

SISYPHE, le Jour se lève

Dossier à destination des enseignants

Exposition au *MAC's*
du 17 septembre 2006 au 14 janvier 2007

Table des matières

L'exposition SISYPHE , le Jour se lève – avant-propos	pages 3 et 4
Le guide du visiteur commente les œuvres présentées	page 5
La visite active & les pistes pédagogiques proposées dans le cadre de l'exposition	pages 6 à 9
à destination des élèves de l'enseignement maternel	page 6
à destination des élèves de l'enseignement primaire	page 7
à destination des élèves de l'enseignement secondaire et supérieur	pages 8 et 9
Les animations nomades	pages 10 à 12
Informations et réservations	page 13

SISYPHE, le Jour se lève

Pour son exposition de rentrée, le MAC's a choisi de proposer une exposition collective consacrée au mythe de Sisyphe et à son interprétation par les artistes contemporains. Occupant l'ensemble des salles du musée, « SISYPHE, le Jour se lève » invite à une rencontre avec des œuvres de Luciano Fabro, Hans-Peter Feldmann, Maurice Blaussyld, On Kawara, Giulio Paolini, Dirk Braeckman, Jonathan Monk et Francis Alÿs.



Le fil conducteur de la manifestation part de l'œuvre maîtresse **Sisifo** que **Luciano FABRO** créa en 1993 : un cylindre massif de marbre gravé qui imprime indéfiniment sur un tapis de farine la figure de Sisyphe qui exhibe son désir et sa volonté à la face des dieux.



Le mythe grec de Sisyphe est un des mythes fondateurs de l'humanité. Connu pour sa ruse et son habileté, Sisyphe l'est surtout pour sa démesure. Il prétendit en effet s'égalier aux dieux et s'opposer à leurs lois au point de vouloir échapper à la mort. Son châtimeur fut exemplaire : précipité aux Enfers, Sisyphe fut condamné, pour l'éternité, à pousser un énorme rocher jusqu'au sommet d'une montagne et à recommencer continuellement cette tâche. Car la pierre, le sommet presque atteint, lui échappait inlassablement et dévalait la pente.

L'exposition aborde largement à partir des œuvres présentées, **les thèmes du temps, de l'éternité et de la mort**. Photos, installations, vidéo et sculptures offrent une vision contemporaine du célèbre mythe et du propos qu'il porte.

L'exposition est complétée par **un livre** rédigé pour l'occasion sous la conduite de Denis Gielen, Directeur des publications du *MAC's*. Cet ouvrage en quadrichromie a pour vocation de rassembler la plus large iconographie possible sur le sujet, de l'antiquité à nos jours. Les illustrations sont accompagnées d'une dizaine de textes variés rédigés par des critiques et des philosophes .

Parmi ces textes, « **Le Récit des trois Mondes** » de Laurent Busine est **interprété par la comédienne Emmanuelle Libert** (et mis en scène par Sybille Cornet). Cette interprétation se donne à l'occasion de nocturnes ou d'événements (couplée aux visites guidées des premiers mercredis du mois et du dimanche matin (11h)), mais aussi à la demande des publics intéressés, sur réservation et en fonction des disponibilités de la comédienne.

Un **commentaire sonore** de l'exposition (en français et en néerlandais) est réalisé par Gregor Beck .

Un **guide du visiteur** (en français et en néerlandais) à destination du public individuel est proposé sur le modèle de ceux réalisés pour les précédentes expositions du *MAC's*.

En plus de la visite guidée classique, des **exercices de médiation particuliers** sont proposés. Ces rendez-vous privilégiés permettent aux participants d'approcher d'une manière différente les œuvres exposées et la thématique de l'exposition.

C'est aussi dans la dynamique de l'ouverture de « *SISYPHE, le Jour se lève* » que le *MAC's* présentera son **nouveau module d'initiation à l'art contemporain**. Celui-ci est prévu pour être vécu en amont de la découverte guidée de l'exposition (uniquement sur réservation – durée : 30 minutes). Au départ d'un choix opéré parmi les œuvres de la collection du *MAC's*, ce module propose une promenade au gré des images, susceptible de répondre à quelques questionnements récurrents du public par rapport aux formes d'art actuelles et l'invitant à poursuivre le voyage.

Par ailleurs, **un grand cycle de conférences** est actuellement préparé avec le Musée d'Art Moderne de Lille Métropole-MAM dans le cadre du partenariat *Interreg* unissant les deux institutions. Il sera présenté à Lille et à Hornu à partir du mois d'octobre 2006. Couvrant les sphères de l'art moderne, de l'art brut et des arts contemporains, il s'adresse tant aux groupes scolaires en journée qu'aux adultes en soirée.

Enfin, et dans le cadre de la politique de **production de lithographie** que le *MAC's* a lancée en collaboration avec l'atelier Bruno Robbe, une œuvre a été commandée à Luciano Fabro et sera proposée à la vente.

Pour une présentation commentée de l'exposition,
veuillez vous référer au **guide du visiteur**.

Ce guide bilingue (français – néerlandais) est en vente au musée au prix de 1 €.

En tant qu'enseignant, vous pouvez le recevoir gratuitement.

Veuillez contacter le service des réservations :

Marie-Jeanne Vanaise : 00 (32)0 065/ 613 867

marie-jeanne.vanaise@grand-hornu.be

La visite active

- La visite active destinée aux élèves de l'enseignement MATERNEL

Laisser sa trace

Dans l'atelier

En préalable à la découverte de l'œuvre **Sisifo** de Luciano Fabro, un atelier est proposé, centré sur l'empreinte et la trace : forme et contre-forme, marques réalisées par les mains et les pieds, dedans et dehors, fonctions de l'empreinte, trace qu'elle nous laisse...

Ce thème est abordé par le conte mais aussi par l'expérimentation libre de différents types de matières comme la terre, la plasticine, le sable, la peinture. Il s'agit de mettre la main à la pâte, de faire des empreintes en tous genres afin de comprendre que tout peut être imprimé. Des objets sont mis à la disposition des enfants tels que clefs, boutons, pièces, tissus, balles, boîtes, petites voitures... Ils peuvent enfoncer ces objets, les faire rouler à la surface, les enrober pour observer la trace laissée. Mais l'empreinte peut également naître de leur propre corps, que ce soit leurs empreintes digitales ou celle des semelles de leurs chaussures, par exemple.

Un coin « images » est aménagé pour ouvrir leur regard à des oeuvres d'artistes contemporains traitant de l'empreinte et à différentes traces laissées dans la nature (traces de pas dans la neige, empreintes de pattes de dinosaures, etc.).

Face à **Sisifo**

Dans le musée, devant l'œuvre « **Sisifo** » de Luciano Fabro, les enfants sont invités à laisser parler leur imagination et à exprimer ce que l'œuvre évoque pour eux.

Ensuite l'animatrice leur propose des **mouvements** rappelant la **répétition** : refaire des gestes ou des mouvements simples, en synchroniser plusieurs, évoluer dans l'espace seuls ou ensemble...

Ce sont aussi des séquences choisies rappelant l'**empreinte** : traîner son partenaire sur le sol, marcher à pas lourds ou à pas léger, se laisser tomber par terre, tirer une ligne imaginaire avec les doigts, imaginer de s'enfoncer dans le sol, au contraire d'être léger comme un oiseau, rouler, s'appuyer contre son partenaire et y imprimer la trace d'une partie du corps (tête, main, pieds, dos, épaule),...

Pistes à explorer en classe

Outre la possibilité déjà souvent exploitée de la réalisation de **pochoirs** et **tampons** ou encore l'utilisation de **jeux en bois** où l'enfant doit replacer l'objet détaché dans la forme adéquate ; nous proposons ici de travailler sur le **positif et le négatif** (forme/contre – forme).

Pour cela, collectionner les formes découpées par les enfants ainsi que les chutes de leurs découpes pour leur faire prendre conscience du lien qui les unit. En les assemblant, en les collant, on peut composer un tableau, une frise, une scène, un motif décoratif, ...

- La visite active destinée aux élèves de l'enseignement PRIMAIRE

Une question de temps

Le mythe de Sisyphe nous parle du temps éternel et cyclique, de gestes répétés à l'infini, du recommencement perpétuel. D'une manière interactive et ludique, la visite active propose d'explorer cette légende antique.

Le parcours dans les salles

A travers l'œuvre « *Sisifo* » de **Luciano Fabro**, les élèves découvrent dans un premier temps l'histoire de Sisyphe et sa tragique destinée. Au fil des salles et des variations qu'en proposent les autres artistes, différentes interprétations du mythe sont commentées et expérimentées.

Exemples :

- L'œuvre de **Hans-Peter Fedmann** évoque à l'aide de 101 photographies le temps qui passe et la répétition cyclique. De nombreux exemples sont donnés aux élèves pour traduire ces concepts : la succession des saisons, les strates géologiques, les marées, les anneaux de croissance des arbres...
- L'artiste **Jonathan Monk** parle aussi du temps : son écoulement est signalé grâce à une phrase écrite au laser et qui clignote toutes les secondes. Le rythme et la répétition sont expérimentés par des exercices mesurés par un métronome.
- L'œuvre de **Maurice Blaussyld**, dans sa sobriété, est énigmatique. Mimant précisément différents métiers, les élèves essaient de traduire concrètement l'idée renfermée dans l'œuvre : le recommencement de gestes routiniers.

Pistes à explorer en classe

La ligne du temps (primaire inférieur)

L'œuvre de Hans-Peter Feldmann offre d'une certaine manière une belle ligne du temps. Dans cet esprit, réaliser et placer dans la classe une frise où l'on retrouvera l'année de naissance des élèves mais aussi celle de leur maman, de leur grande sœur, de leur grand-père, etc. Photos et portraits dessinés pourront égayer cette ligne chronologique et la rendre plus concrète et plus vivante.

Composer un tableau (primaire supérieur)

L'œuvre « *Senza Fine* » de Giulio Paolini parle, entre autres, de l'élaboration d'un tableau. Dans ce même esprit, voici un exercice qui permettra d'approcher la notion de composition : proposer des fragments d'œuvres aux élèves par le biais de photocopies découpées. Chaque élève choisit deux fragments. Il les place puis les colle sur une feuille de format A4. Une fois les éléments collés, imaginer (au crayon, au marqueur...) une suite cohérente et logique ou au contraire fantaisiste et originale qui permettra de relier les deux fragments dans le cadre.

Variante : choisir des reproductions de tableaux où la vision perspective régit la représentation ; en découper le centre ou un fragment et le coller sur une feuille vierge. Demander aux élèves d'imaginer le hors champ (hors-cadre) en s'inspirant des lignes de fuite présentes dans leur fragment de départ.

- La visite active destinée aux élèves de l'enseignement SECONDAIRE ET SUPERIEUR

Sisyphe, une histoire éternelle

Parcours dans les salles

Initiant le propos de l'exposition, l'œuvre exemplaire de Luciano Fabro, « *Sisifo* », revisite le mythe de Sisyphe. Confrontés de prime abord avec un chef-d'œuvre, les élèves découvrent le pouvoir d'évocation et la vitalité que conserve le mythe.

« *Les mythes sont faits pour que l'imagination les anime* » (A. Camus) et l'artiste en articule les multiples significations à travers la plénitude de la forme. Aussi, afin de préserver la richesse des interprétations, les élèves sont d'abord invités à énumérer spontanément les images qui leur viennent à l'esprit au fil de leur contemplation. Ils réactivent et s'approprient ainsi intimement les symboles à travers leur vécu particulier et en fonction de leur sensibilité, leur intuition, leur culture. Dans un second temps seulement, la figure du héros est convoquée à travers le récit de ses aventures.

Cette exploration créative (dé)montre aux élèves les multiples possibilités de lectures contenues dans cette sculpture énigmatique. Elle permet une visite interactive dans la mesure où les élèves, sensibilisés aux facettes complexes que peut revêtir la figure du héros, sont curieux d'en découvrir et reconnaître les subtiles variations à travers les propositions originales que développent les autres artistes exposés. Ceux-ci, en exprimant ou réaffirmant l'une des composantes contenues dans le mythe, enrichissent et affinent encore le propos.

Sont abordées les thématiques suivantes : le mythe et quelques « revisitations » incontournables, la démesure, différentes catégories du temps, le quotidien, la figure de l'artiste, l'éternel recommencement, le ressassement, ...

Les techniques et les approches spécifiques à chaque artiste sont introduites et chaque travail est replacé dans son contexte tant au niveau global de l'histoire de l'art que celui plus personnel de son œuvre.

L'atelier « Chambre d'écoute »

Cet atelier sonore a été conçu en collaboration avec *La Médiathèque* (Bruxelles) ; c'est Pierre Hemptinne et Luc Lebrun qui ont fait le choix des extraits musicaux.

Se déroulant dans l'auditorium du MAC's, l'atelier propose plusieurs extraits musicaux contemporains dont les dispositifs et sonorités recourent les thématiques qui nourrissent le propos de l'exposition. Il peut se vivre avant ou après la visite : avant, il éveille la perception et prépare à l'accueil des œuvres plastiques, après il en éclaire autrement le ressenti et permet de confronter les expériences propres à chaque langage.

Pistes à explorer en classe

Abécédaire mythologique (dans le cadre des cours de latin, de français ou d'histoire).

Beaucoup d'expressions consacrées convoquent les légendes : le talon d'**A**chille, riche comme **C**résus, une force **h**erculéenne... La plupart d'entre nous a oublié l'histoire précise qui sous-tend ces expressions même si nous les comprenons confusément. Il est intéressant de retourner aux sources mythologiques, de comparer les différentes versions et d'ainsi prendre conscience de notre héritage mais aussi de notre capacité d'interprétation.

De la revisitation du mythe (dans le cadre des cours de latin, de français ou d'histoire).

S'intéresser à des mythes qui sont exploités dans différents registres d'expression. La légende de Narcisse, par exemple, inspire les artistes et les poètes mais traverse aussi le champ de la psychanalyse et alimente la publicité. La romance du bel Apollon et de la farouche Daphné enrichit, de l'Antiquité à nos jours, la réflexion sur la métamorphose, le débat culture-nature, ...

Les animations nomades

L'animation nomade est une initiation à l'art contemporain (durée : 2 heures) qui se déroule en classe. La première partie de l'animation comporte une séance de diapositives ; les jeunes y découvrent la démarche d'un artiste ou d'un mouvement artistique contemporain. La seconde partie est l'atelier grâce auquel les élèves intègrent mieux encore les notions et concepts caractéristiques du travail artistique qu'ils viennent de découvrir.

- Aux classes maternelles et primaires, le MAC's propose la découverte de :

JOSE MARIA SICILIA

Envisager *l'écriture* et la *peinture* dans toutes leurs beautés et leurs mystères.

Au cours d'une promenade visuelle dans le jardin des fleurs mystérieuses que Jose Maria Sicilia peint sur de grandes surfaces de cire, les jeunes discernent peu à peu les pages du Coran que l'artiste y enchâsse. Invités à choisir des fragments de textes (dans des journaux étrangers) dont l'écriture incompréhensible plaît au regard, les jeunes peignent ensuite des « fleurs-tâches » sur du papier paraffiné.

WIM DELVOYE

Réaliser une *carte géographique* pour mieux se perdre, ou refaire le monde...

Partant de quelques photographies aériennes de Yann Arthus-Bertrand (*La terre vue du ciel*), cette animation est consacrée à l'*Atlas* fantaisiste conçu par l'artiste belge Wim Delvoye. Celui-ci perturbe – tout en les respectant – les codes de la cartographie en créant par exemple les frontières de pays inventés au point de ressembler à l'un ou l'autre objet du quotidien. Un atelier créatif est associé à ce moment privilégié ; à l'écoline, les jeunes réalisent la carte géographique d'un monde à rêver debout !

FISCHLI & WEISS

Inventer les *gestes* pour traduire un *mouvement* ; les répéter, les enchaîner, les combiner...

La vidéo de *Fischli and Weiss* donne à voir un magnifique et cocasse enchaînement d'objets : bidons, planches, mousses, papiers, etc., tombent l'un après l'autre et font réagir l'élément suivant, à la façon d'un jeu de « dominos-cascade » géant. Pendant l'animation qui suit, privilégiant psychomotricité et mouvements issus du yoga, les enfants interprètent et assimilent physiquement les mouvements qu'ils viennent d'observer ; seuls dans un premier temps, par petits groupes ensuite.

GUY ROMBOUTS

Inventer son propre *alphabet* et donner forme à un un mot à l'aide de ce *code* imaginaire.

Au fil des diapositives, les jeunes décodent l'abécédaire de l'artiste belge Guy Rombouts et déchiffrent progressivement l'alphabet plastique que Monica Droste et lui ont inventé. Cet alphabet, intitulé alphabet *azart*, associe à chacune des 26 lettres une ligne et une couleur spécifiques, par exemple : a, ligne angulaire, couleur azur Les œuvres témoignent des multiples potentialités plastiques de cet alphabet. L'atelier propose d'écrire et de mettre en forme un mot à l'aide du code alphabétique que les jeunes auront eux-mêmes inventé.

ARTISTES DU PAYSAGE

Intervenir sur l'image d'un *paysage* en y ajoutant un détail, une matière, un objet ou un personnage.

La séance de diapositives entraîne le jeune public dans un voyage au-delà des frontières ; il survole déserts, océans, et forêts. Il y découvre les interventions audacieuses et monumentales ou délicates et fragiles d'artistes contemporains de différentes nationalités. Lors de l'atelier, chacun choisit l'image d'un paysage (souvent désert) et, par l'intermédiaire du collage, y intervient pour le sublimer ou le détourner subtilement de sa nature première... Un voyage qui vaut le détour.

CHRISTIAN BOLTANSKI

Réaliser un *monument* au temps présent.

En se concentrant plus spécifiquement sur l'oeuvre « Les Registres du Grand-Hornu » de Christian Boltanski, les enfants sont invités à comprendre le procédé du classement et de l'archivage, mais aussi à faire l'expérience de la mémoire. Dans une boîte d'allumettes, chacun apportera donc une pièce à l'édifice ; s'y trouveront, inscrits sur de petits papiers, les saisons, les couleurs et les mets que chacun préfère, ... autant de traits personnels ou de secrets qui habiteront le monument qui représentera la classe.

BRUNO MUNARI

Composer un *livre sans mots*, qui cède la parole aux formes et aux couleurs.

Après avoir regardé et feuilleté les « pré-livres » et les « livres illisibles » de Bruno Munari et avoir imaginé toutes sortes d'histoires à partir de leurs couleurs, matières, superpositions et découpes, les enfants sont invités à créer leur propre livre illisible. Chacun choisit et assemble donc à sa guise quelques feuilles de couleurs avant de les découper de façon minimale ou extravagante. En jouant à ordonner et combiner les pages, à organiser couleurs et formes découpées, l'enfant construit et relie un petit livre muet. Au fil de pages sans mots, et de plages de couleur, au rythme de vides et de pleins, une courte histoire se dévoile.

- *Aux classes secondaires*, le *MAC's* propose l'animation nomade

QUESTIONS D'ART CONTEMPORAIN envisagée comme introduction ou prolongement d'une visite au musée.

Ce module s'interroge sur la manière dont les artistes représentent et inscrivent la réalité environnante et observe comment ces regards singuliers infèrent des significations et des lectures spécifiques. Remontant à la rupture avec la tradition illusionniste que fut l'abstraction, nous cheminerons à travers la succession des avant-gardes (minimalisme – land art – conceptuel – body art) pour tenter de dégager la spécificité et le statut de l'« objet d'art » contemporain. Nous serons amenés à débattre de l'antagonisme savoir faire/processus créatif (la question du ready-made), de l'interactivité, de la frontière ténue entre l'art et la vie, l'engagement de l'artiste dans la société, la fonction de l'institution muséale, etc.

Le *MAC's* propose également la découverte de la démarche des artistes suivants : **PATRICK CORILLON, SOPHIE CALLE, LOUISE BOURGEOIS.**

Informations et réservations

Service des réservations

Marie-Jeanne Vanaise
Rue Sainte-Louise, 82
7301 Hornu
Tél : 00 32 (0)65/ 613 867
fax : 00 32 (0)65/613 891
courriel : reservations@grand-hornu.be
site internet : www.mac-s.be

Tarifs

- **40 €** pour 1 **visite active** au musée (durée : 1h30 à 2h) + **2 €** élève (droit d'entrée)
- **Gratuit** : le nouveau **module d'initiation à l'art contemporain**
Durée : 30 minutes. Pour les élèves de l'enseignement secondaire et supérieur, et pour le public adulte. (sur réservation et en préalable à une visite guidée).
Ce module est prévu pour être vécu en amont de la découverte guidée de l'exposition. Au départ d'un choix opéré parmi les œuvres de la collection du *MAC's*, ce module propose une promenade au gré des images, susceptible de répondre à quelques questionnements récurrents du public par rapport aux formes d'art actuelles et l'invitant à poursuivre le voyage.
- **Gratuit** : l'interprétation du **Récit des trois Mondes**
Durée : environ 40 minutes.
« Le récit des Trois Mondes » de Laurent Busine est interprété par la comédienne Emmanuelle Libert (mise en scène : Sybille Cornet). Cette interprétation se donne à l'occasion de nocturnes ou d'événements (couplée aux visites guidées des premiers mercredis du mois et du dimanche matin (11h)), mais aussi à la demande des publics intéressés, sur réservation et en fonction des disponibilités de la comédienne.
- **60 €** pour 1 **animation nomade** en classe, **100 €** pour 2 animations nomades
+ le forfait pour le déplacement de l'historien(ne) de l'art
(de 0 à 50 km : 10 €; de 50 à 100 km : 20 €; de 100 à 150 km : 30 €).

A prévoir pour l'animation nomade

- la présence de la personne responsable du groupe
- un local occulté et
- un écran de projection pour la séance de diapositives
- un projecteur