



MARC-ANTOINE MATHIEU

—
LIFE / SAINT-NAZAIRE

EXPOSITION
DU 21 MAI
AU 11 OCTOBRE 2015

—
OUVERTURE
DU 21 MAI AU 30 JUIN ET DU 1^{ER} SEPTEMBRE AU 11 OCTOBRE :
—MERCREDI>DIMANCHE, DE 14H A 19H
DU 1^{ER} JUILLET AU 31 AOÛT :
—MARDI>DIMANCHE, DE 11H A 19H

ENTRÉE LIBRE

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

Renseignements & réservations groupes :

Laureline Deloingce, chargée des publics
deloingcel@mairie-saintnazaire.fr

t 02 40 00 40 17

m 06 40 17 14 70

PRÉSENTATION

Pour cette carte blanche, l'auteur de **bande dessinée** Marc-Antoine Mathieu propose une **installation** inspirée de son dernier ouvrage *S.E.N.S.*, paru aux éditions Delcourt fin 2014, dans lequel il raconte le cheminement et le destin d'un marcheur anonyme aux prises avec l'apparente **absurdité** de l'existence. Ce récit en forme d'**errance** est un essai d'aventure poétique qui se déroule dans un paysage épuré. Sur les traces d'un personnage ayant pour seul guide l'horizon, les visiteurs de l'installation deviennent eux-aussi des héros qui s'égarent de questions en non-réponses. Au fil de cette balade contemplative et vertigineuse, face à l'immensité du monde et à l'**infini** des possibles, l'espace profond et sans limite du LiFE se révèle alors riche en surgissements tout proches, aussi incertains qu'aléatoires.

Synopsis

Tout commence par une **transmutation temporelle** : à l'entrée du LiFE on quitte le cours habituel de notre vie pour accéder à un univers parallèle.

Le parcours s'ouvre sur la poursuite de notre propre ombre, ou est-ce un homme que l'on poursuit ? Que cherche-t-on ? Où va-t-on ? Qui est ce marcheur mystérieux qui erre dans un univers de **symboles**, traversé par l'esprit du **labyrinthe** ? A-t-il un but ?

Au fil de ce parcours quasi **méditatif** se dessine pas à pas une forme contemporaine de **vanité** : fuite du temps et de l'espace, cheminement solitaire, égarement de l'esprit, où va nous mener ce **voyage initiatique** ?

Autant de questions, que de visiteurs pour les poser, les **énigmes** s'accumulent : que représentent ces images que je croise ? La carte, le pendule, la flèche, l'infini... la **quête** s'annonce bien mystérieuse !

Marc-Antoine Mathieu

Depuis *L'Origine*, son premier album, Marc-Antoine Mathieu (M.A.M) ne cesse d'expérimenter et de dépasser les limites de l'objet livre. Maître du noir et blanc, il invente des mondes non dénués d'absurde dans lesquels évoluent des personnages soumis à des questionnements **métaphysiques**. Il est également **scénographe** aux côtés de Philippe Leduc et d'Élisa Fache au sein de l'Atelier Lucie Lom.

C'est la première fois que Marc-Antoine Mathieu relie les deux parties de son travail, celle d'auteur de B.D. et celle de scénographe.

Lexique

Bande dessinée : succession d'images organisées et le plus souvent accompagnée de textes qui raconte une histoire et se présente de façons diverses (en planche, en illustré, en petit format, en album, etc.). Communément appelé « B.D. » c'est une forme d'expression artistique, souvent désignée comme le « neuvième art ».

Installation : Œuvre d'art qui se définit par l'occupation d'un espace donné (intérieur ou extérieur), par la mise en situation de différentes techniques d'expressions plastiques, ainsi que par le rapport participatif qu'elle implique avec le spectateur.

Absurde : c'est ce qui est contraire et échappe à toute logique. C'est la difficulté ou l'impossibilité de l'Homme à comprendre le monde dans lequel il vit.

Errance : Action d'errer, de déambuler sur de longues distances, sans autre but que le voyage lui-même.

Infini : Qui est sans bornes, illimité (dans l'espace et dans le temps). Mathématiques : qui est plus grand, dont le nombre d'éléments est plus grand que tout nombre choisi.

Transmutation temporelle : Changement, transformation totale du cycle du temps.

Symbole : Signe figuratif, être animé ou objet, qui représente une idée, qui en est l'image, l'attribut, l'emblème : le drapeau, symbole de la nation.

Labyrinthe : Un labyrinthe est un tracé sinueux, muni d'impasses et de fausses pistes, destiné à perdre ou à ralentir celui qui cherche à s'y déplacer. De nos jours, le terme de labyrinthe désigne une organisation complexe, tortueuse, concrète (architecture, urbanisme, jardins, paysages...) ou abstraite où la personne peut se perdre.

Méditation : Le terme méditation désigne une pratique mentale ou spirituelle. C'est une attitude qui consiste à s'absorber dans une réflexion profonde, à réfléchir à des principes philosophique (qui suis-je, d'où viens-je, où vais-je, dans quel état j'erre ?).

Vanité : La vanité est un genre particulier de la peinture qui représente des natures mortes, des personnages et des objets qui évoquent la fugacité de l'existence et le triomphe inévitable de la mort.

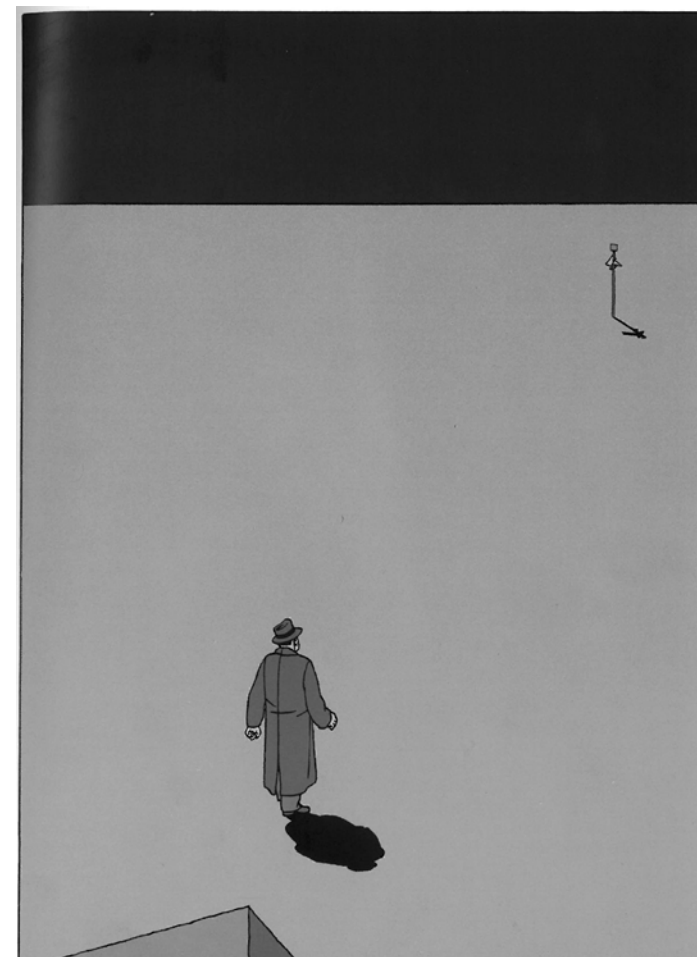
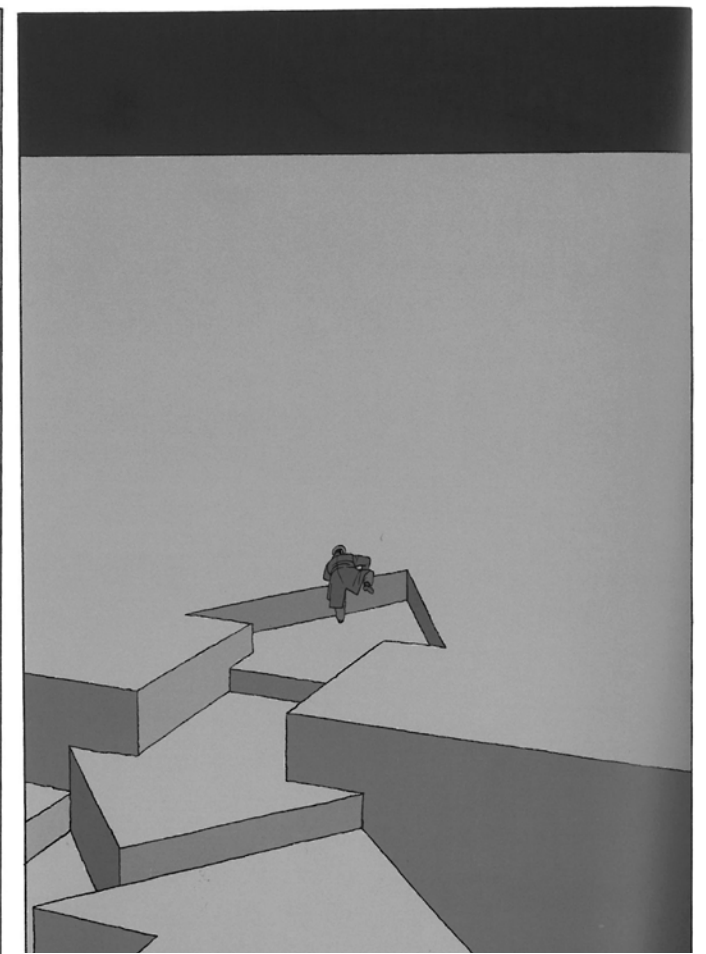
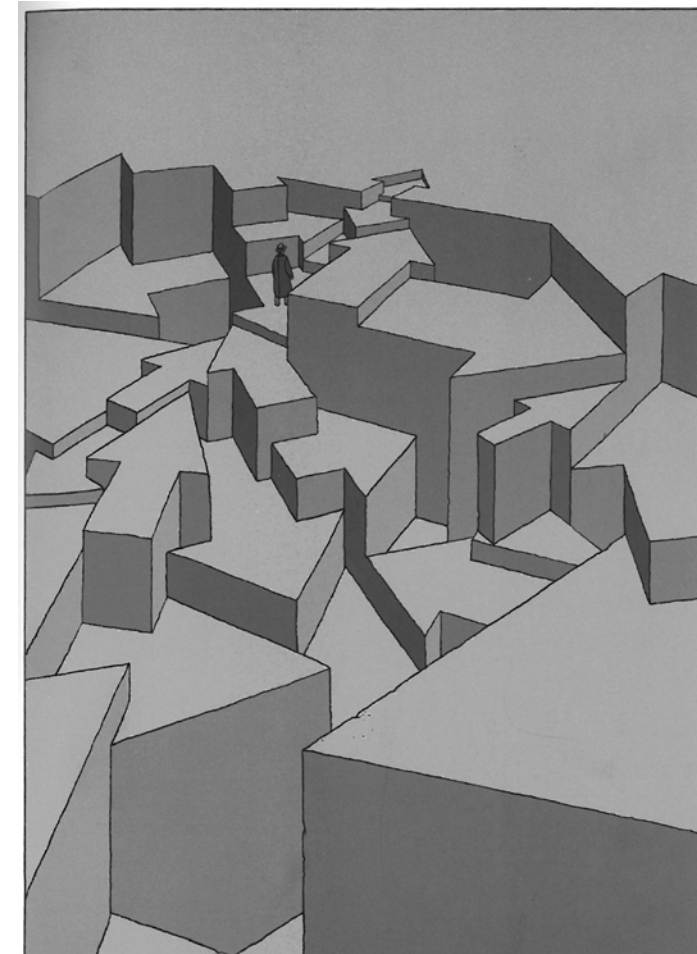
Voyage initiatique : voyage dans lequel une personne se trouve confrontée à des épreuves, à de nouvelles expériences qui lui permettent de passer à l'âge adulte.

Énigme : Une énigme est une question dont la réponse est très compliquée à trouver.

Quête : le mot «quête» désigne l'action de chercher à trouver, à découvrir. Par extension, une quête peut être une mission suivie par des personnes qui se consacrent à recueillir ou parvenir aux buts qu'ils se sont donnés.

Métaphysique : C'est une branche de la philosophie qui porte sur la conduite humaine en général. Le métaphysicien essaie d'éclaircir les notions par lesquelles les humains comprennent le monde ; l'existence et son but, la propriété (d'une chose), l'existence ou le concept de Dieu, l'espace, le temps, la causalité, la possibilité.

Scénographie : Art de concevoir les décors scéniques ; ensemble des éléments picturaux, plastiques et techniques qui permettent l'élaboration d'une mise en scène, notamment théâtrale, ou d'exposition.



DE LA B.D. À LA SCÉNOGRAPHIE

M.A.M met en scène des univers où son héros est toujours en quête de quelque chose qu'il ignore et qui le conduit à arpenter son monde. Il n'y a jamais d'ennemis mais plutôt une machine « en marche » à laquelle il faut échapper.

M.A.M crée des narrations qui réinterrogent le médium même de la B.D. : la mise en page de ses planches participe complètement au déroulé du récit. Ainsi, les habitudes de lecture sont chamboulées : l'arrivée d'un trou dans une page de l'album, d'une page déchirée, découpée, ou encore d'une page qui passe en couleurs sont autant de bouleversements dans le cours du récit (accélération du récit, éléments qui permettent au personnage de comprendre sa situation de personnage, etc).

M.A.M réalise aussi des scénographies pour le théâtre, pour des expositions et pour l'espace urbain avec l'atelier Lucie Lom. Mais c'est la première fois qu'il transpose son univers d'auteur de B.D. en une exposition !

Au théâtre, la scénographie consiste à réaliser les décors dans lesquels les acteurs joueront la pièce. Dans ce cas-là, les décors doivent donner l'illusion d'un lieu, d'un espace ou d'un évènement.

Aujourd'hui, la scénographie d'exposition (murs, socles, constructions...) est créée pour valoriser les œuvres et transmettre la pensée de l'artiste ou le discours du commissaire scientifique qui réalise l'exposition.

« Par l'utilisation de l'espace tridimensionnel, elle prend la forme d'un langage qui sert à la réception du sujet de l'exposition par le public. C'est pourquoi le décor scénographique d'une exposition doit traditionnellement aider à comprendre et lire les œuvres »*.

Pour l'exposition *S.E.N.S.*, M.A.M se sert du médium « scénographie » comme forme et comme sujet de sa narration. La scénographie et l'exposition ne font plus qu'un seul et même dispositif dans lequel le public fait – contrairement au spectateur de théâtre – l'expérience physique et sensorielle du décor et du récit.

Comme il le fait avec l'espace du livre, M.A.M utilise la scénographie au service d'un propos qui est la narration mais aussi en tant que telle comme médium, comme une scénographie « monde », dotée de ses propres règles. À l'instar de la pratique de la lecture, l'expérience de l'installation au LiFE conduit le visiteur à avoir son propre temps de « lecture du dispositif » (le déroulé de la visite se rapproche plus du temps du récit, en tant que narration que du temps du récit, en tant que spectacle).

S.E.N.S. est une installation à vivre, un récit immersif.

LUCIE LOM

Depuis 1984, Lucie Lom signe des expositions qui se distinguent par leur mise en scène empruntant aux codes du théâtre. Le Centre Pompidou, l'UNESCO, la Cité des sciences, le musée de l'air et de l'espace du Bourget, le musée de la carte d'Issy-les-Moulineaux, le musée de Bastia, la Cité Internationale de la Bande dessinée et de l'Image d'Angoulême, leur ont récemment confié des réalisations d'expositions portant sur la création artistique, les sciences ou l'histoire.

Ils réalisent également des installations *in situ* dans l'espace urbain, fortement imprégnées d'imaginaire et de poésie (*La forêt suspendue*, Lille capitale européenne de la culture, 2004, *Les Rêveurs*, 2000-2015). Réceptifs à la sensibilité des passants et à la richesse des références culturelles, ils proposent, dans un territoire libre de toute attente, des expériences artistiques ouvertes à tous.



De haut en bas et de gauche à droite :

La forêt suspendue, Lille, 2004,
Impressions polonaises, Théâtre d'Angers, 1988
Les Rêveurs, 2000-2015

* extrait de : Kinga Grzech, *La scénographie d'exposition, une médiation par l'espace*, la lettre de l'OCIM, nov-déc 2004

LE PAYSAGE, L'HORIZON

Le Noir et blanc

S.E.N.S. est un voyage : nous suivons l'errance d'un personnage à travers des paysages désertiques baignés de lumière, ou, plongés dans l'obscurité.

L'univers en noir et blanc de M.A.M, son dessin graphique et épuré, lui permettent de nous projeter immédiatement dans d'autres réalités. Le noir et blanc est, pour l'auteur, une réelle forme d'écriture qui ne représente pas fidèlement la réalité, il fait partie du domaine du signe et suggère un sens, exactement comme des lettres dans un livre, qui sont imprimées en noir et non en couleurs. Pour l'auteur c'est un moyen technique d'aller vers des imaginaires fouillés :

Je pense que le noir et blanc dans la bande dessinée est évidemment une vérité, quoi de plus beau qu'un ciel, finalement blanc, sur lequel Hugo Pratt a dessiné une lune et qui donne la nuit au-dessus de Venise, mais quelle nuit ! Une nuit qui est étrangement blanche, qui est étrangement lumineuse. C'est bien plus intéressant qu'une nuit qui serait peinte avec un bleu nuit. [...] Il est évident que le noir et blanc en tant qu'outil graphique est une superbe fenêtre à l'imaginaire.*

extrait de : Marc-Antoine Mathieu, émission *L'humeur vagabonde*, France inter, mardi 25 novembre 2014

Le noir et blanc, que l'on retrouve dans l'exposition, est donc un langage pour l'auteur, il permet, entre autres, de signifier le vide des paysages. Les aplats de noir, de blanc et de gris ne désignent plus les lumières du jour ou de la nuit, mais simplement évoquent une réalité au-delà des évidences. Le temps semble se déployer différemment, l'ombre devient signe, seuil et passage.

Au cœur de cette réalité « autre », la ligne d'horizon émerge du vide. Elle est à la fois un repère mais aussi ce que l'on n'atteint jamais. C'est un fil conducteur qui nous guide à travers le récit que l'on découvre au fur et à mesure. Notre personnage, conscient de l'inéluctabilité de sa condition, s'applique à déjouer les éléments graphiques que l'auteur plante sur son passage.

Référence Arts visuels pour les élémentaires

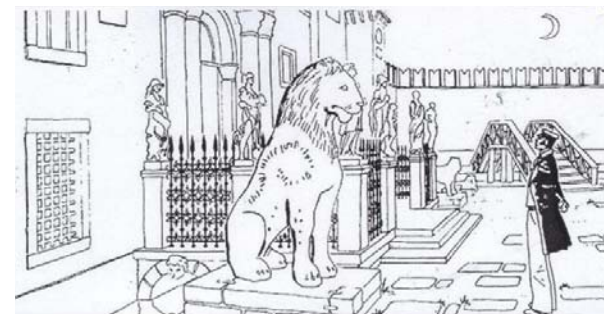
Abdelkader Benchamma, galerie ChantiersBoîteNoire/



Ce sont d'immenses paysages aux murs et aux plafonds qui oscillent entre abstraction et figuration. Composés aux feutres et à l'encre noire sur des supports, habituellement blancs, ils interrogent l'origine et la nature d'un dessin. Grâce au tracé, et à l'utilisation du blanc, le paysage donne l'illusion d'une matière liquide. Un dessin, à la fois rapide et nerveux, simple et complexe qui échappe à la contrainte ordinaire des deux dimensions. Tout à la fois, gravure sculpture, installation, le dessin vient composer le fabuleux récit, toujours renouvelé, de la création du monde. Un voyage dans une autre dimension !
Liens / paysage, ligne, noir et blanc, réel-imaginaire

Référence Arts visuels pour les collèges

Hugo Pratt, Corto Maltese, fable de Venise, 1981/



Hugo Eugenio Pratt (1927-1995) est un auteur de bande dessinée italien. Son œuvre la plus connue est *Corto Maltese*, qui a largement dépassé le champ de la bande dessinée. De l'œuvre de Pratt on peut retenir quelques mots-clés, indissociables de sa vie : voyages, aventure, érudition, ésotérisme, mystère, poésie, mélancolie... « Corto voyage dans des contrées fortement symboliques, révélant les couches oniriques et légendaires attachées aux terres qu'il traverse. Les retours en Europe, notamment dans *Les Celtiques*, *la Fable de Venise* et *Les Helvétiques*, sont l'occasion pour Pratt de confronter son héros aux sources des légendes européennes. Le monde de *Corto Maltese* est à l'exemple de cette formule, un monde peuplé d'étendues parcourues et de destinations rêvées, un monde historique et réel face à son miroir imaginé et fabulé »**.

Liens / B.D., noir et blanc, carte – Français : récit, mythe et légendes – Géographie : L'Europe du XXIe siècle, la carte

Référence Arts visuels pour les lycées

José Muñoz L'étranger, 2012, 50 dessins illustrant le texte original d'A. Camus/



José Muñoz est un dessinateur argentin de bande dessinée, né en 1942 à Buenos Aires. Maître du noir et blanc, féru de littérature et de poésie, son œuvre est difficilement dissociable de celle de son complice scénariste Carlos Sampayo. En ce qui concerne *L'étranger* de Camus, une chose est claire : c'est la lumière qu'il faut rendre avant tout ; soleil et ombre : les dessins en tant que signe et représentation de l'esthétique de Camus dialoguent avec le récit.

Liens / dessin, noir et blanc – Français : récit, A. Camus, – Philo : l'absurde

* Hugo Pratt, série des *Corto Maltese*

** extrait de : Aymeric Landot, *Les cartes de Pratt, pour un premier (sur)vol du monde de Corto Maltese*, specimen #2, la revue

LE PAYSAGE, L'HORIZON

L'errance

C'est cet effort d'absence volontaire, de déracinement voulu, de distanciation active par rapport à son milieu qui paraît toujours naturel, c'est donc cette manière de s'éloigner de soi-même – ne serait-ce que momentanément et provisoirement –, de se séparer du natal, du national et de ce qui, plus généralement, le fixe dans une étroitesse identitaire, c'est cela et surtout cela que j'appellerai errance.

Akira Mizubayashi, *Petit éloge de l'errance*, collection folio, 2014

L'errance telle qu'on la vit dans *S.E.N.S.* - à travers les pérégrinations de notre alter ego énigmatique – renvoie, à bien des égards, aux thèmes comme le voyage, l'initiation, la quête, la balade, la liberté...

La notion d'errance implique le voyage. La traversé de grandes étendues, elle, peut s'apparenter à la recherche de liberté, à la quête de soi et de l'autre.

Le thème de l'errance permet une narration poétique, une fuite en avant. Chez des cinéastes comme Agnès Varda, Chris Marker et Gus Van Sant, cette notion se trouve déclinée sous toutes ses formes.

Du côté de Marc-Antoine Mathieu, nous sommes dans l'expérience sensorielle et atmosphérique des paysages, de la marche, de la musique. La perte réelle de tout repère est l'expression d'une forme de quête initiatique.

« Un héros, c'est un personnage qui va vers son accomplissement en agissant. Un errant n'a ni but ni devenir ni action sinon celle d'être. Un errant est donc un antihéros qui en plus est à la dérive. Pourtant sa position extérieure au monde, marginale, lui donne une grande force et une grande clairvoyance. À ce titre, l'errant est un personnage capital du cinéma contemporain dans ce qu'il a de plus contestataire ou de plus subversif. »*

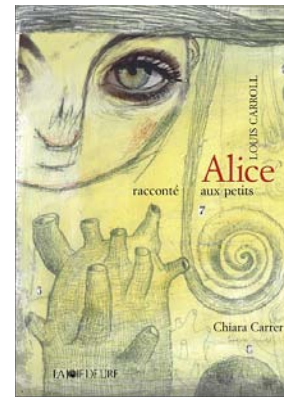
Le travelling, le déplacement :

Un travelling est un déplacement réel de la caméra durant une prise de vue. Le travelling horizontal permet de suivre un personnage ou un objet. Le mouvement de caméra suit le personnage ou l'objet au même rythme qu'il se déplace. Ceci permet de donner du dynamisme à la scène. Le travelling est la technique par essence qui traduit la mobilité et la temporalité spatiale du récit.

Dans l'exposition, le travelling dans l'image est la technique utilisée par M.A.M pour mettre en scène ses dessins.

Référence Arts visuels pour les élémentaires

Chiara Carrer, *Alice raconté aux petits enfants*, 2006/



Le Pays des merveilles est pour Alice terriblement dépayçant. Dès son arrivée, la petite fille se retrouve en proie à une véritable crise d'identité, en raison des métamorphoses physiques qu'elle subit, mais aussi de la perte de repères spatiaux et de repères de connaissance scolaire auxquels elle voudrait tant se référer pour tenter de comprendre et de rationaliser le monde étrange qui l'entoure.

La question du temps est au centre de l'histoire. C'est lui, le temps, qui décide si on est grand ou petit. C'est lui qui impose d'être mort ou vivant. Le temps, être complexe et capricieux qui n'en fait qu'à sa tête et lui donne bien du fil à retordre.

Liens / conte, récit initiatique, errance, surréalisme**

Référence Arts visuels pour les collèges

FRED, *Le Petit Cirque*, 1973/



L'album réunit des histoires courtes de deux à quatre pages. *Le Petit Cirque* traverse le paysage et fait la rencontre de personnages étranges : chevaux-clowns, homme-bombe à retardement, trapéziste voyageur... Quand ce n'est pas le paysage qui se change en miroir, en flipper ou en fond sous-marin. *Le Petit Cirque* est un mélange parfait de pataphysique, de merveilleux, et d'errance tristement décalée d'une famille de saltimbanques en roulotte. Récit absurde et existentialiste, chez Fred rien n'est normal... Carmen se retrouve à tirer la roulotte, à se faire ferrer... Léopold dompte des fleurs sauvages ou essaie d'attraper des funambules migrateurs...

Liens / B.D., récit spatial, errance – Français : le récit, l'absurde, l'errance

Référence Arts visuels pour les lycées

Gus Van Sant, *Gerry*, 2002/



L'errance est l'essence même du film. Deux adolescents se perdent dans le désert américain, présences insignifiantes dans la nature immense et majestueuse. Voilà pour l'histoire. Le scénario, écrit par le réalisateur et les acteurs au jour le jour, ne semble avoir ni but, ni réelle motivation autre que l'expérience de la perte elle-même. À propos du film, Gus Van Sant écrit : "On voulait que d'une certaine façon, le spectateur se perde avec ces types, et l'emmener vers un ailleurs". Les personnages sont des antihéros en excursion au sein du vide. L'errance, dès lors, n'est plus voulue mais subie, conséquence d'un monde dont le sens peu à peu disparaît.

Liens / cinéma, errance, quête, paysages – Français : le récit initiatique – Philo : l'errance

* extrait de : Gilles Bindi, *L'errance au cinéma* : <http://dedicatedigital.com/lerrance-au-cinema/>

** Le dossier « Alice » de Marie-Ange Brutus, Conseillère pédagogique départementale arts visuels de l'Aisne est disponible sur internet et répertorie toutes les versions illustrées et réécrites du conte de Lewis Carroll - pour tous les âges !

LE RÉCIT

S.E.N.S. est un livre ouvert à toutes les interprétations, j’espère que les interprétations seront multiples, du même nombre que les lecteurs. Chaque lecteur pourra y trouver son chemin. C’est une histoire écrite sur le mode de l’improvisation – que j’ai réalisée sur le mode du dessin appliqué, l’écriture elle-même a été une improvisation. Je n’y mets aucune interprétation, je l’ai travaillée sur le mode du silence, des champs à explorer par le lecteur.

Marc-Antoine Mathieu, émission *Un autre jour est possible*, France Culture, 5 décembre 2014,

L'absurde

Le titre « S.E.N.S. » est un sigle, il est aussi l’abréviation de la phrase : « Sens Et Non Sens ».

Si l’on se réfère au terme anglo-saxon de « nonsense »*, c’est la logique extrapolée jusqu’à l’absurde, tandis que le terme français de « non-sens » traduit plus simplement l’absence de logique.

Pris dans une acception large, « absurde » peut être employé pour caractériser des œuvres littéraires qui témoignent d’une angoisse existentielle, celle de l’individu égaré dans un monde dont l’ordre et le sens lui échappent. Comme c’est le cas dans le roman de Franz Kafka *Le procès*, 1925, ou l’essai d’Albert Camus *Le mythe de Sisyphe*, 1942, qui traite de l’absurdité de l’existence (il fait partie du « Cycle de l’absurde », avec *L’étranger*, roman, 1942).

Sisyphe est condamné par les dieux à rouler un rocher jusqu’en haut de la montagne, lequel rocher à peine posé au sommet dévale la pente et contraint Sisyphe de recommencer inlassablement cette tâche inutile et sans espoir d’aboutissement. Il est conscient de son état et ne nourrit pas le vain espoir que le rocher ne roule plus.

« Selon Camus, l’absurde naît de la confrontation entre un monde qui n’a pas de sens et le désir de l’homme de trouver un sens à l’univers et par là même à sa vie. Par ailleurs, il affirme que *ni le réel n’est entièrement rationnel, ni le rationnel entièrement réel*. (*L’homme révolté*, 1951) »**. Dès lors, l’homme a du mal à avoir prise sur le réel et se trouve dans l’impossibilité de comprendre la logique de ce qui lui arrive. Dans *Le mythe de Sisyphe*, Camus explique que l’absurde, une fois accepté, peut être dépassé. Sisyphe en descendant de la montagne a le loisir de penser, de sentir, d’aimer même si ce n’est que nostalgie.

Référence Arts visuels pour les élémentaires

Gilbert Garcin/



Gilbert Garcin est né à La Ciotat en 1929. C’est après un stage à Arles qu’il découvre le photomontage en noir et blanc, où il se met en scène dans différentes situations, dans des paysages irréels pour la plupart. Il possède un style assez singulier : ses montages mettent en scène différentes situations qui ont en commun la dérision, l’absurdité de la condition humaine et un humour qui s’apparente parfois à celui du théâtre de l’absurde d’Eugène Ionesco. Ses photographies font écho à la mythologie et à la peinture. Les photographies de Gilbert Garcin traitent généralement des sujets existentiels (amour, mort, vie, solitude, image de soi...) qu’il nous expose avec humour.

Liens / noir et blanc, photomontage, la ligne – Français : le récit

Référence Arts visuels pour les collèges

Jacques Tati, *Playtime*, 1967/



Dix ans après *Mon oncle*, revoici Monsieur Hulot, perdu dans les dédales d’un Paris ultra-moderne (solitude). De multiples rencontres plus ou moins avortées émaillent le parcours labyrinthique de Hulot dans cette capitale fantômatique et kafkaïenne : cadres ternes et suractifs, anciens camarades de régiment, VRP sur les nerfs ou encore touristes américaines s’extasiant sur d’immenses buildings impersonnels. Tout ce beau monde se retrouve finalement le soir pour l’inauguration en grande pompe du Royal Garden, restaurant chic dont le standing n’est que de façade. S’ensuit alors un déluge de catastrophes... et de gags. Paris est dépeint comme un immense terrain de récréation. Tati magnifie une ville des Lumières grisâtre qui, sous son regard, redevient poétique et festive.

Liens / cinéma, absurde – Français : le récit, l’absurde

Référence Arts visuels pour les lycées

Orson Welles, *Le Procès*, 1962



Le procès est un film réalisé par Orson Welles. C’est une adaptation du roman éponyme de Franz Kafka.

Synopsis : un beau matin, des inspecteurs de police font irruption chez Joseph K. Ils le déclarent en état d’arrestation et procèdent à une perquisition. Joseph K. les interroge sur les chefs d’accusation sans obtenir de réponse. Son voisinage porte sur lui des regards suspicieux, sinon accusateurs. Joseph K. cherche de quoi il pourrait être coupable, serait-ce pour fréquenter une locataire équivoque comme Mademoiselle Burstner ? Il se retrouve dans un gigantesque et étrange bâtiment pour l’instruction judiciaire, perdu dans les arcanes de la justice, il n’en finit pas d’errer de couloirs interminables en bureaux poussiéreux. Confronté à un juge, il n’apprend rien de plus sur les charges qui pèsent sur lui.

Liens / cinéma, noir et blanc, l’absurde – Français : le récit, l’absurde – Philo : l’absurde

* Robert Benayoun, *Les dingues du nonsense*, Baland, 1984

** extrait de : Elisabeth Kennel, *Le procès, un roman de l’absurde* : http://elisabeth.kennel.perso.neuf.fr/le_proces.htm

LE RÉCIT

Onirisme/surréalisme

Où se situe la frontière avec le réel dans les récits de M.A.M ? Le héros est-il en train de rêver ou sommes-nous dans une réalité parallèle ? M.A.M aime jouer de la réalité et de l'illusion.

Le surréalisme est un mouvement littéraire, culturel et artistique du XXe siècle, comprenant l'ensemble des procédés de création et d'expression utilisant toutes les forces psychiques (automatisme, rêve, inconscient) libérées du contrôle de la raison et en lutte contre les valeurs reçues. Le surréalisme repose sur la croyance à la réalité supérieure de certaines formes d'associations négligées jusqu'à lui, à la toute-puissance du rêve, au jeu désintéressé de la pensée. Il tend à ruiner définitivement tous les autres mécanismes psychiques et à se substituer à eux dans la résolution des principaux problèmes de la vie (XXe siècle).

extrait de : André Breton, *Manifeste du surréalisme* , 1924, in Œuvres complètes, tome 1, Gallimard, 1987

L'écriture automatique est un mode d'écriture dans lequel n'interviennent ni la conscience ni la volonté. L'écriture automatique a été utilisée par les surréalistes comme un mode de création littéraire, permettant de s'émanciper de l'étroitesse de la pensée régie par la raison. Cette technique consiste à écrire le plus rapidement possible, sans contrôle de la raison, sans préoccupations esthétique ou morale, voire sans aucun souci de cohérence grammaticale ou de respect du vocabulaire. L'état nécessaire à la bonne réalisation est un état de lâcher-prise, entre le sommeil et le réveil (proche d'un état hypnotique). L'invention du « cadavre exquis » par les surréalistes s'inscrit dans la même lignée d'une création littéraire libérée des entraves de la raison.

L'Album *S.E.N.S.* est réalisé en écriture « semi-automatique » selon les termes de M.A.M, c'est une écriture basée sur du ressenti, comme une implusion créatrice. Chaque image en appelle une autre.

La démarche de M.A.M est également proche des haikus japonais, ces petits poèmes extrêmement bref, visant à dire l'évanescence des choses.

Jorge Luis Borges

« La littérature est souvent source d'expériences singulières. Certains textes se conçoivent comme de véritables plongées dans l'imaginaire et nous ouvrent les portes de mondes poétiques fascinants dans lesquels nous acceptons de nous égarer. Les mondes de Jorge Luis Borges sont à cette image. En multipliant les passages, les détours et les labyrinthes, le grand écrivain nous entraîne du côté de l'onirisme et du fantastique. Il étire le temps, invente l'impossible et nous mène dans une toute autre réalité dont nous finissons par comprendre peu à peu qu'elle n'est pas si éloignée de la nôtre. »**

Jorge Luis Borges (1899-1986) est un écrivain argentin de prose et de poésie. Ses travaux dans les champs de l'essai et de la nouvelle sont considérés comme des classiques de la littérature du XXe siècle. Borges privilégie l'aspect fantastique du texte poétique.

En 1931, à Buenos Aires, se crée la revue *Sur* (Le Sud). Parmi les contributeurs se trouve Jorge Luis Borges. Cette revue devient le lieu d'un nouveau regard sur la littérature fantastique, porté par l'érudition et le goût du pastiche. Ce fantastique que l'on pourrait qualifier de post-moderne cherche ses thèmes aussi bien dans l'histoire littéraire que dans la philosophie et la théologie, tout en conservant un caractère angoissant ou effrayant. De nouveaux thèmes sont explorés : les voyages à travers le temps, les mondes parallèles, les vies parallèles... Les thèmes de prédilection de l'auteur sont : le labyrinthe, le miroir, l'identité, l'infini, le temps.

* *Les Mondes de Jorge Luis Borges* : La Rosa..., création sur des textes de Jorge Luis Borges, 39 em édition du festival d'Ile-de -france : <http://www.festival-idf.fr/2011/concert/les-mondes-de-jorge-luis-borges>

Référence Arts visuels pour les élémentaires

Winsor Mc Kay, *Little Nemo in Slumberland*, 1905-1914/



Little Nemo in Slumberland (Littéralement le petit Nemo au pays du sommeil) est une bande dessinée créée par l'auteur américain Winsor McCay en 1905. Visionnaire dans son approche et admirable dans son dessin, Winsor McCay est un précurseur de la bande dessinée moderne.

Nemo (« personne » en latin) est un petit garçon timide, sage et rêveur, ressemblant à tous les garçons de son âge (environ 6 ans). Une nuit, Morphée, roi du monde onirique appelé *Slumberland*, l'invite officiellement dans son royaume dans le but de le présenter à sa fille, la princesse. Chaque nuit, lorsque Nemo s'endormira il entrera dans le monde fantastique des rêves. On suit alors les aventures mouvementées du jeune dormeur dans un monde aux décors insolites.

Liens / B.D., récit, fantastique, rêve

Référence Arts visuels pour les collèges

Shana & Robert ParkeHarrison, *The Architect's Brother*, 2000/



Les photographes et artistes Robert et Shana ParkeHarrison inventent un monde étrange dans lequel un personnage essaie de restaurer des parcelles de terre abîmées en utilisant des outils toujours inadaptés qui rendent sa tâche impossible.

Ils réalisent plusieurs négatifs qu'ils rejouent sur papier grand format, et qui sont ensuite découpés et assemblés.

Je veux faire des images qui ont des qualités narratives ouvertes, assez pour suggérer des idées sur les limites humaines. Ces images mythiques reflètent notre monde, où la nature est domestiquée, maîtrisée et détruite. J'explore une certaine poésie de l'existence à travers une approche théâtrale et absurde. Robert ParkeHarrison.

Liens / Arts visuels : surréalisme, récit, fantastique, rêve

Référence Arts visuels pour les lycées

David Lynch, *Mulholland drive*, 2001/



En qualifiant succinctement son film d'« histoire d'amour dans la cité des rêves », David Lynch se refuse à proposer des commentaires quant à la signification et au symbolisme de l'œuvre. À Hollywood, durant la nuit, Rita devient amnésique suite à un accident de voiture sur la route de Mulholland Drive. Elle fait la rencontre de Betty Elms, actrice en devenir. Aidée par celle-ci, Rita tente de retrouver la mémoire ainsi que son identité. Une des premières interprétations du film s'appuie sur l'analyse des rêves : la première partie de l'œuvre est rêvée par la véritable Rita, qui a trouvé dans l'innocente et prometteuse « Betty Elms » son alter-ego onirique

Liens / Arts visuels : cinéma, fantastique, rêve – Français : récit XXIe siècle

VANITÉ ET INFINI

S.E.N.S. offre des multiples interprétations. Des sens cachés.

Une image est quelque chose de fermé à priori. Responsabilité supplémentaire. Trace poétique : le dessin que l'on fait n'est pas le vrai dessin physique, mais le dessin déployé dans le temps est un trait discontinu. Toute trace que l'on laisse est vraiment toute relative.

extrait de : Marc-Antoine Mathieu, émission *Un autre jour est possible*, France Culture, 5 décembre 2014.

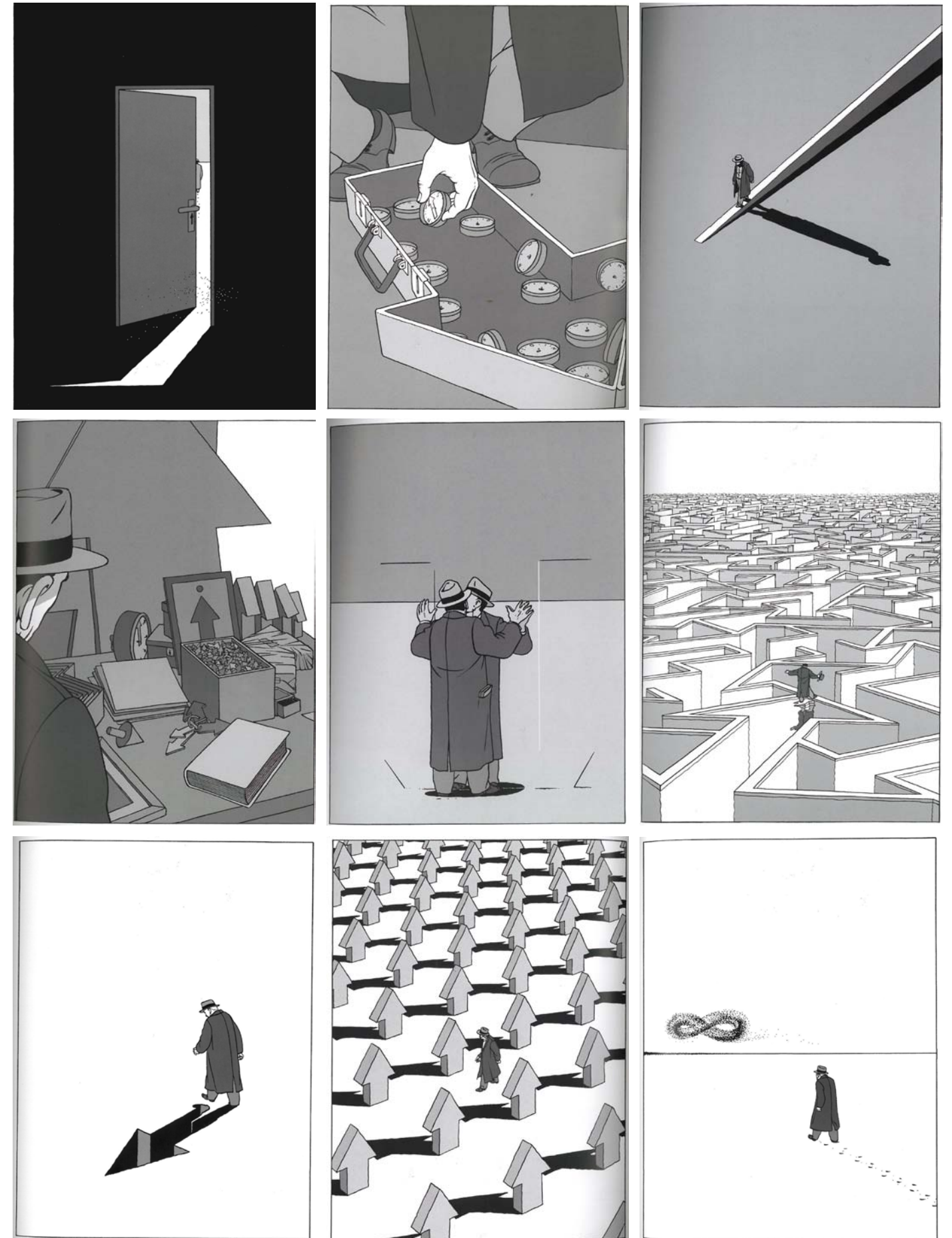
Vanité

La vanité est un concept philosophique introduit dans *L'écclésiaste* (traduction grecque de l'hébreu *Qohelet*, « celui qui s'adresse à la foule »), livre de la Bible hébraïque. L'objectif explicite du *Qoheleth* est de découvrir comment tirer parti de la vie, en sachant toutefois, que tout avantage possible de la vie est anéanti par l'inéluctabilité de la mort. Le *Qoheleth* conseille à son auditoire de profiter au mieux de la vie, de se saisir du jour présent, car il n'y a aucun moyen de s'assurer un avenir favorable. Cette dernière conclusion se présente pour le *Qoheleth* comme le résultat inévitable à donner du sens à l'existence : « Vanité des vanités, dit l'Ecclésiaste, tout est vanité. »

La vanité, par extension dans le domaine des arts visuels est une composition, une nature morte le plus souvent, évoquant les fins dernières de l'homme. Le sujet de la vanité n'est ni la mort, ni la vie mais la transition entre l'une et l'autre qui, elle, s'inscrit dans le temps. Cependant, le temps qui passe n'est pas visible, donc la représentation plastique de la vie fugitive n'est possible que dans la forme symbolique.

Les trois groupes de vanités selon Ingvar Bergström (1913-1996), historien de l'art :

- les objets évoquant la vie terrestre contemplative (sciences, lettres et arts)
- les objets évoquant la vie terrestre relative au plaisir des cinq sens (richesse, la puissance)
- les objets évoquant la fuite du temps, la destruction de la matière



Marc-Antoine Mathieu, S.E.N.S., extraits, éditions Delcourt, 2014

VANITÉ ET INFINI

Si bornée que soit la nature humaine, elle porte pourtant en elle, c'est inhérent, une très grande part d'infini.

Georg Cantor, 1883

Infini

Le mot « infini » (du latin finitus, « limité ») est un adjectif servant à qualifier quelque chose qui n'a pas de limite en nombre ou en taille. Dans l'histoire, les interrogations sur l'infini étaient surtout philosophiques. Elles s'appliquaient essentiellement au temps et à l'espace : l'âge de l'Univers et sa taille.

L'infini est aussi une valeur mathématique, les scientifiques représentent la réalité du monde microscopique (les microbes) au monde macroscopique (l'univers), par des formules mathématiques. La science des « objets fractals », décrit de manière mathématique la répétition à l'infini de formes géométriques dans la nature (les ondes de choc d'un caillou dans l'eau, les feuilles d'une fougère, un flocon de neige, le nid de guêpe, une molécule...). Comment est-il possible que les mathématiques (chiffres, signes, algorithmes, sens...) qui sont un produit de la pensée rendent si bien compte de la nature ?

Voir la vidéo de l'université de Lorraine : Les escargots font-ils des maths ?
<http://videos.univ-lorraine.fr/index.php?act=view&id=495>

Dans l'exposition, la notion d'infini se décline selon diverses formes mystérieuses qui viennent interroger notre rapport au monde, aux mythes et aux croyances.

Le labyrinthe

Figure originelle, géométrique, sacrée ou magique, le labyrinthe est d'abord la représentation d'une philosophie humaine. Les civilisations le manipulent comme une incarnation de leurs conceptions du monde et de la vie. M.A.M a notamment illustré la thématique du labyrinthe fractal dans son ouvrage *Labyrinthum* (éditions L'Association, 2014).

Le labyrinthe est un signe. Inscrit dans un cercle, il symbolise l'unité, la perfection : il renvoie au cycle de la vie. Dans de nombreuses cultures, l'Univers est représenté par une série de cercles concentriques. Le labyrinthe est également symbole de voyage. Union entre la spirale et la tresse, il représente un voyage différent selon le but recherché : le traverser ou atteindre son centre. Dans les deux cas c'est l'image même de la quête spirituelle. Celui qui réussit l'épreuve devient un initié ; il entre dans une nouvelle vie (d'où l'importance des rites initiatiques depuis les hommes préhistoriques). Le labyrinthe représente ainsi l'Homme face à l'univers : perdu, ne sachant d'où il vient, où il est, où il va, et cherchant à sortir de cet état, c'est-à-dire à trouver des réponses aux questions qu'il se pose.

Le labyrinthe est un mythe, on situe en Crète, sur l'île du roi Minos, le labyrinthe du Minotaure construit par Dédale ; c'est en effet sur l'ordre de ce roi qu'il fut construit, afin d'y faire enfermer la créature monstrueuse née des amours de la reine Pasiphaé et d'un taureau. Le mythe du labyrinthe pourrait n'être qu'une transposition de cette complexité architecturale. Par métonymie on appelle dédale, du nom du constructeur légendaire du labyrinthe crétois, tout lieu où l'on risque de s'égarer en raison de la complication des tours et détours et, abstraitement, tout ensemble de choses embrouillées et confuses.

Par leur construction, certaines villes ressemblent à des labyrinthes. On peut considérer que Tokyo est la ville-labyrinthe par excellence. Les croisements et les rues n'ont ni nom, ni signalisation. La ville juxtapose une suite de quartiers, d'escaliers, d'autoroutes empilées.

L'ombre

« Pour la connaissance symbolique, l'ombre représente les angoisses humaines. Le pays de la mort est décrit comme le royaume des ombres. D'une façon plus menaçante encore, l'ombre symbolise une présence insaisissable et anonyme qui obsède. L'ombre participe de l'invisible, du caché, du menaçant. Aussi, nombreuses sont les légendes où le passage vers l'inconnu est porte d'ombre. Symbolisant un entre-deux, l'ombre sera perçue comme un trou dans le continu habituel du temps. Elle marque une suspension temporelle d'où tout peut surgir. Ce symbolisme, qui fait de l'ombre le seuil de l'inconnu, semble lié à la propriété étrange qu'a l'ombre de s'agrandir et de se rétrécir. Le passage vers l'invisible se découvre dans le mouvement de l'ombre. Dans de nombreuses cultures, midi, l'heure de l'ombre la plus courte, est l'heure dangereuse où les mondes tangibles et intangibles se chevauchent, et où s'entrouvre le passage sur l'au-delà. Pendant un instant, les formes réelles, les contours et les ombres se confondent. L'ombre est ainsi liée symboliquement à la question des rapports de la forme et de sa réalité sensible. »*

Le ruban de Möbus

Le ruban de Möbius est une curiosité topologique très facile à confectionner : il suffit d'utiliser une longue bande de papier, de lui faire subir une torsion d'un demi-tour puis de coller les deux extrémités. On découvre alors une surface ayant deux propriétés inattendues : cette surface ne possède qu'une seule face et qu'un seul bord. En mathématiques on parle de surface non orientable.

Si l'on coupe le ruban en deux dans le sens de la longueur, on obtient un anneau unique, vrillé, mais qui possède deux faces distinctes et deux bords distincts.

Si on le recoupe dans le sens de la longueur, on obtient... deux anneaux distincts, vrillés et entortillés l'un sur l'autre.

Cet objet a été conçu simultanément en 1858 par le mathématicien allemand August Ferdinand Möbius et par son compatriote Johann Benedict Listing, bien que ne travaillant pas ensemble.

Le nom du premier fut retenu grâce à un mémoire présenté à l'Académie des sciences à Paris.

* extrait de : Alain DELAUNAY, *OMBRE*, Encyclopædia Universalis : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/ombre/>

PROGRAMME

Pour cette exposition au LiFE, des entrées thématiques sont proposées grâce à une œuvre littéraire choisie par niveau dans les listes d’œuvres recommandées par l’Éducation nationale. L’ouvrage permettra d’aborder une des notions développées précédemment dans le dossier, par le récit et à travers différents domaines : arts visuels- littérature-philosophie-mathématiques-biologie-histoire.

Maternelle – CP

- Les symboles : quel est le sens des signes ?

WARJA Lavater, *Le Petit Chaperon rouge*. Dans ce livre, l’auteur a remplacé le texte du conte par une longue bande de 4,74 mètres de long, couverte de points. Chaque personnage, chaque élément de décor est représenté par un signe selon un code annoncé en préambule. La bande se replie en accordéon pour former des doubles pages. Relation avec le programme : codage/décodage d’album.

CE1-CM1

- Initiation à l’univers de la B.D.

VAN ALLSBURG Chris, *Les mystères de Harris Burdick*. Album qui fait apparaître en vis-à-vis une image en noir et blanc, et un titre accompagné d’une phrase, qui pourrait être le début d’une histoire. Un univers qui bascule de la réalité dans le fantastique. Une bonne initiation à l’univers de la B.D. Relation avec le programme : histoire des arts.

CM2

- Symboles et vanité

PELTIER François, *Fables choisies de Léonard de Vinci*. Le génie universel de Léonard de Vinci l’a aussi amené à être fabuliste. La plupart des fables qui sont sélectionnées dans cet album mettent en scène des animaux. L’artiste-peintre qui les illustre les présente sur un fond de l’une des sept couleurs de l’arc-en-ciel, chacune correspondant à un univers différent, à une qualité humaine différente. Relation avec le programme : histoire des arts.

6ème–5ème

- Quête initiatique

DORIN Philippe, *Dans ma maison de papier, j’ai des poèmes sur le feu*. Monodrame contemporain dans lequel un personnage dialogue avec lui-même, cette pièce confronte les jeunes lecteurs à l’image de leur propre vieillesse, sujet peu abordé dans notre société. La place du texte didascalique, l’alternance du noir et de la lumière, le personnage énigmatique du promeneur, le dédoublement du personnage principal créent une esthétique particulière qui entretient des liens avec les jeux de l’enfance. Relation avec le programme : monde contemporain.

- Représentation du monde

KACIMI Mohamed, *Il était une fois le monde*. Le récit s’inspire des grandes légendes d’Orient et raconte le commencement du monde, alors qu’il n’y avait que les lettres de l’alphabet flottant dans le vide, la création du premier homme et de la première femme. Relation avec le programme : Antiquité.

4ème–3ème

- Onirisme et Fantastique

BUZZATI Dino, *Le Chien qui a vu Dieu - Les cinq frères - Le Musicien envieux*. Trois nouvelles qui soulignent la fragilité des humains aux prises avec leurs angoisses, leur égoïsme et leur matérialisme. Relation avec le programme : le récit fantastique.

- Représentation du monde par les mathématiques

CERASOLI Anna, *Petits et grands mystères des maths*. Des discussions familiales et scolaires révèlent comment se sont produites les grandes inventions mathématiques. Relation avec le programme : découvertes et sciences.

- L’absurde

PAPIN Nathalie, *La morsure de l’âne*. La situation du personnage se révèle peu à peu. Un récit symbolique, métaphore de la vie comme un voyage, la mort comme un passage. Relation avec le programme : libertés.

- Quête initiatique

DURNEZ Eric, *Le voyage intraordinaire*. Quête initiatique, voyage poétique en forme de monologue théâtral. Entre réalité ordinaire, poésie et merveilleux, une succession de rencontres qui donnent à penser. Un texte riche et néanmoins facile d’accès. Relation avec le programme : identité.

Lycées

- L’absurde

BECKETT Samuel, *En attendant Godot*, est une pièce de théâtre en deux actes, en français, écrite en 1948 par Samuel Beckett et publiée en 1952 à Paris aux Éditions de Minuit. La particularité de ce livre vient du fait que le nombre de scènes n’est ni décompté ni annoncé. La première page du manuscrit français porte la date du « 9 octobre 1948 », et la dernière celle du « 29 janvier 1949 ». Deux vagabonds, Vladimir et Estragon, se retrouvent sur scène, dans un non-lieu (« route de campagne avec arbre ») à la tombée de la nuit pour attendre « Godot ». Cet homme — qui ne viendra jamais — représente un espoir de changement. En l’attendant, les deux amis tentent de trouver des occupations, des « distractions » pour que le temps passe. Relation avec le programme : la question de l’Homme dans les genres de l’argumentation du XVIème à nos jours.

- Représentation du monde

BORGES Jorge Luis, *L’Aleph*. Recueil de dix-sept nouvelles, le titre du livre est celui de la dernière nouvelle. On y retrouve les thèmes de prédilection de Borges : les nombreuses références littéraires (parfois volontairement fantaisistes), la métaphysique, les labyrinthes, l’infini. Plusieurs nouvelles ont pour sujet la mort ou l’immortalité. Plusieurs ont pour cadre l’Antiquité gréco-latine ou l’Orient médiéval. Relation avec le programme : la question de l’Homme dans les genres de l’argumentation du XVIème à nos jours.

BUZZATI Dino, *Le Désert des Tartares*. Le roman traite de façon suggestive et poignante de la fuite vaine du temps, de l’attente et de l’échec, sur fond d’un vieux fort militaire isolé à la frontière du « Royaume » et de « l’État du Nord ». Les deux territoires sont séparés par un désert énigmatique. Le lieutenant Giovanni Drogo y attend la gloire dont la maladie le privera. Relation avec le programme : la question de l’Homme dans les genres de l’argumentation du XVIème à nos jours.

Pour les Maternelles

À partir de cinq planches de *S.E.N.S.*, les élèves devront replacer les images dans l'ordre pour créer un récit. La réorganisation des images s'accompagnera d'une courte phrase pour chaque visuel, qui décrit le déroulé de l'histoire.

Pour les Primaires

Quelles sont les formes que nous avons repérées dans l'exposition ?

À l'issue de la visite, faire une liste de signes :

la ligne (-----), le cercle (O), la flèche (↑).

Repérer dans l'école des éléments de l'espace qui contiennent ces signes graphiques (plaque de métal, revêtement des murs, frises, plaintes...)

À l'aide de feuilles A4 et de fusains décalquez ces éléments graphiques*.

Dans un deuxième temps, agencez-les de manière à faire une frise en jouant sur le rythme des signes.

Référence arts visuels : le signe, Alechinsky (artiste).

* L'enseignant pourra fixer les dessins grâce à de la laque pour cheveux (pulvériser à 1 mètre du dessin).

Pour les collèges

L'élève se met dans la peau d'un explorateur qui revient d'un monde qu'il a découvert. Il dressera la carte de ce lieu mental et imaginaire sur un format raisin. Utiliser les représentations de l'espace, à partir des codes visuels de la carte : vieillir la carte, utilisation de l'échelle, la légende, les noms, la rose des vents, le quadrillage...

Techniques : Vieillir sa carte (froisser, plier, mouiller puis repasser, imprégner de café, déchirer et recoudre...).

Intégrer à la carte (par l'intermédiaire d'effets loupe) des dessins qui rendent compte de la végétation, architectures ou créatures rencontrées. Se référer à différents types de cartes (État-major, carte du Zodiaque), mais essentiellement des cartes anciennes qui intègrent des dessins descriptifs (vaisseaux, baleine, indiens...).

Pour les lycées

Les miscellanées du docteur Smith, est un étrange recueil de miscellanées. De quoi s'agit-il ? D'un petit bouquin élégant dans lequel Ben Scoth, citoyen londonien, a rassemblé toutes sortes d'informations, schémas et anecdotes sur les sujets les plus loufoques : la liste des travaux d'Hercule, les apparitions d'Hitchcock dans ses propres films, les ingrédients du Big Mac, le code irlandais du duel, les 100 décimales de Pi, l'échelle de dureté des mines de crayon, bref, tout un bric-à-brac pour briller en société et épater vos amis. Drôle, excentrique, futile, absurde.

Après avoir étudié la forme et la fonction de ce recueil, la classe devra créer son propre recueil de miscellanées.

Chacun devra rechercher et établir dans ses propres domaines de prédilections des listes descriptives et exhaustives du sujet étudié. En classe, le travail graphique consistera à créer le recueil, mise en page, chronologie des articles, impression, reliure...

S.E.N.S. (éditions Delcourt, Hors collection, 13 novembre 2014)

Labyrinthum (éditions L'Association, 2014)

3'' (éditions Delcourt, 2011)

Rupestres !, collectif, avec Étienne Davodeau, David Prudhomme, Troub's, Emmanuel Guibert et Pascal Rabaté, (Futuropolis, 2011)

Dieu en personne (éditions Delcourt, 2009)

La Voiture symétrique (éditions L'Association, 2007)

Les Sous-sols du Révolu, Extraits du journal d'un expert (éditions Futuropolis / Musée du Louvre. Éditions, 2006)

L'Ascension et autres récits (éditions Delcourt, Hors collection, 2005)

Le Peintre Touo-Lan (éditions de l'An 2, collection Roman Visuel, 2004)

Le Dessin (éditions Delcourt, Hors collection, 2001)

Mémoire morte (éditions Delcourt, Hors collection, 2000)

Le Cœur des ombres (éditions L'Association, 1998)

La Mutation (éditions L'Association, 1995)

Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, éditions Delcourt :

Le Décalage, 2013

La 2,333e Dimension, 2004

Le Début de la fin / La fin du début, 1995

Le Processus, 1993

La Qu..., 1991

L'Origine, 1990

Paris-Mâcon (éditions Futuropolis, collection X, 1988)

À paraître :
Infodirect (papiers, juin 2015)

Pour en savoir plus :
<http://www.editions-delcourt.fr/>

S.E.N.S.

Marc-Antoine Mathieu

Exposition présentée au LiFE du 21 mai au 11 octobre 2015

Ouvert en mai, juin, septembre, octobre : du mercredi au dimanche de 14h à 19h

et en juillet, août : du mardi au dimanche de 11h à 19h

Entrée libre et gratuite, tout public

SCOLAIRES ET GROUPES

Visite pour les enseignants : jeudi 21 mai à 17h

Accueil des groupes scolaires sur réservation du mardi au vendredi.

MATERNELLE-PRIMAIRE

Visite accompagnée de l'exposition suivie de parcours urbain autour de la base avec un jeu-carte : s'orienter, retrouver son chemin à partir de signes, intrusion de fiction dans la réalité et anamorphoses seront les thèmes de ces jeux de piste. **Découverte du jeu-carte à la visite enseignants !**

Visite 25 minutes

Parcours 35 minutes à 1h

COLLÈGE LYCÉE

Visite accompagnée de l'exposition hors des temps d'ouverture au grand public.

Le mardi de 14h à 18h, le jeudi et vendredi matin de 9h à 12h

Réservation 15 jours à l'avance minimum.

Visite 40 minutes

Discussion 20 minutes

Renseignements et réservations :

Laureline Deloingce, chargée des publics :

T. 02 40 00 40 17 - deloingcel@mairie-saintnazaire.fr

AUTOUR DE L'EXPOSITION :

Vernissage

mercredi 20 mai à partir de 18h30

Conférence

Aux origines de S.E.N.S.

jeudi 8 octobre, 19h

Pascal Krajewski, Docteur en Sciences de l'art

Auteur de *L'enquête : sur l'art de Marc-Antoine Mathieu*, Montrouge, PLG, 1er trimestre 2016 [à paraître]

Au Radôme (toit de la base des sous-marins)

Gratuit, dans la limite des places disponibles.

Le Radôme

Découvrez tout l'univers de Marc-Antoine Mathieu dans l'espace de documentation et d'expérimentation à votre disposition au Radôme, sur le toit de la base des sous-marins.

Ouvert les mercredis et samedis de juillet et août ainsi que pendant les journées européennes du Patrimoine, de 15h à 19h. Accès libre et gratuit.

Ateliers en famille !

Jouez avec les thèmes familiers de l'œuvre de l'auteur et de l'exposition. Des ateliers à partager en famille, ouverts aux enfants de 6 à 11 ans, les jours d'ouverture du Radôme de 15h30 à 17h.

gratuits dans la limite des places disponibles

LiFE - salle d'exposition

Base des sous-marins, Alvéole 14

Boulevard de la Légion d'Honneur

Saint-Nazaire