

## Le Gentil Garçon

*Because the light*



**Du 6 juin au 1 novembre 2015 au Vallon du Villaret**

*«Le poète est un homme qui a l'imagination et la psychologie d'un enfant. Sa perception du monde est immédiate, quelles que soient les idées qu'il peut en avoir. Autrement dit, il ne décrit pas le monde, il le découvre.»* Le poète et cinéaste Andreï Tarkovski

«On dit de mon travail qu'il obéit à une logique du plaisir et je l'avoue, j'aime me presser le citron pour décocher les traits de mon esprit. J'essaie de garder de mon enfance, la fraîcheur d'esprit de celui qui ne sait pas, cette capacité à faire du moindre objet, un monde en soi. Une curiosité qui m'amène à essayer, explorer, inventer.

J'utilise tous les médias, le dessin, la sculpture, le film d'animation, la performance... Je m'inspire aussi de connaissances scientifiques variées. Ainsi j'ai réalisé un corps humain uniquement en matériaux de bricolage, j'ai imaginé le squelette du Pac-Man, j'ai construit une architecture à partir de flocons de neige, ou encore j'ai essayé de comprendre pourquoi la poussière cosmique est la plus efficace des lessives.

Œuvre d'art, objet de connaissance, jouet, mes réalisations sont peut-être tout cela à la fois. A chacun de choisir comment il souhaite les regarder. Ce qui m'intéresse avant tout c'est le processus, c'est à dire la méthode qui va me permettre de concevoir et de fabriquer ces objets, parfois même de leur donner vie.

Pour le Vallon du Villaret, j'ai imaginé une œuvre qui illumine la tour de l'intérieur, de la cave jusqu'au sommet. Depuis l'époque révolue des lanternes magiques, la lumière est la matière même du cinéma. Je vous invite à gravir la tour pour remonter à l'enfance de cet art et comprendre à nouveau qu'il n'est qu'une illusion.

Un(e) tour de passe-passe, en somme.»

Le Gentil Garçon, juin 2015

## BECAUSE THE LIGHT

Conçue spécifiquement pour le lieu, l'œuvre investit la tour du Vallon du Villaret depuis sa base jusqu'à son sommet, elle s'y dévoile par paliers, la compréhension complète de ses enjeux n'étant révélée qu'à la fin du parcours.

Douze lanternes composent un vaste lustre suspendu dans le volume central de la tour. Réalisées en contreplaqué de bouleau par une technique d'assemblage de pièces de bois, les lanternes constituent une collection de formes qui, bien que toutes différentes, partagent pourtant un indéniable air de famille. Celles aux géométries les plus simples - boule, ellipse, fuseau - sont directement inspirées de luminaires des années 50<sup>1</sup>. Toutefois, avant d'être un travail de sculpture ou de design, ce qui a décidé de leurs formes fût un procédé véritablement cinématographique. En effet, les lanternes ont été dessinées puis fabriquées afin de composer un court film d'animation réalisé en stop motion. Ainsi, la forme de chaque lanterne est transitoire, en ce sens qu'elle constitue une étape dans la transformation d'un même objet.

Le film, tourné dans la cave de la tour et projeté à son sommet, restitue la continuité de cette transformation. Chaque lanterne a été suspendue successivement dans la cave, puis photographiée selon trois orientations différentes afin de créer l'illusion de sa rotation par l'enchaînement rapide des images. La lanterne tourne sur elle-même à un rythme régulier tout en projetant sur la roche son ombre virevoltante. Le mouvement de l'objet s'accompagne de sa modification incessante, il semble passer par tous les états que l'on peut isoler dans le lustre.

*Because the Light* se réfère à l'enfance du cinéma en s'intéressant à ses deux principes essentiels : l'illusion du mouvement par la succession rapide d'images fixes (le principe du zootrope<sup>2</sup>) et la restitution de la lumière par projection (le principe de la « lanterne magique »). Le dispositif de l'œuvre, dans son dénuement technique, propose d'éprouver à nouveau ce que l'industrie cinématographique tend à faire oublier, à savoir que le cinéma n'est qu'une simple illusion.

La lanterne prend vie, elle tourne et se transforme sous nos yeux dupés par l'enchaînement implacable des photos. La lumière émise, scintille au rythme de la rotation de l'objet. Le dispositif fait naître des images : celle d'une bouche articulant un langage de sémaphore, celle d'un pulsar<sup>3</sup> émettant un rayonnement d'énergie, celle hypnotique d'une improbable Dreamachine<sup>4</sup>. Le titre de l'œuvre, inspiré à une lettre près d'une chanson de Patti Smith<sup>5</sup> donne le ton : la lumière est au centre, elle est à l'origine, c'est aussi la matière même du cinéma.

L'œuvre articule la perception de l'espace avec celle du temps : le temps arrêté, perpétuel présent des lanternes suspendues au centre du bâtiment ; le temps cosmique, rotation infini du film projeté au sommet de la tour ; le temps de la mémoire, tournage aujourd'hui révolu dans le décors de la cave. Les ombres mobiles projetées dans ce décor de roche, évoquent aussi l'allégorie de la caverne de Platon<sup>6</sup>. Mais le dispositif bouleverse le mythe d'une façon triplement paradoxale : l'ascension mène à la cave, la cave dévoile la vérité de l'œuvre, cette vérité est une illusion.

### Le Gentil Garçon

---

<sup>1</sup> Notamment la série des *Bubble Light* créée par le designer américain Georges Nelson.

<sup>2</sup> Le zootrope est un jouet optique inventé simultanément en 1834 par William George Horner et l'autrichien Stampfer. Fondé sur la persistance rétinienne, le zootrope permet de donner l'illusion de mouvement. L'appareil consiste en un tambour percé de fentes sur sa moitié supérieure, il abrite à l'intérieur une bande de dessins décomposant un mouvement cyclique. Le tambour est fixé sur un axe, ce qui permet de le faire tourner. On perçoit les mouvements des séquences animées en boucle en regardant l'intérieur du tambour à travers les fentes pendant la rotation.

<sup>3</sup> Un pulsar est un objet astronomique produisant un signal périodique. On pourrait le définir comme une étoile tournant très rapidement sur elle-même et émettant un fort rayonnement électromagnétique dans la direction de son axe magnétique.

<sup>4</sup> La « Machine à Rêves » est un dispositif de l'artiste Brion Gysin et du scientifique Ian Sommerville, inventé dans les années 60. Il s'agit d'un cylindre rotatif pourvu de fentes et d'une ampoule en son centre. Pendant la rotation, la lumière émise par l'ampoule traverse les fentes à une fréquence particulière ayant la propriété de plonger le cerveau dans un état de détente et de procurer des visions à l'utilisateur, lorsque celui-ci regarde la Dreamachine les yeux fermés, à travers ses paupières.

<sup>5</sup> *Because the Night*, chanson coécrite par Patti Smith et Bruce Springsteen et interprétée pour la première fois par Patti Smith en 1978.

<sup>6</sup> L'allégorie de la caverne est une allégorie exposée par Platon dans le Livre VII de La République. Elle met en scène des hommes immobilisés dans une caverne qui tournent le dos à l'entrée. Des choses et d'eux-mêmes, ils ne connaissent que les ombres projetées sur les murs de leur caverne par un feu allumé derrière eux. L'allégorie expose en termes imagés les conditions d'accession de l'homme à la connaissance de la réalité, ainsi que la non moins difficile transmission de cette connaissance.

## 1-Présentation sommaire de l'artiste par lui même :

Né le 1er novembre 1998 Vit et travaille à Lyon

*Une bonne pioche* par Le Gentil Garçon

On dit de mon travail qu'il obéit à une logique du plaisir et je l'avoue, j'aime me presser le citron pour décocher les traits de mon esprit. Pour tout dire, je vise un point précis, dans une zone étrangement innervée, à égale distance entre le cerveau et le cœur. La pratique est d'autant plus jubilatoire qu'elle est risquée, cela demande de la rigueur et beaucoup de décontraction.

C'est important la décontraction, c'est ce qui conforte les gens dans l'envie de vous croire, même si c'est trop gros, même si on voit les trucages. De toute façon, le derrière du décor, c'est plus intéressant que le décor lui-même. Ça c'est un truc d'enfant, se demander comment ça marche, un truc d'enfant ou un truc de scientifique, ce qui est à peu près la même chose et il n'y a rien de péjoratif.

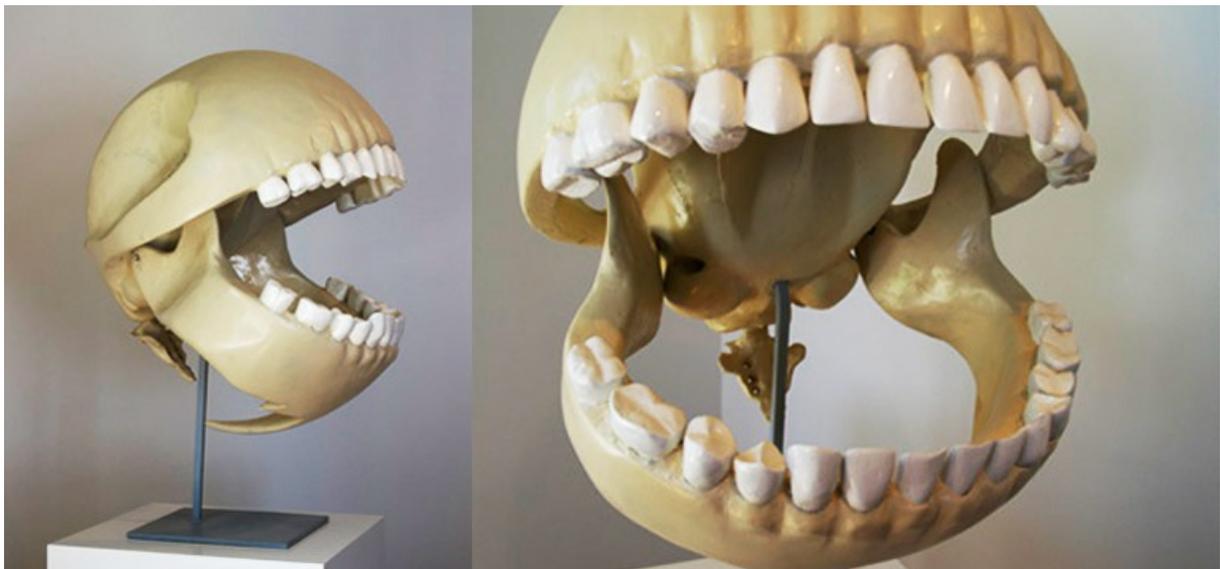
D'ailleurs moi aussi, un jour, j'ai voulu en être, de ceux qui savent : la théorie quantique, l'algèbre de Boole, la thermodynamique, les nombres transcendants... Mais plus j'étudiais le fonctionnement du monde et plus je doutais de sa réalité, sa texture devenait changeante, il me glissait entre les doigts. Aussi j'ai décidé d'arrêter d'apprendre ; dorénavant, l'inconnu, je l'inventerai. Après tout, ne pas savoir c'est déjà avoir un point de vue. J'ai quand même pris le pli, je compte toujours sur la gravité pour dessiner les jolies courbes, les jolies paraboles.

Malgré tout, mon ignorance restera sans limites, parfois je comblerai les trous, mais bien souvent je me contenterai de les exhiber, on dit bien que l'on invente des trésors quand on ne fait que les découvrir. L'équipement restera minimal : pas de boussole, juste une bonne pioche. Pour le reste, je garde confiance en ma bonne étoile pour me faire tomber sur un os.

## Deux œuvres choisies :



*Le propre de l'homme*, 2008, acier et verre soufflé, 130x30x5cm, collection FRAC LR  
épée dont le profil d'acier a été découpé selon le spectre du rire de l'artiste.



*Pac-man (advanced)*, 2004, résine, peinture glycéro, support en acier, diamètre 65cm, collection privée

## 2-PISTES PEDAGOGIQUES:

### L'espace :

- espace figuré** : différentes manières de représenter l'espace sont convoquées (maquette, plan, photographie...)
- **espace investi** : l'espace d'exposition est pris à partie. L'exposition est conçue en fonction du lieu, afin de proposer un parcours qui joue des points de vues sur l'œuvre.
- Le lieu** : de l'espace au lieu. Comment distinguer ces termes ? Qu'est ce qui fait lieu ? Réflexion sur l' « habiter ».
- Œuvre *in situ*** : l'œuvre a été conçue spécifiquement pour ce lieu.

### L'objet:

- Sculpture /objet** : les catégories artistiques ne sont plus clairement définies. Les lanternes deviennent sculptures, tout en gardant leur fonction d'objet.
- l'échelle** du corps est centrale dans la réalisation des objets et dans la détermination de leur taille. L'œuvre est faite à l'échelle du lieu, pour s'y insérer et pour le corps du spectateur, qu'elle invite à déambuler, à tourner autour, à voir à travers.

### Le temps :

- mouvement** : l'exposition permet de confronter le mouvement réel au mouvement représenté. Les lampes, suspendues, sont des mobiles et peuvent bouger. Le film au dernier étage montre une mise en mouvement à partir d'images fixes. Le spectateur par sa déambulation est aussi source de mouvement.
- le cinéma** : Le gentil Garçon fait allusion directement au cinéma dans son installation. Il met en espace le procédé de réalisation d'un film d'animation où on passe du réel à sa représentation.
- œuvres éphémères** : les œuvres du Gentil Garçon proposent des recommencements. Elles peuvent être conçues pour une exposition –comme *Because the light*- et n'existent que pour cette durée là. Elles sont ainsi inscrites de manière éphémère dans le temps.
- **histoire du lieu**: le processus de réalisation (les lanternes qui sont filmées les unes après les autres dans l'espace du bas de la tour, les lanternes que l'on voit dans l'espace central puis le film d'animation montré au dernier étage, condense 3 espaces du lieu en un seul (dans le film). La tour a elle même été ruine avant de devenir lieu dédié à l'art. Le bas de la tour présente ses caractéristiques brutes (elle y est laissée dans son état originel) et ainsi l'histoire de l'architecture est mise en évidence : du passé au présent, de l'habitation à l'abandon, de la ruine à l'espace d'exposition ; l'œuvre du Gentil Garçon permet de créer un passage entre différents espaces et différents temps de la tour du Vallon.

### La lumière :

- Because the light*** : un titre. Amener les élèves à réaliser l'importance du titre de l'exposition. Comment fait-il sens ? L'artiste fait un clin d'œil à une chanson de Patti Smith (*because the night*).
- la lumière comme matériau** : Depuis la mise en question de la définition de l'œuvre d'art au début du XX<sup>e</sup> siècle, parallèlement au développement du cinéma, la lumière est devenue un matériau à part entière, constitutif de l'œuvre plastique. Son immatérialité lui confère une forme d'insaisissabilité qui séduit de plus en plus d'artistes. Elle a la particularité de faire de l'œuvre ce qui « éclaire » son environnement et procède là d'une forme de retournement. (voir Moholy-Nagy, Dan Flavin, Michel Verjux, Olafur Eliasson, Calude Lévêque...)
- lumière et cinéma** : les lanternes sont aussi des lanternes magiques et font écho à l'histoire du cinéma. La lanterne magique est l'ancêtre des appareils de projection. Elle permettait de projeter des images peintes sur des plaques de verres à travers un objectif, via la lumière d'une chandelle ou d'une lampe à huile.

<http://www.laternamagica.fr/page.php?id=1>

## **PROPOSITIONS POUR DES SEANCES D'ARTS PLASTIQUES :**

Les propositions suivantes sont des pistes pour mener une séance de travail en arts plastiques qui ferait écho à la visite de l'exposition *Because the light*. Il ne s'agit pas de dispositif « clé en main », mais de propositions ouvertes que vous pouvez vous approprier dans vos classes (elles peuvent donc servir de base tant pour des séances d'arts plastiques pour des primaires que pour le secondaire). En italique, vous trouverez les incitations telles qu'elles peuvent être présentées aux élèves. A vous de choisir à chaque fois quel est le matériel que vous mettez à disposition de vos élèves, le temps que vous leur laissez, s'ils travaillent en groupe ou seuls... Il est important de toujours tâcher de proposer aux élèves un dispositif ouvert qui leur permet une réponse singulière. Il faut viser la divergence et non pas la normalisation...

*-sculpture de lumière... ou « montrez la lumière », ou la lumière devient matière*

Notions visées: lumière comme matériau, immatérialité,

*oeuvre in situ: proposez une réalisation plastique qui ne puisse être réalisée que dans le lieu dans lequel vous la montrerez.*

Notions visées: in situ, présentation, espace

*-En chantier ! Faites une réalisation qui montre son processus d'élaboration.*

Photo en chantier, peinture en chantier, sculpture en chantier.... Ecole en chantier, écriture en chantier... Ce type d'incitation amène les élèves à penser ce qui serait le processus d'élaboration nécessaire à toute activité. Ainsi l'attention est portée au temps du faire. Aux différentes manières de faire. Elle peut révéler qu'il n'y a pas une seule méthode de travail quelque soit l'objectif qu'on se fixe et quel que soit le domaine.

*Animer un objet !*

A partir d'un objet choisi par un élève (peut être faut il envisager un travail de groupe), demander « d'animer l'objet ». Une séance de projet, puis attaquer la réalisation plus tard de manière à ce qu'ils puissent amener le matériel nécessaire. Les élèves vont pouvoir envisager de réaliser un film d'animation en stop motion (image par image), de faire un flip book, de réaliser un « objet marionnette » à manipuler, de motoriser leur objet...

Notions visées: mouvement réel, mouvement figuré, initiation à l'animation

*-tout petit ou tout grand ! Demander aux élèves de reproduire des objets en changeant les échelles (un objet tout petit sera fait en très grand et inversement)*

Notions visées: échelle, monumentalité, valeur d'usage de l'objet, structure

## **LIENS POSSIBLES AVEC LE PROGRAMME D'HISTOIRE DES ARTS:**

**Thématiques « arts, ruptures et continuité »**

-Comment peut-on définir l'art aujourd'hui ? Comment définit-on la peinture ? la sculpture ? l'architecture ? Le design ? Le cinéma ?

-tradition et modernité : comment la peinture, la sculpture, l'architecture, le cinéma peuvent se situer dans cet entre-deux.

Par exemple, Le gentil garçon procède à une mise en question des genres avec ses lanternes (ces objets peuvent-ils être qualifiés de sculpture, d'objet de design ?)

-lien entre art (peinture, sculpture) et culture populaire (ici luminaires, maquettes à construire soi même)

-mise en question de la notion d'auteur (qui est l'auteur, celui qui fait, celui qui conçoit ? voir *art conceptuel*)

-Art et sciences : méthode scientifique, méthode artistique. L'expérimentation comme méthode commune aux deux domaines. Pour réaliser le squelette de Pac-man, le Gentil Garçon a travaillé avec un paléontologue.

### **Thématique « arts, techniques, expressions »**

- la série qui est une des caractéristiques de la modernité en peinture. Cf : les *Cathédrales de Rouen* de Monet considérée comme la première série de l'histoire de la peinture, à mettre en relation avec le développement de la photographie (qui est reproductible).

-remise en question du « savoir-faire » : Le gentil garçon peut faire appel à des artisans, à des entreprises du bâtiment. Depuis le ready-made de Duchamp, l'artiste n'est plus nécessairement celui qui fait l'œuvre. Cela remet-il en question la notion d'artiste ?

-œuvre participative, esthétique relationnelle (art relationnel : esthétique théorisée par Nicolas Bourriaud, critique d'art, dans les années 1990). Les expositions sont pensées comme des espaces de rencontre et de convivialité et l'art est pensé comme producteur de relations sociales. Le corps du spectateur, vecteur de mouvement, participe pleinement à l'exposition.

-matériaux utilisés : nouveaux matériaux, nouvelles techniques

-emprunt au cinéma. Liens entre cinéma et arts plastiques.

### **Thématique « arts, créations et cultures »**

-L'art à l'heure de la mondialisation

-Notion de culture populaire (la distinction entre culture populaire et culture savante est-elle toujours effective ?).

-position de l'artiste dans la société : quel statut ? quel rôle ? L'artiste n'est plus celui qui crée seul dans son atelier, il peut être considéré aujourd'hui comme un chef d'entreprise ; Le gentil garçon pour ses réalisations urbaines avait à diriger plusieurs corps de métiers. (voir également Jeff Koons, Wim Delvoe qui sont de véritables chefs d'entreprise...)

-Le marché de l'art et société de consommation. L'art est-il une marchandise ?

-distinction entre arts plastiques et arts appliqués : question d'usage.

-lieux dédiés à l'art : ici une tour du XVI<sup>ème</sup> siècle . Histoire et contemporanéité cohabitent. Réflexion sur la place accordée au patrimoine dans la culture.

### **Thématique « Art, état et pouvoir »**

-Histoire et évolution du statut de l'artiste : réflexion sur le passage de « l'artisan peintre » à « l'artiste peintre » avec la création des académies de peinture et des sculptures au XVII<sup>ème</sup> siècle. Revendication de la liberté de l'artiste à la Renaissance. Formation aujourd'hui des artistes. L'art s'enseigne-t-il ?

-Aujourd'hui, peut-on tout faire en art ? Questions de censure. Voir grands procès du XX<sup>ème</sup> siècle sur la question de l'art (exemple du procès Brancusi), et grands scandales de l'histoire d'art. L'artiste est souvent celui qui transgresse, mais peut-il enfreindre la loi en revendiquant la liberté d'expression ?

-démocratisation de l'art: l'idée forte et la singularité du vallon est de viser une démocratisation de l'art en proposant une rencontre entre des oeuvres contemporaines et un public « non averti ». Ici, l'art et la vie se veulent confondus, les oeuvres sont sorties de leur temple que sont habituellement les lieux dédiés à l'art (boîte blanche, silencieuse, où l'art apparaît comme sacré). Quel est la place de l'art dans une société ? A quoi sert-il ?

-importance de l'éducation artistique: le regard s'éduque à la rencontre avec les œuvres. Le rôle de l'Etat est de soutenir les projets d'éducation artistique et de valoriser l'enseignement de l'art.

## **3-GLOSSAIRE :**

### **Art conceptuel :**

Vaste mouvement international de la fin des années soixante et des années soixante-dix. Visant à la dématérialisation de l'art, ce mouvement libéré de toutes contraintes techniques ou de genre, apparaît comme une tendance protéiforme de l'avant-garde, aux frontières mal définies. Il se manifeste à travers une nébuleuse de mouvements ou de groupes expérimentaux qui lui sont plus ou moins apparentés : Process art, Anti form ... et qui en cette période d'éclatement des valeurs artistiques et des avants gardes, y trouvent un point de ralliement théorique. L'idée centrale en partie héritée des ready-made de Duchamp, est que l'oeuvre n'est pour l'art qu'un support négligeable, résultant de conditionnements sociaux, esthétiques, politiques et idéologiques. Dans ce mouvement l'idée ou le concept prime sur la réalisation matérielle de l'oeuvre et les procédés : notes, esquisses, maquettes,

dialogues peuvent faire l'objet d'une exposition alors constituées de ces documents.

La citation suivante de Laurence Weiner est assez emblématique de ce que peut être une œuvre conceptuelle :

« 1-L'artiste peut réaliser la pièce - 2. La pièce peut-être réalisée - 3. La pièce peut ne pas être réalisée »

**Cadrage :** Le cadrage est un choix artistique : il montre une partie de la scène et en cache une autre. Il attire l'attention et met en valeur certains éléments de la composition. À travers le cadrage, l'artiste décide de ce que le spectateur voit et ce qu'il ignore. Il peut ainsi faire jouer l'imagination du public et créer le doute, la crainte, la surprise. Dans tout cadrage, quel que soit le support, la première décision concerne le choix du format.

**Commissaire d'exposition ou curator :** personne (ou groupe de personnes) chargée de concevoir et organiser une exposition temporaire, que ce soit une exposition monographique ou de groupe. Le commissaire d'exposition détermine le choix du/des artiste/s, la problématique ou la thématique de l'exposition, la mise en espace des œuvres dans le lieu accueillant le projet. Il rédige aussi souvent des textes accompagnant l'exposition.

**Dispositif :** Ensemble des composantes de toutes natures (temporelle, spatiale, instrumentale,...) choisies pour produire une oeuvre d'art.

**Échelle :** Rapport qui indique la relation entre la taille réelle des objets et celle de leur représentation sur un plan, une esquisse, une maquette, un modèle réduit, etc.

### Espace

Lieu d'investigation de l'artiste: espace bidimensionnel, tridimensionnel, ou encore espace social, culturel. Il existe plusieurs types d'espaces :

L'espace littéral est l'espace physique (réel) offert par le support brut. On parle de l'espace littéral d'une feuille de papier ou d'espace plan. Cet espace limité possède des dimensions et une matérialité propre qui dépendent totalement du support.

L'espace suggéré est la profondeur représentée sur un support bidimensionnel (papier, carton, toile, etc...) par différents moyens comme la perspective, la succession des plans, etc...

L'artiste peut donner l'illusion que ce qu'il représente est en volume. Il peut également donner l'illusion que des volumes (des corps ou des objets) se trouvent à différents endroits dans cet espace suggéré, et cela sur une feuille de papier ou un autre support.

### Gestes

Dans certaines oeuvres, il est possible d'observer les traces laissées par le geste du créateur.

Ces traces sont de deux ordres et sont interdépendantes. On distingue les traces laissées par les gestes et celles laissées par les instruments. Les traces des instruments donnent une indication sur la gestuelle de l'artiste. Ces traces peuvent traduire des gestes amples, précis, rapides, saccadés, nerveux, violents, etc... Ce sont autant de qualificatifs qui vont préciser leur nature. Les traces d'instruments donnent quant à elles des indications sur la manière dont les matériaux ont été utilisés.

**In situ :** Oeuvre réalisée sur place en fonction de l'espace qui lui est imparti, afin qu'il y ait interaction de l'oeuvre sur le lieu et du lieu sur l'oeuvre. Cette pratique est très développée depuis les années 1960, et Daniel Buren est l'initiateur de l'utilisation du terme en ce sens.

**Installation :** On a coutume de désigner par ce mot une forme artistique associant différentes techniques, différents matériaux. À côté de la peinture et de la sculpture, genres bien identifiés, l'installation se rapporte à un ensemble d'objets réunis sous l'égide d'une idée ou d'un concept commun. Un certain nombre d'objets sont agencés sur des supports ou à même le sol, accrochés au mur ou suspendu au plafond. Ils font appel non seulement au regard, mais quelquefois aussi à l'ouïe, au toucher et même à l'odorat. L'installation est en principe conçue pour un espace spécifique – plus souvent intérieure qu'extérieure – dont elle explore et exploite certaines qualités. Le terme a vu son usage se développer à partir des années 1960 et 70.

## **Médium**

(Média au pluriel). En peinture, et dans le sens premier du terme, le médium désigne le liant qui sert à mélanger et étaler les pigments de couleur (l'eau, l'huile, l'essence, etc...).

Média a pris un sens second dans la communication et désigne un mode de diffusion d'informations (la télévision, les journaux, les livres, etc...). par extension médium est utilisé aussi pour désigner les différentes catégories artistiques (la peinture, la photographie, la vidéo –on parle de nouveaux média-, l'installation...etc)

**Point de vue :** Emplacement d'où un observateur ou un artiste contemple ou représente un objet, une scène, tout en maintenant une même direction générale du regard. Il n'est pas indifférent qu'un spectateur se place près ou loin de l'oeuvre, du tableau, du relief à contempler, ou qu'il multiplie les points de vue, comme dans le cas d'une sculpture, non plus qu'un artiste donne d'une scène, d'un objet, une vue de niveau, en plongée, en raccourci, etc.

2. En perspective classique, point situé à une distance finie du plan figuratif, donné par l'emplacement de l'œil unique et fixe que l'observateur est censé utiliser.

**Ready-made :** Nom donné par Marcel Duchamp, à partir de 1915, aux objets « tout faits » qu'il choisit et signe depuis 1913 – affirmant ainsi son abandon de la peinture (du moins au sens habituel) et dont le premier exemple est la roue de bicyclette fixée sur un tabouret. Le choix des objets devant obéir à un double principe d'indifférence et d'économie, les ready made ont été peu nombreux (*Trébuchet, porte-bouteilles, Pelle à neige*), parfois accompagnés de titres énigmatiques ou fondés sur des jeux de mots (ainsi la formule *In Advance of the Brocken Arm*, « *En avance du bras cassé* », est inscrite sur le manche de la pelle). Duchamp en distingue volontiers plusieurs catégories (ready made aidé ou rectifié, semi ready made...) et conçoit un ready made inversé : prendre un Rembrandt comme planche à repasser. Souvent interprété comme un capital dans l'histoire de la sculpture et de l'objet, le ready made trouve des échos dans le nouveau réalisme aussi bien que dans Fluxus. Mais il peut aussi être pensé par rapport à la peinture du siècle : Son invention coïncide avec les premières solutions abstraites et il viendrait ironiquement rappeler que, depuis que les tubes de couleur sont fabriqués industriellement, « toutes les toiles du monde sont des ready made aidés et des travaux d'assemblage » (M. Duchamp, 1961).

**Sculpture :** art de réaliser des œuvres tridimensionnelles en ôtant de la matière d'un bloc de matière solide : pratique de la taille directe. La sculpture traditionnelle se caractérise donc par sa solidité (œuvre pérenne qui s'oppose à la fragilité de la peinture), sa tridimensionnalité, son homogénéité (faite d'une seule matière), et sa monumentalité. Par extension, quelque soit la technique utilisée (taille directe, modelage, moulage...) la sculpture est une œuvre tridimensionnelle en matière solide.

La sculpture est traditionnellement classée parmi les arts de l'espace comme la peinture et l'architecture et non pas parmi les arts du temps comme la musique et la peinture (classification de Lessing, dans *le Laocoon*) ; néanmoins, la sculpture induit un rapport spécifique au temps (matérialité destinée à durer, vocation monumentale à s'insérer dans des lieux marqués d'histoire...).

Henri Focillon (théoricien de l'art, dans *Vie des formes*) caractérise la sculpture par le fait que « l'on peut tourner autour », contrairement à l'architecture dans laquelle « on peut entrer ».

Redéfinition au XX siècle : la définition de la sculpture a été pulvérisée (pour reprendre l'expression de Mickael Heizer « le Land art a pulvérisé la définition de la sculpture »), aujourd'hui les sculptures peuvent être molles, éphémères, légères, suspendues, plates, informes, mobiles, assemblées de matériaux divers ou composée de plusieurs éléments distincts...

**Standardisé :** Ramener à une norme, à un standard ; uniformiser, simplifier.

## **Service éducatif de l'Enfance de l'art au Vallon du Villaret**

Ouvert depuis plus de 20 ans, le Vallon du Villaret est devenu un lieu incontournable du tourisme et de la culture en Lozère. Ce double caractère en fait un lieu unique.

Le Vallon du Villaret est d'abord connu comme un parc de loisir un peu atypique, à la charnière entre parc d'attractions et parc de sculpture. Sa grande particularité est de valoriser la création contemporaine.

La dimension artistique et culturelle repose sur l'Association l'Enfance de l'art.

La tour du XVI<sup>e</sup> siècle, réaménagée pour recevoir la diversité des formes produites par l'art contemporain, accueille des expositions temporaires pendant toute la période d'ouverture du Vallon. C'est le seul lieu dédié à l'art contemporain sur le territoire de la Lozère.

Le Vallon du Villaret est donc un partenaire éducatif privilégié de la maternelle jusqu'à l'enseignement supérieur.

Le service éducatif encadre et propose des projets en rapport avec les expositions présentées dans la tour, les œuvres présentes sur le parcours extérieur, des expositions hors les murs réalisées en partenariat (Mende, expositions itinérantes...), mais aussi des actions en classe.

Le service éducatif développe donc des actions auprès des enseignants des écoles, collèges, lycées, ESPE et propose des activités diverses :

### **La visite dialoguée autour des expositions au Vallon ou hors les murs ou des œuvres du parcours :**

visite guidée dialoguée des expositions pour des groupes d'élèves. Emily Henry-Prince , médiatrice culturelle ou Alice Ollier, enseignante en arts plastiques accueillent les classes. Le dialogue avec les élèves autour des œuvres est favorisé afin de leur permettre de progresser dans l'analyse sensible d'une œuvre d'art.

### **Les dossiers pédagogiques :**

-un dossier réalisé sur les expositions comportant des pistes pédagogiques à destination des enseignants

### **La visite enseignant :**

-visite découverte de chaque exposition proposée aux enseignants, encadrée par Alice Ollier, enseignante en arts plastiques et Chantal Chabanon, conseillère pédagogique en arts visuels

### **Ateliers artistiques :**

travail en classe avec un artiste, sur 3 journées espacées dans l'année, proposées aux cycles 3.

### **Parcours découverte de l'art contemporain :**

A destination des lycées, visite des expositions, rencontre avec des artistes sur place ou en classe.

### **Découverte de l'art du XX<sup>e</sup> siècle par correspondance :**

-envoi de reproductions d'œuvres d'art : les classes doivent ensuite renvoyer les réflexions des élèves sur ces œuvres puis les classes reçoivent des informations et des pistes pour en savoir plus.

### **Centre de ressources (prêt de livres, DVD ; conseils à la construction d'un parcours pédagogique...)**

**Vous trouverez le détail de ces actions et pourrez vous y inscrire sur le site : [www.educationartsetculturelozere](http://www.educationartsetculturelozere)**

### **Contacts:**

Emily Henry-Prince  
médiatrice culturelle  
[emily@levallon.fr](mailto:emily@levallon.fr)

Alice Ollier,  
Enseignante en arts plastiques,  
[aliceollier@gmail.com](mailto:aliceollier@gmail.com)

Pour informations : 04 66 47 63 76

Association Enfance de l'Art  
Le Vallon du Villaret  
48 190 Bagnols les bains