ahurissant. »

FACE À L'ŒUVRE

En groupe, ferme les yeux et imagine quelle serait ta meilleure pose de touriste.

Prends la pose puis ouvre les yeux et, sans bouger telle une statue, observe les poses des autres autour de toi.

Ferme de nouveau les yeux, adopte une nouvelle pose, puis observe encore. Laquelle préfères-tu ?

MOUVEMENTS D'HISTOIRE DE L'ART

Hyperréalisme

L'hyperréalisme est un courant artistique né aux États-Unis dans les années 1960 et dont les techniques continuent d'être explorées par plusieurs artistes contemporains. L'hyperréalisme cherche à atteindre une représentation minutieuse de la nature, au point que les spectateurs se demandent parfois s'ils ont affaire au corps vivant. Ces œuvres génèrent souvent une sensation d'étrangeté qui a son importance.

Expressionnisme abstrait

L'expressionnisme abstrait est un mouvement artistique qui se développe aux États-Unis après la Seconde Guerre mondiale, en particulier à New York. Ce terme regroupe l'intensité émotionnelle des expressionnistes allemands et

PETER KLASSEN

Né en 1935 (Lübeck, Allemagne)

Etr, 1974

Peinture acrylique sur toile, 114 x 146 cm. Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle. © Adagp, Paris, 2025. Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Philippe Migeat/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

Enfant de la guerre, Peter Klasen est marqué par les traumatismes de l'histoire récente de l'Europe. Il travaille dans une agence publicitaire à une époque où les affiches sont encore peintes à la main et il apprend à utiliser l'**aérographe**.

De 1956 à 1959, il étudie aux Beaux-Arts de Berlin, une école d'avant-garde, et obtient un prix qui lui permet de s'installer à Paris. Le monde de l'art est alors dominé par la peinture abstraite, avec des mouvements venus des États-Unis comme l'**expressionnisme abstrait**. Peter Klasen sent très vite que son art sera à l'opposé de cette tendance. Il contribue à créer le mouvement de la **figuration narrative** qui s'approprie les codes de la société de consommation moderne. Klasen ne cesse de montrer la désincarnation dans laquelle nous plonge la société moderne : corps féminins plastifiés et objets industriels sont représentés sous une lumière glacée où le geste de l'artiste disparaît au profit d'une image nette, quasi photographique.

L'ŒUVRE

« J'ai cru arriver à une image tellement distancée, éloignée de moi, qu'elle devenait quelque chose en elle-même. Je pensais arriver à ce point : une machine qui produit des images. »

Peter Klasen cherche ainsi à représenter la réalité de notre société de consommation pour en traduire l'essence-même : des images froides, où l'être humain disparaît au profit de l'objet industriel montré dans sa plus plate matérialité. Grâce à l'usage de l'aérographe, il parvient à obtenir une image la plus impartiale possible, pleine de détails réalistes. Si l'arrière de ce camion de marchandises, parsemé de lettres et de codes énigmatiques, peut nous laisser désarmés par sa froideur, c'est pour mieux nous pousser à réagir, et à porter un regard critique sur notre société de consommation.

EN ROUTE : LES CHEMINS DE LA SOCIÉTÉ DE CONSOMMATION

Presque abstrait dans ses formes géométriques épurées, ce tableau nous montre l'arrière d'un camion de marchandises qui effectue de longues distances. Seuls face à cette image surprenante par sa froideur et ses détails, l'artiste nous laisse libres de l'interpréter. Si les lettres et chiffres

inscrits sur les portes renvoient à un code industriel, ils témoignent aussi d'un fantasme de langage à décoder, à inventer. Ce tableau ne nous donne pas de réponse, mais il nous amène à nous poser des questions. Que signifient ces lettres ? Quelles marchandises ce camion transporte-t-il ? Quel voyage va-t-il effectuer ? À nous de faire travailler notre imagination pour inventer son histoire et sa destination.

CITATION

« Pouvoir créer c'est pouvoir encore réagir. Je ne suis pas un peintre du désespoir, au contraire, j'essaie constamment de trouver des énergies pour réagir et pour ne pas accepter la condition dans laquelle nous vivons. »

LE VOYAGE CONTINUE !

Pour aller plus loin en classe ou à la maison

Dans le MuMo, cette peinture représentant l'arrière d'un camion est accrochée... à l'arrière du camion lui-même !

Pour expérimenter cette idée de **mise en abyme** : regarde le dos de ton cahier. Quels éléments vois-tu ? Un logo, un code-barres, une spirale, une texture ?

Prends une feuille de ton cahier et coupe-la en quatre.

Redessine, en plus petit, le dos du cahier avec précision, en reproduisant chaque détail et élément que tu as observés.

Place ton dessin sur le dos de ton cahier.

LEXIQUE

Aérographe

Outil de la taille d'un stylo permettant de projeter de la peinture sur une surface. Il est généralement utilisé pour des travaux de précision, et permet de colorer n'importe quel médium sans contact avec le support.

Mise en abyme

Ce procédé consiste à reproduire une œuvre dans une œuvre similaire (par exemple, un tableau à l'intérieur d'un tableau).

MOUVEMENTS D'HISTOIRE DE L'ART

Expressionnisme abstrait

L'expressionnisme abstrait est un mouvement artistique qui se développe aux États-Unis après la Seconde Guerre mondiale, en particulier à New York. Ce terme regroupe l'intensité émotionnelle des expressionnistes allemands et la peinture abstraite européenne. Deux courants se développent, l'action painting, qui consiste en une peinture d'action faite des traces des gestes de l'artiste, et le colorfield painting, qui regroupe des artistes travaillant avec des aplats de couleurs vives, supprimant toute profondeur dans leur toile.

Figuration narrative

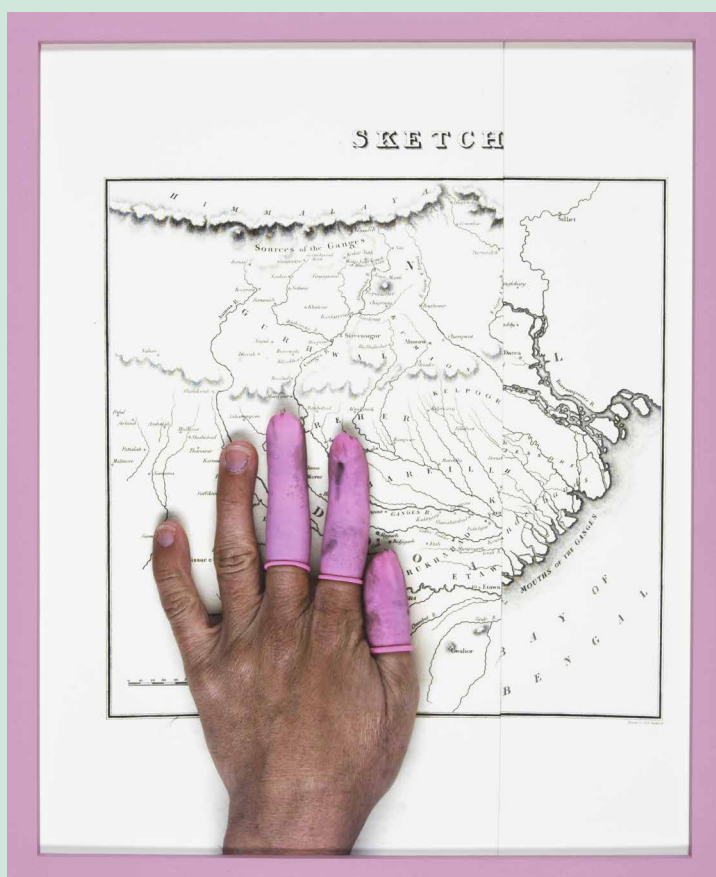
La figuration narrative est un mouvement artistique apparu au début des années 1960 en France, en opposition à l'abstraction qui domine alors le paysage artistique. Il puise son inspiration dans la bande dessinée, le cinéma, la photographie, la publicité, et toutes les images du quotidien. Les thèmes des œuvres se rattachent souvent aux scènes de la vie de tous les jours, ainsi qu'aux revendications sociales et politique, dans l'esprit de révolte propre à Mai 68.

ANDREW NORMAN WILSON

Né en 1983 (Milpitas, États-Unis)

A Picturesque Tour Along the Rivers Ganges and Jumna, in India – frontispiece, 2014

Épreuve à jet d'encre pigmentaire, 30 x 20 cm. Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle. © Andrew Norman Wilson
Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Janeth Rodriguez-Garcia/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

Formé à l'école d'art de Chicago, l'artiste et réalisateur américain Andrew Norman Wilson se fait connaître en 2011 avec la vidéo *Workers Leaving the Googleplex*. À cette époque, lui-même employé chez Google, l'artiste remarque qu'un groupe d'employés ne disposent pas des mêmes droits et avantages que les autres. Ils ne se mélangent pas aux autres, possèdent un badge d'une autre couleur, et n'ont pas le droit de parler de leur métier. Il commence alors un reportage sur ces employés marginalisés, qui travaillent au département interne « Scan Ops », chargé de la numérisation des ouvrages pour l'alimentation de la base Google Books. L'artiste est alors brutalement licencié au moment où il essayait d'interroger ces travailleurs mis de côté. Ce licenciement devient le sujet même de sa vidéo. Andrew Norman Wilson continuera d'enquêter sur ce système de numérisation mis en place par Google et en tirera la série des *Scan Ops*, dont un exemple est exposé ici.

L'ŒUVRE

La série des *Scan Ops* découle de la découverte du travail de numérisation des livres par ces employés discriminés. Google Books compte plus de 25 millions de livres numérisés. En fouillant dans cette base de données, l'artiste se rend compte qu'elle présente de nombreuses erreurs. Les mains anonymes des employés qui scannent les livres, que l'artiste avait tenté d'interroger, apparaissent sur certaines pages scannées, simplement parce qu'aucun humain ne vérifie le travail. L'artiste choisit de redonner corps aux pages numérisées en les imprimant et en les encadrant aux couleurs des gants de protection utilisés par les employés. En mettant en évidence ces anomalies, l'artiste souligne l'absurdité d'un travail aliénant, et rend visible les travailleurs oubliés à l'œuvre derrière cette entreprise gigantesque.

EN ROUTE : QUI SONT LES PERSONNES QUI CARTOGRAPHIENT LE MONDE ?

Cette œuvre est ambivalente, elle nous révèle à la fois une réflexion sur les rapports sociaux au travail, et sur le pouvoir colonial occidental. L'image nous montre une main qui pourrait symboliser le pouvoir d'un pays européen sur un

pays anciennement colonisé, en l'occurrence, l'Inde, dont on peut remarquer la cartographie. Cette main blanche qui semble diviser le pays en deux d'un geste insensible peut évoquer la création des frontières par le pays colonisateur. En réalité, cette main anonyme n'est pas celle d'un puissant, au contraire. Il s'agit d'un salarié exploité par une grande entreprise pour réaliser une tâche ingrate : scanner à la chaîne et à toute vitesse des milliers de livres, et par cette tâche mécanique, rendre accessible à d'autres une forme de savoir qu'il n'a pas le temps de s'approprier.

CITATION DE L'ARTISTE

« Nous voyons les mains de ces travailleurs en détail, mais nous ne savons pas qui ils sont, quelle est leur histoire et comment ils exercent leur métier. Je prends ces images et j'en fais des objets d'art. »

Les traces du voyage

Au 20^e siècle, le voyage s'accompagne de nouveaux adjuvants. Aux traditionnelles lettres et récits de voyage, s'ajoutent les photographies, médium incontournable pour rendre compte de l'ailleurs de la façon la plus fidèle à la réalité. Les cartes postales deviennent une façon de garder le lien avec les proches malgré la distance, ces objets effectuent alors leurs propres voyages à travers les pays. Les artistes se saisissent de ces médiums devenus populaires pour les détourner sans cesse et les réinventer.

FLEURY JOSEPH CRÉPIN

Né en 1875 (Hénin-Liétard, France),
mort en 1948 (Montigny-en-Gohelle, France)

Souvenir de France, 1944

Huile sur toile. Collection Centre Pompidou, Paris.
Musée national d'art moderne – Centre de création
industrielle. Domaine public. Crédit photographique :
Centre Pompidou, MNAM-CCI/Audrey Laurans/Dist.
GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

Originaire du Pas-de-Calais, Fleury Joseph Crépin exerce plusieurs métiers (serrurier, plombier) avant d'ouvrir une quincaillerie. Autodidacte, il fait partie des artistes que l'on regroupe sous l'appellation « **art brut** ». Passionné de musique, il compose pour la fanfare locale. En 1930, à l'âge de 56 ans, il est initié au spiritisme et devient guérisseur. Un jour, alors qu'il retranscrit de la musique, il se met à tracer intuitivement de petits dessins, laissant sa main agir, guidée par des « anges gardiens ». Il sera pour cela très admiré par les **surréalistes**, notamment André Breton. En 1939, à l'âge de 64 ans et à l'aube de la Seconde Guerre mondiale, Crépin débute un travail artistique quotidien et foisonnant. Son style se caractérise par la symétrie de ses compositions géométriques, l'usage de couleurs vives et de petites perles de peinture. L'artiste décède quelques années après la guerre, emportant avec lui le secret de sa technique.

L'ŒUVRE

Artiste médium, Fleury Joseph Crépin peint pour sauver le monde. Un jour, au milieu de l'année 1939, il aurait entendu une voix lui dire « quand tu auras peint 300 tableaux, ce jour-là la guerre finira... » Crépin se met alors à peindre sans relâche, comme investi d'une mission. Il achève sa 300^e toile le 7 mai 1945, la veille de la capitulation de l'Allemagne, et continuera de produire des centaines d'autres tableaux. Les tons vifs de la toile, les motifs à la géométrie parfaite et les jeux de relief semblent inspirés des cultures extra-occidentales. Les points en relief qui ponctuent le tableau sont par endroits si petits qu'il faut se pencher pour bien les discerner. Chacune de ses œuvres est soigneusement datée, numérotée et signée, ici au bas du tableau.

EN ROUTE : LE VOYAGE DANS L'INCONSCIENT

Fleury Joseph Crépin représente des images perçues en rêve ou dictées par des forces supérieures. *Souvenir de France* témoigne de la mission dont s'investit l'artiste (peindre pour que la guerre s'arrête). Les ailes des papillons sont aux couleurs des drapeaux des Alliés (l'URSS, l'Angleterre et les États-Unis) qui combattent l'Allemagne nazie, ainsi que celui de la France,

légèrement modifié. On peut voir ce tableau comme une trace du voyage dans l'inconscient de l'artiste. Le chatoiement des couleurs, la préciosité de la composition et la brillance des reliefs évoquent aussi un talisman protecteur, qui, ajouté à d'autres, mènerait à la fin de la guerre, selon la prophétie de l'artiste.

CITATION

« Ma main ne m'a plus obéi pour copier de la musique, à ma grande surprise, je me mis à tracer des dessins très originaux. Et, chose curieuse, je voyais ces dessins sur le papier, ce qui m'a beaucoup étonné. J'ai colorié ces dessins et je les ai montrés à mes amis. Ils m'ont conseillé de continuer. »

MOUVEMENTS D'HISTOIRE DE L'ART

Art brut

Le concept d'art brut est forgé par le peintre français Jean Dubuffet. À partir de 1945, il commence à collectionner des objets créés par des pensionnaires d'hôpitaux psychiatriques, des détenus, des personnes en marge de la société. C'est ce type de création qui prend le nom d'art brut. Les œuvres sont réalisées par des personnes autodidactes qui créent sans se préoccuper du regard d'autrui, loin des influences de l'histoire de l'art.

Surréalisme

Fédéré autour de l'écrivain et poète André Breton en 1924, ce mouvement est une révolution qui tente de réconcilier l'art et la vie en explorant le rêve et l'inconscient. Grâce à des dessins collectifs, des jeux de langage ou d'écriture, les artistes se libèrent du contrôle de la raison. Ils produisent des œuvres d'une « inquiétante étrangeté » qui tentent d'exprimer le « fonctionnement réel de la pensée... en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale ».

GERMAINE KRULL

(attribué à)

Née en 1897 (Poznań, Empire allemand),
morte en 1985 (Wetzlar, Allemagne)

Douane française, 1931

Épreuve gélatino-argentique, 8,2 x 6,4 cm. Collection
Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne –
Centre de création industrielle. © Estate Germaine Krull,
Museum Folkwang, Essen. Crédit photographique : Centre
Pompidou, MNAM-CCI/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

La photographe Germaine Krull a marqué son époque par son style avant-gardiste et son engagement. Elle mène une vie trépidante dès son plus jeune âge. Expulsée de Munich à l'âge de 21 ans pour activités révolutionnaires, elle s'installe à Berlin et se spécialise dans le portrait. Elle se lance dans la révolution spartakiste, ce qui lui vaut d'être emprisonnée à Moscou en 1921. Elle s'enfuit ensuite aux Pays-Bas et se passionne pour la photographie d'architecture. En 1926, elle arrive à Paris, ouvre un studio de photographie de mode et travaille pour la presse illustrée. Elle se fait remarquer dans le milieu artistique avec son portfolio *Métal*, considéré comme le manifeste d'une **nouvelle vision**. En 1940, elle part au Brésil pour servir la France Libre, séjourne au Congo, puis à Alger où elle photographie le général de Gaulle, avant de participer à la bataille d'Alsace. En 1946, elle devient correspondante en Asie pour plusieurs journaux illustrés et se convertit au bouddhisme. Elle finit par s'installer à Bangkok, où elle tient un hôtel pendant plus de vingt ans. Elle revient en Allemagne à la fin de sa vie, ayant perdu la plupart de ses clichés.

L'ŒUVRE

Quel drôle de cadrage ! D'où peut bien être prise cette photo ? Un indice légèrement flouté se trouve au bas de l'image : une poignée de portière... d'une voiture des années 1930 ! Germaine Krull accepte de réaliser une campagne publicitaire pour la nouvelle Peugeot 201, à condition d'obtenir une voiture rien que pour elle. Et la voilà bientôt à sillonner les routes de France, mitraillant les paysages, à l'instar de ce guichet de douane, signe de passage de frontière d'un pays à un autre. Au début des années 1930, il n'est pas courant pour une femme de conduire et de parcourir la France en voiture. Mais Germaine Krull n'a pas froid aux yeux. Elle réalisera même un livre à partir des photos prises lors de son road trip de Paris à Biarritz. Cette photo de douane a peut-être été prise près de la frontière espagnole, à la fin de son séjour.

EN ROUTE : LA MODERNITÉ À PORTÉE DE VOLANT

Cette photographie montre plusieurs signes de modernité qu'il faut savoir déchiffrer. Tout d'abord, l'appareil photo se démocratise au début du 20^e siècle, notamment l'appareil de petit format, qui permet une réelle liberté de mouvement contrairement à la **chambre grand format**, encombrant dispositif qui demandait de l'espace et de l'immobilité. Alors que le tourisme se développe, l'appareil photo et la voiture deviennent l'un comme l'autre les accessoires indispensables du voyage. Ils deviennent aussi, pour la photographe de la **nouvelle vision** passionnée de vitesse et de machines, le moyen de renouveler le genre traditionnel de la photographie, en expérimentant de nouveaux cadrages, comme ici, à travers la portière de la voiture.

CITATION

« Le vrai photographe, c'est le témoin de tous les jours, c'est le reporter. »

LE VOYAGE CONTINUE !

Pour aller plus loin en classe ou à la maison

La prochaine fois que tu prends le bus ou la voiture, prends le temps d'observer les paysages par la fenêtre. Tu peux découper un cadre dans du papier noir et le scotcher à la vitre pour délimiter une zone. Ferme les yeux et quand tu le souhaites, ouvre-les. Comment est la vue ? Quels sont les éléments qui la composent ? Regarde les lignes verticales, horizontales, les formes et la composition.

Répète l'opération et observe le nouveau tableau qui défile sous tes yeux.

MOUVEMENT D'HISTOIRE DE L'ART

Nouvelle vision

Courant artistique né dans les années 1920, qui considère la photographie comme une pratique artistique autonome, avec ses propres techniques, ses lois de compositions et d'éclairage. Cette nouvelle façon de voir repose sur l'utilisation de cadrages inattendus, la recherche de contrastes dans la forme et la lumière, de nouveaux angles de prise de vue.

LEXIQUE

Chambre grand format

Appareil photographique utilisant un film négatif sur plaques de verre et dont le capteur photographique est supérieur à 6 x 9 cm. C'est un matériel lourd et encombrant, qui oblige à effectuer les prises de vue une par une. Cet appareil permet des agrandissements importants et un meilleur niveau de détail.

ELI LOTAR

Né en 1905 (Paris, France),
mort en 1969 (Paris, France)

Grèce, premier voyage, 1931

Négatif gélatino-argentique sur support souple, 6 x 6 cm.
Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art
moderne – Centre de création industrielle. © Eli Lotar.
Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/
Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

D'origine roumaine, Eli Lotar est envoyé dès l'enfance à Bucarest, où il passe son bac. En 1924, il revient à Paris avec l'ambition de travailler dans le cinéma. En 1927, il rencontre la photographe Germaine Krull, qui devient sa compagne et qui l'initie à la photographie. Il publie dans de nombreuses revues d'avant-garde. Son approche de la photographie est marquée par la **nouvelle vision** et le **surréalisme**. En 1929, il immortalise les abattoirs de la Villette, montrant un Paris populaire, où les pieds de veaux alignés sur le pavé produisent une atmosphère irréaliste. Artiste engagé, il s'intéresse au contexte politique et social de pays comme l'Espagne ou la Grèce, et participe au film de Luis Bunuel, *Terre sans pain* (1933), un documentaire dénonçant les conditions de vie des habitants de la région Las Hurdes en Espagne. Petit à petit, il se tourne davantage vers le cinéma et délaisse la photographie, multipliant aussi les voyages. À la fin de sa vie, il pose pour son ami le sculpteur Alberto Giacometti.

L'ŒUVRE

Dans les années 1930, Eli Lotar, comme de nombreux photographes à l'époque, délaisse Paris pour réinvestir de nouveaux espaces, considérés comme plus exotiques ou plus authentiques. Il réalise plusieurs voyages en Grèce, en Espagne, en Italie mais également dans les colonies françaises comme l'Indochine. C'est l'occasion, pour lui, de documenter le quotidien, les rues, mais aussi tout ce qui fait accourir les touristes vers ces lieux : temples grecs, art de la Renaissance en Italie, architectures et paysages.

EN ROUTE : VOYAGER EN PHOTOGRAPHE

Plusieurs voyages d'Eli Lotar sont motivés par un projet artistique : c'est le cas de son premier séjour en Grèce, en 1931, pour réaliser le court métrage *Voyage aux Cyclades*, aujourd'hui disparu, avec Roger Vitrac et Jacques-Bernard Brunius. Eli Lotar est chargé de la photographie du film, on le voit d'ailleurs derrière la caméra dans un des clichés. Lorsqu'il est présenté à la presse en 1932, le film est un échec : aucun distributeur n'accepte de le soutenir. Quand certains critiques désapprouvent son esthétique,

d'autres louent le choix d'un montage sans artifice et y voient un véritable film d'avant-garde. Pour son deuxième voyage en Grèce, Eli Lotar est cette fois en mission pour la revue *Le Voyage en Grèce*, dont le directeur, Héraclès Joannidès, entend « créer un lien entre la Grèce et ses voyageurs par l'intermédiaire des écrivains, des artistes et des savants contemporains ». Cette revue ayant avant tout un but touristique, les images de Lotar sont sans doute plus conventionnelles, montrant la Grèce des temples antiques.

MOUVEMENTS D'HISTOIRE DE L'ART

Nouvelle vision

Courant artistique né dans les années 1920, qui considère la photographie comme une pratique artistique autonome, avec ses propres techniques, ses lois de compositions et d'éclairage. Cette nouvelle façon de voir repose sur l'utilisation de cadrages inattendus, la recherche de contrastes dans la forme et la lumière, de nouveaux angles de prise de vue.

Surréalisme

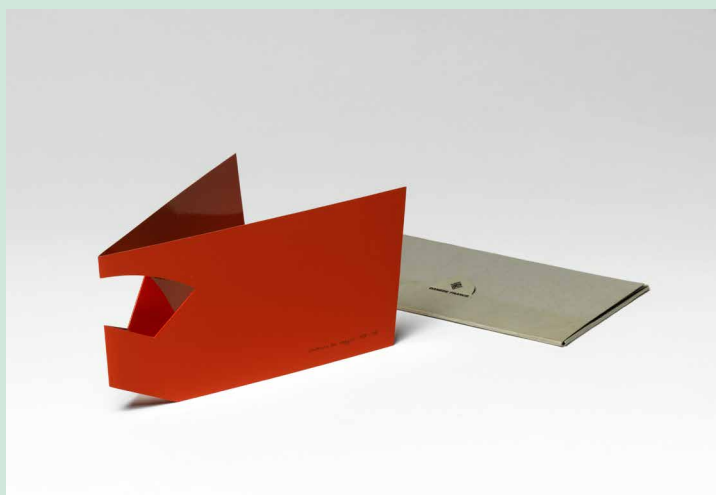
Fédéré autour de l'écrivain et poète André Breton en 1924, ce mouvement est une révolution qui tente de réconcilier l'art et la vie en explorant le rêve et l'inconscient. Grâce à des dessins collectifs, des jeux de langage ou d'écriture, les artistes se libèrent du contrôle de la raison. Ils produisent des œuvres d'une « inquiétante étrangeté » qui tentent d'exprimer le « fonctionnement réel de la pensée... en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale ».

BRUNO MUNARI

Né en 1907 (Milan, Italie),
mort en 1998 (Milan, Italie)

Sculpture da Viaggio, 1958-1981

Carton, 21,5 x 11 cm, dimensions ouvert : 11 x 25 x 18 cm.
Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art
moderne – Centre de création industrielle. © Bruno
Munari. Tous droits réservés à Maurizio Corraini s.r.l. Crédit
photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Georges
Meguerditchian/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

Bruno Munari traverse le 20^e siècle en expérimentant tous les médiums : design, peinture, illustration, sculpture, mais aussi la littérature, la pédagogie... Il rejoint rapidement le **mouvement futuriste**, auquel il apporte une touche de légèreté et d'humour avec ses *Machines inutiles*. En 1948, il est l'un des initiateurs de **l'art concret** en Italie, qui vise à faire la synthèse des arts et à rapprocher l'art du milieu industriel en travaillant avec des formes géométriques pour supprimer le superflu. Chez Munari, l'art et la vie se mélangent sans cesse, l'objet devient art et toute création devient jeu. Il crée des livres et des environnements pour les chambres d'enfants, comme le lit modulable *Habitacolo* ou encore le *Libroletto* (le livre-lit / livre-lu), un livre de lecture modulable, en tissu, qui répond à cette définition de Munari : « Un livre est un lit habité à sa façon par chacun de nous. »

L'ŒUVRE

La créativité de Bruno Munari renverse toutes nos valeurs traditionnelles. Avec lui, les machines deviennent inutiles et les sculptures se transforment en objets pratiques, à l'instar de cette « sculpture de voyage » en carton coloré. L'artiste, non sans humour, invente un objet pliable, à emporter avec soi dans sa valise pour personnaliser des lieux anonymes, comme les chambres d'hôtel par exemple. Dans cet objet, on retrouve la légèreté, l'aspect dynamique, pliable, ainsi que la spontanéité, présents dans toutes ses œuvres. Il joue avec les codes de la sculpture classique, traditionnellement figée et posée sur un socle, pour créer une sculpture libre de toute monumentalité, transformable en un objet plus modeste et mobile.

CAP SUR : UNE SCULPTURE VOYAGEUSE

Les premières sculptures de voyage créées par Roberto Munari sont des cartes de vœux qu'il envoie à ses amis. Au fil de ses explorations, l'artiste en réalise à partir d'enveloppes : on ouvre ainsi un objet en deux dimensions qui devient un volume aérien dans l'espace. Celle-ci est en carton, mais elle n'en est pas moins révolutionnaire ! Elle peut devenir plate comme une crêpe pour voyager à travers les terres et les

mers, ou se déplier pour trôner sur un meuble ou un socle, selon ce que l'on en fait... Avec Munari, les sculptures peuvent circuler librement !

CITATION

« Quand quelqu'un dit : ça, je peux le faire moi aussi, ça signifie qu'il sait le refaire, sinon il l'aurait déjà fait avant. »

LE VOYAGE CONTINUE !

Pour aller plus loin, en classe ou à la maison

Sur une feuille épaisse, trace quatre lignes dans la longueur pour la séparer en 4 parties plus ou moins égales, ces traits te serviront de guide pour plier ta feuille.

Marque bien les plis en appuyant dessus.
Quand ta feuille est pliée et bien plate, découpe avec des ciseaux différentes entailles, mais aussi des triangles et des demi-cercles aux extrémités.
Tu peux aussi couper les angles.

Fais tenir ta sculpture debout en la dépliant, et observe son volume, ses formes, ses espace ajourés.

Comme Bruno Munari, tu peux aussi la replier et l'envoyer par la poste à un proche pour la faire voyager !

MOUVEMENTS D'HISTOIRE DE L'ART

Futurisme

Mouvement créé par des artistes italiens tournant le dos à l'art traditionnel et célébrant le dynamisme du monde moderne sous les formes les plus diverses : culte des machines, amour du danger, idéalisation de la vitesse. Ils prônent le courage, l'audace et la révolte.

Art concret

Mouvement fondé à Paris en 1930 par l'artiste néerlandais Théo van Doesburg, qui défend dans son manifeste que la construction du tableau, généralement composé de formes géométriques et de couleurs pures, « doit être contrôlable visuellement », dans un « effort pour la clarté absolue », et n'a « d'autre signification que lui-même ». Ce mouvement trouve un écho en 1948

en Italie, avec le Mouvement pour l'art concret, qui promeut un art non figuratif, visant à faire la synthèse des arts et à rapprocher l'art du milieu industriel en expérimentant avec des formes géométriques pour supprimer le superflu.

MAN RAY

(Emmanuel Radnitzky, dit)

Né en 1890 (Philadelphie, États-Unis),
mort en 1976 (Paris, France)

Sur un bateau, traversée de Toulon à Londres, 1936

Épreuve gélatino-argentique, 5,7 x 8,7 cm. Collection
Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne –
Centre de création industrielle. © Man Ray Trust / Adagp,
Paris, 2025. Crédit photographique : Centre Pompidou,
MNAM-CCI/Guy Carrard/Dist. GrandPalaisRmn



L'ARTISTE

L'artiste américain Man Ray est d'abord peintre avant d'être photographe. À New York, il rencontre l'artiste Marcel Duchamp, qui l'entraîne à Paris en 1921 et lui présente plusieurs membres de ce qui deviendra le **surréalisme**. Il découvre la photographie par hasard et l'envisage d'abord comme un gagne-pain, avant d'explorer toutes les possibilités de ce médium. Il contribue à l'effervescence artistique parisienne pendant l'entre-deux-guerres et devient en quelque sorte le photographe officiel du surréalisme. Man Ray renouvelle le genre de la photographie grâce à ses expérimentations audacieuses comme la **solarisation**, les **photogrammes** ou encore les **surimpressions**. Dans son atelier de Montparnasse, pendant trente ans, il capture les portraits de nombreux artistes, écrivains et acteurs de l'époque. Après un séjour aux États-Unis pour fuir le nazisme, il revient à Paris en 1951 où il poursuit ses expérimentations, notamment avec la photographie en couleurs.

L'ŒUVRE

À l'été 1936, l'atmosphère insouciance des vacances commence à se propager alors que vient juste d'être promulguée la loi sur les congés payés. Man Ray et ses amis, épuisés par l'exposition surréaliste de Londres, s'offrent un séjour à la pension Vaste Horizon à Mougins, dans le Sud de la France. Ce séjour sera l'occasion pour ce groupe d'artistes de laisser libre cours à leur créativité. Déjà, sur le bateau faisant la liaison entre Toulon et Londres, Man Ray immortalise cette atmosphère estivale et joyeuse à travers des jeux de lumière et de perspective. Les lignes des ombres, des cordages, des lames du parquet, les formes géométriques de l'architecture du bateau et les postures des vacanciers simplement occupés à se divertir deviennent pour le photographe un nouveau terrain de jeu et d'observation.

EN ROUTE : L'AVENTURE INTERNATIONALE DU SURREALISME

Si le centre névralgique du surréalisme se trouve à Paris, le mouvement prend une dimension internationale dans les années 1930. Un jeune membre du groupe britannique surréaliste prend contact avec Man Ray après avoir vu ses photographies à Londres, en 1934, affirmant que

« L'Angleterre a grand besoin du surréalisme ». Bientôt, le 11 juin 1936, est inaugurée l'exposition internationale du surréalisme à Londres. Cette année-là, Man Ray effectue de nombreux allers et retours entre Londres et Paris pour transporter des œuvres d'art. L'exposition se termine le 4 juillet et Man Ray s'embarque alors dans le Sud de la France avec ses amis Paul Éluard, Nush Éluard, Pablo Picasso, Dora Maar, et sa compagne Adrienne Fidelin. C'est sûrement lors de ce voyage que cette photographie a été prise.

CITATION

« Je suis toujours dans une sorte d'état de création, je n'ai pas besoin d'aller en vacances. Je ne sais pas ce que c'est les vacances parce que je suis toujours en vacances. Comme artiste je suis toujours en vacances. »

MOUVEMENT D'HISTOIRE DE L'ART

Surréalisme

Fédéré autour de l'écrivain et poète André Breton en 1924, ce mouvement est une révolution qui tente de réconcilier l'art et la vie en explorant le rêve et l'inconscient. Grâce à des dessins collectifs, des jeux de langage ou d'écriture, les artistes se libèrent du contrôle de la raison. Ils produisent des œuvres d'une « inquiétante étrangeté » qui tentent d'exprimer le « fonctionnement réel de la pensée... en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale ».

LEXIQUE

Solarisation

Technique photographique qui consiste à exposer le tirage en cours de développement à une lampe placée au-dessus de la cuve du révélateur, pendant quelques secondes, au lieu de réaliser le développement dans l'obscurité. Il en résulte un effet spécial, qui augmente les contrastes de l'image.

Photogramme

Image obtenue sans appareil photographique en plaçant dans la lumière des objets sur un papier photosensible. L'ombre projetée des objets apparaît en blanc sur le papier sensible quand la partie exposée à la lumière est quant à elle brûlée et devient sombre.

Surimpression

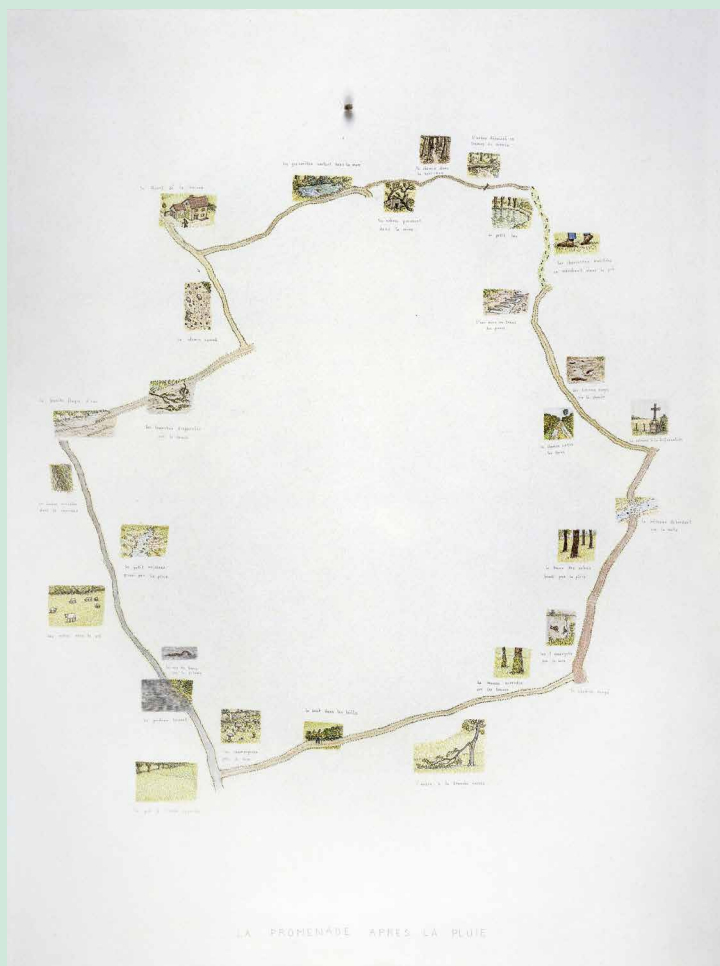
Technique photographique et cinématographique qui consiste à superposer plusieurs images sur un même support. Dans le cinéma analogique, deux prises de vue se superposent sur le même film négatif, les images sont ainsi vues l'une à travers l'autre.

Jean-Jacques Rullier

Né en 1962 (Bourg-Saint-Maurice, France)

La promenade après la pluie, 1993

Mine graphite sur papier, 59,5 x 44,2 cm. Collection Centre Pompidou, Paris. Musée national d'art moderne – Centre de création industrielle. © Adagp, Paris, 2025. Crédit photographique : Centre Pompidou, MNAM-CCI/Philippe Migeat/Dist. GrandPalaisRmnBiographie



L'ARTISTE

Originaire de Savoie, Jean-Jacques Rullier étudie à Grenoble, puis à Lyon et à Paris. À partir de 1992, il effectue de nombreux voyages, notamment à Jérusalem, en Corée et en Inde. Dans ses premières œuvres, il recense avec une obsession d'encyclopédiste les objets de la vie quotidienne. Il s'intéresse aux micro-événements, à l'infra-ordinaire, et se pose les mêmes questions que l'écrivain Georges Perec : « Ce qui se passe chaque jour et qui revient chaque jour, le banal, le quotidien, l'évident, le commun, l'ordinaire, l'infra-ordinaire, le bruit de fond, l'habituel, comment en rendre compte, comment l'interroger, comment le décrire ? » Il trouve la réponse à ces questions dans le dessin, qui devient son médium de prédilection à partir de 1993. Attentif aux petits riens de la vie, il cartographie son expérience de promeneur, retranscrit ses rêves, réalise des inventaires. Sa démarche artistique mêle ainsi dessin, poésie et anthropologie.

L'ŒUVRE

Pour Jean-Jacques Rullier, le dessin a le pouvoir de capter l'invisible. Grâce à ce médium, l'artiste cartographie son quotidien avec beaucoup de sensibilité. Il retrace ses balades en forêt ou ses visites au musée en relevant tous les petits détails qui l'ont marqué. Au musée, c'est le gardien assoupi, l'extincteur, les graffiti dans les W.C... En balade, c'est le ver de terre sur le bitume, ou encore les chaussures mouillées en marchant dans le pré. L'artiste consigne soigneusement ses impressions fugaces et les détails habituellement considérés comme insignifiants. En les dessinant et en les inscrivant dans un parcours vécu, il leur donne de l'importance et les rend visibles. Il nous invite ainsi à porter de l'attention à tout ce qui nous entoure et à nous laisser toucher par la beauté du quotidien : « Il s'agit de réapprendre ce que l'on avait oublié, de le redécouvrir avec une attention particulière qu'on n'avait jamais eue. »

EN ROUTE : VOYAGER DANS L'ORDINAIRE

Selon l'artiste, « le dessin est aussi une façon de voyager, de retrouver sans vraiment se déplacer l'expérience du voyage ». Rullier est en effet un grand voyageur : il parcourt le monde et rapporte de chaque voyage des séries de photos, de dessins et d'installations. Mais ce n'est pas la

distance ni l'exotisme qui l'intéresse. Ses œuvres nous font aussi bien voyager dans un espace de cinq mètres carrés que dans un espace de cinq kilomètres carrés, avec le même lot de curiosités et de découvertes. Du voyage, c'est l'expérience banale des micro-événements qu'il retient, expérience qui peut être vécue par tout un chacun, au quotidien. En rendant visible l'invisible, le dessin permet de voyager dans les sensations. L'infra-ordinaire devient aussi beau et important qu'un voyage à l'autre bout du monde.

CITATION DE L'ARTISTE

« J'aime l'idée de pouvoir intégrer à mon travail les formes négligées du dessin, pas forcément artistiques, comme le dessin d'encyclopédiste, les planches anatomiques, les dessins de livres d'enfants, tous ces types de dessins à priori de moindre importance. »

LE VOYAGE CONTINUE !

Pour aller plus loin en classe ou à la maison

Sur le trajet du MuMo à ton école, ouvre bien les yeux et repère dix petits détails amusants ou qui peuvent sembler insignifiants. Ce peut être une affiche déchirée, une ombre étrange, une forme cachée dans un nuage... Chaque détail devient une étape de ton parcours ! Note-les sur une feuille pour ne pas les oublier. De retour en classe, trace un plan de ton trajet et place chaque détail que tu as observé en l'illustrant d'un petit dessin. Tu peux donner un titre à ton parcours.

Mouvements d'histoire de l'art représentés dans l'exposition ou en référence dans ce dossier

ANNÉES 1910

Art abstrait

Suite au mouvement fauve et au mouvement cubiste, certains artistes peignent sans référence explicite à la réalité. Leurs couleurs, formes géométriques ou lignes deviennent le sujet même du tableau. Ces composants plastiques, combinables à l'infini, ouvrent un large champ d'expression en créant des correspondances avec d'autres domaines comme la musique, la danse ou la science.

→ Bruno Munari, Peter Klasen, Etel Adnan

Futurisme

Mouvement créé par des artistes italiens tournant le dos à l'art traditionnel et célébrant le dynamisme du monde moderne sous les formes les plus diverses : culte des machines, amour du danger, idéalisation de la vitesse. Ils prônent le courage, l'audace et la révolte.

→ Bruno Munari

ANNÉES 1920

Surréalisme

Fédéré autour de l'écrivain et poète André Breton en 1924, ce mouvement est une révolution qui tente de réconcilier l'art et la vie en explorant le rêve et l'inconscient. Grâce à des dessins collectifs, des jeux de langage ou d'écriture, les artistes se libèrent du contrôle de la raison. Ils produisent des œuvres d'une « inquiétante étrangeté » (Sigmund Freud) qui tentent d'exprimer le « fonctionnement réel de la pensée... en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale » (André Breton).

→ Eli Lotar, Man Ray

Nouvelle vision

Courant artistique né dans les années 1920, qui considère la photographie comme une pratique artistique autonome, avec ses propres techniques, ses lois de compositions et d'éclairage. Cette nouvelle façon de voir repose sur l'utilisation de cadrages inattendus, la recherche de contrastes dans la forme et la lumière, de nouveaux angles de prise de vue

→ Germaine Krull, Eli Lotar, Ergy Landau

ANNÉES 1930

Art concret

Mouvement fondé à Paris en 1930 par l'artiste néerlandais Théo van Doesburg, qui défend dans son manifeste que la construction du tableau, généralement composé de forme géométriques et de couleurs pures, « doit être contrôlable visuellement », dans un « effort pour la clarté absolue », et n'a « d'autre signification que lui-même ». Ce mouvement trouve un écho en 1948 en Italie, avec la création du Movimento per l'arte concreta (Mouvement pour l'art concret), promouvant un art non figuratif, visant à faire la synthèse des arts et à rapprocher l'art du milieu industriel en utilisant des formes géométriques pour supprimer le superflu.

→ Bruno Munari

ANNÉES 1940

Art brut

Le concept d'art brut est forgé par le peintre français Jean Dubuffet. À partir de 1945, il commence à collectionner des objets créés par des pensionnaires d'hôpitaux psychiatriques, des détenus, des personnes en marge de la société. C'est ce type de création qui prend le nom d'art brut. Les œuvres sont réalisées par des personnes autodidactes, qui créent sans se préoccuper du regard d'autrui, loin des influences de l'histoire de l'art.

→ Fleury Joseph Crépin

Expressionnisme abstrait

L'expressionnisme abstrait est un mouvement artistique qui se développe aux États-Unis après la Seconde Guerre mondiale, en particulier à New York. Ce terme regroupe l'intensité émotionnelle des expressionnistes allemands et la peinture abstraite européenne. Deux courants se développent, l'action painting, qui consiste en une peinture d'action faite des traces des gestes de l'artiste, et le colorfield painting, qui regroupe des

artistes travaillant avec des aplats de couleurs vives, supprimant toute profondeur dans leur toile.
→ [Duane Hanson](#), [Peter Klasen](#)

ANNÉES 1960

Pop art

Abréviation anglaise de Popular Art (Art populaire), le pop art utilise des images issues de la culture de masse et en réinterprète les grandes figures ainsi que les faits marquants des années 1960. Héros de bandes dessinées et objets de supermarché côtoient les grandes stars du cinéma ou de la musique rock dans des œuvres aux couleurs criardes et aux techniques multiples.
→ [Erró](#)

Figuration narrative

La figuration narrative est un mouvement artistique apparu au début des années 1960 en France, en opposition à l'abstraction qui domine alors le paysage artistique. Il puise son inspiration dans la bande dessinée, le cinéma, la photographie, la publicité, et toutes les images du quotidien. Les thèmes des œuvres se rattachent souvent aux scènes de la vie de tous les jours, ainsi qu'aux revendications sociales et politique, dans l'esprit de révolte propre à Mai 68.
→ [Erró](#), [Peter Klasen](#)

Art conceptuel

L'art conceptuel est un mouvement de l'art contemporain apparu dans les années 1960. Pour les artistes conceptuels, le processus intellectuel de conception d'une œuvre est plus important que l'œuvre réalisée et que son esthétique.
→ [Pizzi Cannella](#)

Arte povera

Né en Italie, l'arte povera est nommé ainsi par le critique d'art Germano Celant en 1967 pour désigner des œuvres faisant usage de matériaux organiques, végétaux, mais aussi minéraux, dits « pauvres ». L'arte povera s'inscrit dans un contexte d'utopie contestataire de la fin des années 1960 en Italie, en résistance à la suprématie du marché de l'art américain.
→ [Alighiero e Boetti](#)

Mail art

Porté par de nombreux artistes travaillant sous des régimes répressifs en Europe dans les années 1960 et 1970, le mail art, ou art postal, émerge en marge des milieux consacrés de l'art contemporain. Le mail art utilise le service postal, la lettre, la carte, l'enveloppe comme moyen d'expression artistique.
→ [Alighiero e Boetti](#)

Hyperréalisme

L'hyperréalisme est un courant artistique né aux États-Unis dans les années 1960 et dont les techniques continuent d'être explorées par plusieurs artistes contemporains. L'hyperréalisme cherche à atteindre une représentation minutieuse de la nature, au point que les spectateurs se demandent parfois s'ils ont affaire au corps vivant. Ces œuvres génèrent souvent une sensation d'étrangeté, déterminant dans la réception de l'œuvre.
→ [Duane Hanson](#)

ANNÉES 1970

Body art / art corporel

Le body art, ou art corporel, regroupe un ensemble de pratiques liées à la performance et visant à mettre à l'épreuve les limites du corps humain. L'expression apparaît chez des critiques d'art dans les années 1960, à une époque où la libération sexuelle pousse de nombreux artistes, notamment des femmes, à utiliser leur corps comme matériau principal pour leurs œuvres.
→ [Gina Pane](#)

Lexique

Aérographe

Outil de la taille d'un stylo permettant de projeter de la peinture sur une surface. Il est généralement utilisé pour des travaux de précision, et permet de colorer n'importe quel médium sans contact avec le support.

Agence Magnum

Magnum est une agence de presse indépendante créée en 1947 par les photographes Robert Capa, Henri Cartier-Bresson, George Rodger et David Seymour. L'agence fonctionne comme une coopérative détenue exclusivement par ses photographes. Elle s'appuie sur le relai de quatre rédactions : Paris, New York, Londres, Tokyo et d'une quinzaine d'agents dans le monde.

Aplat

Surface peinte de couleur uniforme.

Art figuratif

En opposition à l'art abstrait et antérieur à celui-ci, l'art figuratif cherche à représenter le réel, dans un rapport de correspondance avec le monde visible.

Art naïf

L'expression « art naïf » désigne des œuvres d'art populaire réalisées par des artistes souvent autodidactes qui ne cherchent pas à maîtriser la perspective ni les techniques traditionnelles de la peinture.

Chambre grand format

Appareil photographique utilisant un film négatif sur plaques de verre et dont le capteur photographique est supérieur à 6 x 9 cm. C'est un matériel lourd et encombrant, qui oblige à effectuer les prises de vue une par une. Cet appareil permet des agrandissements importants et un meilleur niveau de détail.

Cinéma expérimental : Le cinéma expérimental, à mi-chemin entre arts plastiques et cinéma, n'obéit pas à des règles prédéfinies, mais promeut des codes expressifs et une esthétique. La démarche expérimentale se situe dans la forme du film, qui va parfois à contre-courant des normes cinématographiques habituelles : la narration est parfois absente, les images peuvent être abstraites, et la durée peut varier

d'un quart de seconde à plus de 24 heures.

Contreplongée

Le point de vue en contreplongée est un axe de prise de vue du bas vers le haut, utilisé en photographie ou au cinéma.

Cosmopolite

Se dit d'une ville ou d'une personne qui comprend des personnes de tous pays, reçoit des influences de tous pays.

Ellipse

Dans un film ou un roman, il s'agit du procédé consistant à omettre une partie de l'action.

Hédoniste

Qui recherche le plaisir, considéré comme la source première du bonheur selon la philosophie de l'hédonisme.

Installation

Œuvre d'art en trois dimensions, composée d'un agencement d'objets et d'éléments indépendants les uns des autres mais constituant un tout. Proche de la sculpture et de l'architecture, l'installation s'adapte à un lieu donné et peut occuper un espace intérieur ou extérieur.

Leporello

Le leporello est une forme de livre en accordéon, qui se déploie en un long ruban lorsqu'il est déplié.

Les frères Lumière

Auguste et Louis Lumière, surnommés les frères Lumière, sont deux ingénieurs et industriels français, respectivement nés en 1862 et 1864. En 1895, ils inventent le cinématographe, le premier appareil qui permet de projeter des images en mouvement, et organisent la première projection publique gratuite à Paris pour l'occasion. Ils réalisent également plusieurs films.

Mise en abyme

Ce procédé consiste à reproduire une œuvre dans une œuvre similaire (par exemple, un tableau à l'intérieur d'un tableau).

Performance

Une performance est une œuvre d'art créée par des actions menées par l'artiste ou d'autres participants.

Photogramme

Image obtenue sans appareil photographique en plaçant dans la lumière des objets sur un papier photosensible. L'ombre projetée des objets apparaît en blanc sur le papier sensible quand la partie exposée à la lumière est quant à elle brûlée et devient sombre.

Photoreportage

Reportage qui utilise la photographie comme moyen principal pour transmettre les informations journalistiques.

Plongée

Le point de vue en plongée est un axe de prise de vue du haut vers le bas, utilisé en photographie ou au cinéma.

Psychédélique

Adjectif qui qualifie une image ou une œuvre riche en couleurs, en mouvements ou en illusions et provoquant des sensations rappelant celles ressenties par des personnes sous l'emprise de psychotropes hallucinogènes.

Science-fiction

La science-fiction est un genre narratif, présent en littérature, dans la bande dessinée et le cinéma. Ce genre consiste à raconter des fictions reposant sur des progrès scientifiques et techniques obtenus dans un futur plus ou moins lointain. L'action peut également se dérouler dans un passé fictif ou dans un univers parallèle au nôtre. Les thèmes du voyage dans le temps, de la colonisation de l'espace ou encore de la rencontre avec des extra-terrestres sont récurrents.

Solarisation

Technique photographique qui consiste à exposer le tirage en cours de développement à une lampe placée au-dessus de la cuve du révélateur, pendant quelques secondes, au lieu de réaliser le développement dans l'obscurité. Il en résulte un effet spécial, qui augmente les contrastes de l'image.

Story-board

Planche correspondant à une suite de cases dessinées représentant chacune un plan. Cela permet, pour la préparation d'un film ou d'une bande dessinée, d'avoir une vue d'ensemble sur le déroulé de l'action.

Surimpression

La surimpression est une technique photographique et cinématographique qui consiste à superposer plusieurs images sur un même support. Dans le cinéma analogique, deux prises de vue se superposent sur le même film négatif, les images sont ainsi vues l'une à travers l'autre.

Vaudeville

Genre théâtral, type de comédie légère qui repose sur un comique de situation et l'emploi de quiproquos.

Les ateliers de pratique artistique

Les ateliers de pratique artistique permettent, par le geste plastique, de mettre en relation les perceptions sensorielles, notamment la sensibilité visuelle et l'écoute. Pour les plus jeunes, les ateliers encouragent l'éveil à la sensibilité, à la liberté de faire et à la prise de conscience du ressenti. Pour les plus grands et les enseignants, ils proposent aussi des clés de lecture historiques et artistiques, orientent vers différentes formes de langage et principes de correspondances.

Les pistes d'ateliers qui vous sont proposées ici peuvent être adaptées à l'âge des enfants, au matériel, au temps et à l'espace dont vous disposez.

Ces ateliers mettent davantage en évidence l'expérience éprouvée que le résultat esthétique. Ils ne requièrent aucun savoir-faire particulier et encouragent l'usage d'un matériel accessible car l'expérience, associée au plaisir, est l'enjeu pédagogique principal.

Le temps d'éveil corporel qui débute l'atelier permet d'accompagner le corps à l'expérience plastique, en le mettant en action, le préparant à l'activité à venir.

INTRODUCTION : ÉVEIL CORPOREL

Carte-Corps

De la pointe des pieds, dure comme de la pierre, au sommet du crâne, léger comme une plume, en passant par les genoux, mous, et les épaules, piquantes, chaque partie du corps devient une étape d'un voyage à travers les sensations et les différents états de la matière. D'un membre à un autre, tracer des chemins dans le corps pour le réveiller en douceur.

En route !

En extérieur, les enfants se déplacent, traversant différentes qualités de mouvement (la vibration du train, le plané de l'avion, le glissement d'un bateau). À chaque changement de direction, leur mouvement évolue (plus lent, plus petit, plus saccadé...). Des arrêts rythment le trajet pour devenir une statue ou un monument, figé dans l'espace.

ATELIER 1

COLLAGE À LA CARTE !

Enfants / adolescents / adultes

ENJEU PÉDAGOGIQUE

Cet atelier permet au public de découvrir comment la carte postale, objet du quotidien associé aux souvenirs de voyage, peut devenir un terrain d'exploration plastique. Dans l'esprit du **mail art**, les participants expérimentent le collage, une technique qui consiste à assembler différents matériaux, images ou textures d'époques variées, pour créer une composition originale.

INTRODUCTION

Éveil corporel au choix

PARTIE 1 : CHRONOCOLLAGE

Étape 1 : En groupe, observez les différentes reproductions d'images.
Est-ce de la gravure ?
De la peinture ? De la photographie ?
De quelles époques sont-elles ?

Étape 2 : Choisissez trois images d'époques et de sujets très différents.

Étape 3 : Découpez les éléments qui vous intéressent : personnages, animaux, objets, éléments de la nature.

Étape 4 : Étalez devant vous les différents éléments : lesquels, associés ensemble, peuvent provoquer une histoire étonnante, improbable, étrange ou rigolote ?

Étape 5 : Une fois que vous avez une idée, expérimentez différentes possibilités de composition des éléments ensemble au format de la carte postale. Attention, le défi est de recouvrir quasi-entièrement le fond de la carte : on ne doit presque plus le voir.

Étape 6 : Une fois que la composition vous convient, collez les éléments sur la carte postale. Si les images débordent sur les côtés, vous pourrez les découper ensuite.

Étape 7 : Notez au dos de votre carte le titre de votre collage.

Étape 8 : Mettez les collages de tout le groupe en commun et présentez, pour ceux qui le souhaitent, votre expérimentation, son titre et son histoire.

PARTIE 2 (OPTIONNELLE) : À CONTRE FORME

Étape 1 : Choisissez une image et deux cartes postales.

Étape 2 : Retournez l'image et dessinez une silhouette. Pour cela, vous pouvez vous aider des pochoirs silhouettes ou en inventer une.

Étape 3 : Avec une paire de ciseaux, découpez la silhouette du personnage en un seul morceau.

Étape 4 : Retournez l'image. Collez la silhouette sur une carte et l'autre partie, le négatif (le « contour ») sur l'autre carte.

Étape 5 : Mettez-les côte à côte, comparez-les. Quelles sont les différences ? Qu'est-ce que cela provoque ?

Étape 6 : Rassemblez toutes les silhouettes et leur négatif au centre de la table. Comment

imaginez-vous que ces formes, qui semblent isolées individuellement, interagissent maintenant en créant une foule ? Où se trouvent-elles et où pourraient-elles aller ensemble ?

MATÉRIEL

- Banque d'images
- Cartes postales
- Crayons à papier
- Ciseaux
- Colles
- Silhouettes

ATELIER 2

UNE CARTE POUR S'EN ALLER

Enfants / adolescents / adultes

En individuel ou en groupe de 2-3 personnes.

ENJEU PÉDAGOGIQUE :

Cet atelier invite les participants à concevoir un monde imaginaire et un itinéraire singulier en jouant avec la cartographie. À partir de cartes et de guides de voyages et en créant leurs propres pictogrammes, les visiteurs expérimentent comment des symboles et des signes graphiques simples peuvent tisser un récit visuel propre à chacun.

INTRODUCTION

Éveil corporel au choix

PARTIE 1 : CONSTRUIRE SON MONDE

Étape 1 : Prenez un temps pour réfléchir à un monde imaginaire. Comment serait-il ? Qu'est-ce qui le rendrait unique ? Ce pourrait être un monde idéal ?

Étape 2 : Sur une feuille, commencez à esquisser la carte de votre monde imaginaire

en réfléchissant à ses différents espaces. Vous pouvez choisir de faire votre carte à l'échelle d'une ville, d'un pays ou même d'une planète.

Étape 3 : Prenez un feuillet de papier de soie et déchirez-le en plusieurs morceaux pour délimiter les espaces, que vous voulez coller sur votre feuille. Vous pouvez superposer les feuillets pour créer des contrastes de nuances.

Étape 4 : Dessinez ensuite les différentes parties de votre carte en utilisant les outils mis à disposition (craies grasses, crayons de couleur ...) Mettez de côté votre carte pour l'étape suivante.

PARTIE 2 : REMPLIR SA VALISE GRAPHIQUE

Étape 1 : Examinez les documents (cartes routières, guides, légendes) disposés sur la table. Repérez dans ces documents des signes et éléments graphiques qui vous inspirent.

Étape 2 : Imaginez et dessinez sur des morceaux de calque des pictogrammes pour indiquer des lieux (un aéroport, une ville, une aire de covoiturage, un château ...), des éléments de la nature (la mer, de la lave, la montagne, la forêt ...) ou même imaginaires (le trou sans fin, le volcan à paillettes, la zone interdite ...). Les pictogrammes sont des dessins très simplifiés. Utilisez le glossaire des cartes et signes pour vous aider si besoin.

Étape 3 : Choisissez, parmi ce que vous avez dessiné, les signes graphiques sur calque que vous voulez ajouter à votre monde imaginaire, placez-les sur votre carte, puis collez-les.

PARTIE 3 : TRACER SA ROUTE !

Étape 1 : Choisissez une carte routière, posez une feuille de rhodoïd transparent par-dessus et tracez votre ligne en suivant les routes existantes. Vous pouvez varier les types de traits (fins, en pointillés, doubles ...) en vous inspirant des légendes des guides.

Étape 2 : Superposez les différentes routes sur la carte de votre monde imaginaire et découvrez les itinéraires. Plus vous ajoutez de couches, plus votre carte imaginaire devient complexe.

PARTIE 4 : RACONTER SON VOYAGE

Étape 1 : Examinez attentivement la carte que vous avez réalisée. Qu'est-ce qu'elle vous inspire ? Inventez des souvenirs de voyage et ajoutez-les sur votre carte (sur calque, rhodoïd ou directement sur la feuille).

Étape 2 : Donnez un nom à votre carte, choisissez une route et présentez le parcours dans votre monde imaginaire au reste du groupe.

PARTIE 5 : MONDE COMMUN

Étape 1 : Rassemblez et connectez toutes les cartes pour créer un monde commun.

Étape 2 : Ajoutez et superposez les différentes routes pour qu'elles traversent votre monde commun !

MATÉRIEL

- Cartes routières, guides, légendes ...
- Glossaire des mots et des symboles autour des cartes
- Papiers calques prédécoupés
- Sticks de gouache
- Feutres fins noirs
- Craies grasses
- Papier de soie
- Ciseaux
- Crayons de couleurs
- Feuilles A4 ou A3 (200 gr)
- Feuilles de rhodoïd transparentes A4 ou A3

ATELIER 3

DRÔLE DE VOYAGE AU MUSÉE

Enfants / adolescents / adultes

ENJEU PÉDAGOGIQUE

Cet atelier propose de réinvestir l'écoute d'un récit lié à l'exposition « En voyage » pour construire une narration visuelle, minimale, individuelle et collective.

INTRODUCTION

Éveil corporel au choix

PARTIE 1 : VOYAGE INTÉRIEUR

Un texte audio d'une déambulation littéraire, inspiré des œuvres de l'exposition « En voyage » du MuMo, est écouté pour plonger le groupe dans un voyage imaginaire. Les médiatrices peuvent choisir la version courte ou longue en fonction du groupe.

Étape 1 : Installez-vous dans une position confortable, propice à la détente et à l'écoute. Si c'est plus facile pour vous, fermez les yeux ou portez un masque de nuit pour vous immerger pleinement dans l'expérience.

Étape 2 : La médiatrice lance l'audio du parcours imaginaire. Laissez-vous porter par l'histoire, ressentez les espaces, les œuvres et les mondes explorés durant ce drôle de voyage.

Prenez un moment pour réfléchir. Quelles images ou scènes vous ont marqués ?
Y a-t-il des moments ou des lieux du parcours qui ont retenu davantage votre attention ?

Sur une feuille, dessinez ou notez ces impressions, conservez-les pour la suite.

PARTIE 2 : EN ROUTE VERS L'AILLEURS

Étape 1 : Commencez à réfléchir et imaginer votre propre parcours d'exposition imaginaire. Quels endroits aimeriez-vous visiter ? Dans quelle atmosphère ? Qu'est-ce qu'il y aurait à voir ?

Option : Si le groupe a déjà visité le MuMo. En faisant appel à votre mémoire, vous pouvez choisir des œuvres vues précédemment pour vous inspirer.

Étape 2 : Sur une feuille, tracez un ou plusieurs cadres de la taille de votre choix, ils représentent les étapes de votre parcours. Dans chaque cadre vous pouvez choisir de dessiner votre univers ou de le décrire en quelques mots ou en inventant un titre (selon l'âge des participants).

Étape 3 : Reliez les cadres/étapes du parcours par une ligne, indiquant la chronologie de votre visite imaginaire. Cette ligne peut commencer et terminer par n'importe quel bord de la feuille.

PARTIE 3 : LA GRANDE AVENTURE

Étape 1 : Assemblez les feuilles de tous les participants pour former un parcours géant, où chaque voyage individuel se relie aux autres. Les lignes entrantes et sortantes des parcours se connectent pour créer une grande épopée collective.

Étape 2 : Ensemble, nommez ce grand parcours et racontez l'histoire de ce voyage partagé.

MATÉRIEL

- Enceintes et fichier audio
- Crayons à papier
- Feuilles blanches A4
- Masques de nuit (optionnel)
- Feutres fins
- Crayons de couleurs ou feutres

ATELIER 4

L'ODYSSÉE DES GESTES

Enfants / adolescents / adultes

ENJEU PÉDAGOGIQUE

Inspiré par l'art de la performance, cet atelier engage les participants à créer une partition de gestes et d'actions autour du thème du voyage. En expérimentant la notion de « phrase chorégraphique », le public est invité à puiser dans son potentiel imaginaire autour du mot et de l'expression corporelle.

INTRODUCTION

Éveil corporel au choix

PARTIE 1 : LE CORPS RACONTE

Étape 1 : Prenez une carte vierge (papier noir). Sur votre carte, notez un mot (au crayon blanc) qui vous vient à l'esprit quand vous pensez au voyage (un objet, un lieu, un verbe d'action, un personnage, etc.).

Vous pouvez illustrer le mot choisi avec un petit dessin.

Option : Vous pouvez utiliser les cartes déjà existantes.

Étape 2 : À tour de rôle, tentez de faire deviner aux autres votre carte-mot, uniquement par des gestes, sans parler.

PARTIE 2 : PARTITION DE GESTES EN VOYAGE

Étape 1 : Une fois que toutes les cartes-mots sont devinées, définissez collectivement un geste associé à chaque carte-mot. À cette étape il n'est plus question de faire deviner, les gestes peuvent être très simples (exemple : les bras qui tracent deux lignes horizontales pour la carte mot « train »).

Étape 2 : Placez les cartes-mots dans un ordre précis pour les enchaîner (par exemples : train > plage > nager). En faisant cela, vous construisez votre phrase chorégraphique, votre partition de gestes collectif. Vous pouvez retirer des cartes-

mots si votre phrase chorégraphique est trop longue.

Option : Utilisez des accessoires pour créer vos gestes.

Étape 3 : Répétez votre phrase chorégraphique tous ensemble, uniquement en interprétant chacun des gestes associés aux mots, avec votre corps. Recommencez plusieurs fois jusqu'à bien intégrer les gestes.

Étape 4 : Une fois que votre phrase chorégraphique vous convient, vous pouvez l'interpréter de plusieurs façons, guidés par la médiatrice, grâce aux éléments graphiques qui donnent des indications : au ralenti, en accéléré, en prenant une pose à chaque mot, à l'envers, avec des grands gestes etc.

Option : Séparez-vous en deux groupes : les observateurs et les performeurs, inversez les rôles.

Étape 5 : Ajoutez les éléments graphiques sur votre phrase chorégraphique et imaginez ce que ça pourrait créer en mouvement !

MATÉRIEL

- Éléments graphiques imprimés
- Papiers noirs
- Crayons de couleurs blancs
- Cartes mot-gestes (pour les plus jeunes)
- Option : accessoires divers (balle, bateaux en papier, corde etc.)