



JEUX DE MASSACRE

Dossier à destination des enseignants

Exposition au MAC's
du 22 mars au 30 juin 2009

TABLE DES MATIERES

L'exposition « Jeux de massacre » Avant-propos du commissaire	p. 5
Notions et pistes à explorer en classe	
Vanté	p.8
Simulacre	p.10
Jeux de mots	p.12
Stéréotypes	p.14
Anthropomorphisme	p.15
La visite active	p.17
Les rencontres avec l'artiste	p.19
Les ateliers philo au musée	p.20
	Ateliers <i>Philo dell'Arte</i>
	Ateliers philo pour ados
Informations, tarifs et réservations	p.21

JEUX DE MASSACRE

Avant-propos

Le parcours de l'exposition naît du désir de présenter des pièces d'art contemporain qui, comme certains jeux populaires ou spectacles industriels, combinent d'une manière aussi frappante pour les sens que pour l'imagination, le sacré et le profane, les simulacres et la réalité, les séductions et les paniques, la vanité et la fatalité. De ce principe syncrétique découle l'invitation faite au visiteur, de voir, s'il le désire ou y consent, ses certitudes vaciller, son confort inquiété et ses habitudes dérangées, grâce à des manipulations artistiques susceptibles de débusquer des réalités inédites : par exemple, par l'intelligence critique du montage [Harun Farocki], ou l'insolence subversive des collages [Pascal Bernier] ou l'ingéniosité séditieuse des mixages [Patrick Codenys]

Denis Gielen, commissaire de l'exposition

NOTIONS et PISTES à EXPLORER en CLASSE

VANITE



Pascal Bernier,
Bad Brain, 2008
Crâne médical, yeux de verre, confettis et vernis.



Pascal Bernier,
Spinning Bone, 2003
Squelette de chien sur socle en bois, moteur, os.

Un crâne macabre, grimaçant, les yeux révoltés... Et pourtant, c'est la fête ! Il est parsemé et entouré de confettis.

Le squelette d'un chien muselé figé dans l'attente de l'assouvissement de son désir ; un os inaccessible !

Où est-on ? Dans un magasin de farces et attrapes, un cabinet de curiosités ou au musée ?

Le jeune enfant, comme l'adolescent, joue à la guerre, à la mort, il aime avoir peur. Les thèmes de la vie, de la mort, de l'amour, du désir et du plaisir, de la violence... sont des thèmes auxquels chacun est confronté quotidiennement.

Pascal Bernier construit son œuvre en revisitant de manière contemporaine le genre artistique de la Vanité. Cette catégorie particulière de la Nature Morte fut en vogue dans la peinture occidentale (surtout aux XVII^{ème} et XVIII^{ème} siècles). A forte connotation symbolique, elle vise à dénoncer la fatuité de la connaissance et des plaisirs pour inviter le mortel à méditer sur l'inutilité des choses matérielles face à l'inexorabilité de la mort. D'inspiration généralement chrétienne, l'accent est mis sur le caractère éphémère de la vie, étant une invitation à se préparer à une vie éternelle céleste.

Les vanités de Pascal Bernier évacuent, elles, le registre religieux. Elles pourraient se rapprocher aussi, par leur caractère ludique et humoristique, de la tradition populaire de la « Fête des Morts » au Mexique, pays où l'ironie et la dérision sont des constantes de la vie quotidienne.

Lors de cette fête, parfaite illustration du syncrétisme culturel mexicain (mélange de cultures précolombienne et espagnole), le mexicain se moque de la mort, il joue avec elle, fabriquant notamment ces *calaveras* : des crânes en sucre, objets symboliques témoignant de la relation très particulière que ce peuple entretient avec la mort. Plus près de nous, on peut penser aussi à la fête folklorique anglo-saxonne d'Halloween.

L'art et la mort sont intimement liés dans la démarche de l'artiste. Au fil de son œuvre, il cultive un *Memento mori* : « souviens-toi que tu vas mourir » après avoir profité des plaisirs terrestres.

* Pistes à explorer en classe

L'exposition *Jeux de massacre* permet aux enfants et aux étudiants d'aborder de manière ludique mais aussi lucide ces sujets qui restent encore souvent toujours tabous mais qui nous concernent tous :

° Le thème de la Vanité à travers l'histoire de l'art

- *Les vanités dans l'art contemporain*, sous la direction d'Anne-Marie Charbonneaux, Flammarion, 2005.
- De nombreux sites Internet traitent des Vanités. 2 sites à renseigner : WODKA, hébergé par over-blog.com ou http://81.80.224.182/pbl/IMG/pdf/les_VanitEs.pdf
- Réaliser une vanité contemporaine (par collage ou assemblage). On peut s'inspirer des transpositions de l'artiste James Hopkins.

° Les conceptions de la mort à travers différentes cultures

- *La mort et la conception de la personne*, Maurice Bloch, Terrain, revue d'ethnologie de l'Europe, n° 20, mars 1993, P. 7-20. L'article est repris intégralement sur le site <http://terrain.revues.org/index3055.html>
- P. Ariès, *Essais sur l'histoire de la mort en Occident : du Moyen Âge à nos jours*, Seuil, 1975 ; *L'Homme devant la mort*, Seuil, 1977.
- Patrick Baudry, *La place des morts, Enjeux et rites*, Paris, L'Harmattan, 2006.
- Représentations de la mort dans le Mexique contemporain : <http://agora.qc.ca/thematiques/mort.nsf/Documents/>

° Sélection de livres sur la mort et l'enfant

- consulter le site de www.ricochet-jeunes.org et y découvrir la sélection d'ouvrages autour des thèmes « mort – deuil ».

SIMULACRE



Pascal Bernier, *Accident de chasse, antilope*, 1997.
Antilope naturalisée, bandages, acrylique. Collection particulière.

Bandée, comme si elle avait été soignée, une antilope naturalisée semble nous regarder. Dans la série **Accidents de chasse**, Pascal Bernier joue à « faire semblant » comme l'enfant qui applique un bandage à son chat soi-disant malade.

L'artiste propose ici un simulacre dont le spectateur n'est pourtant pas dupe. En effet, on reconnaît d'emblée l'animal empaillé, il ne s'agit donc pas d'un trompe-l'œil. Cependant, l'artiste réussit à semer la confusion dans notre esprit ; l'espace d'un instant, on doute. On réfléchit, on lit ce que Pascal Bernier nous livre afin de le décoder.

En ajoutant des bandages à ces « victimes » de l'homme, Pascal Bernier révèle plus qu'il ne cache. Il nous invite à poser un regard critique sur nos gestes et nous fait remarquer qu'afin de présenter sous leur meilleur jour ces animaux dans les musées de sciences naturelles ou dans les salons sous forme de trophées de chasse, l'homme prend soin d'effacer les impacts de balles, témoins de sa violence ; l'homme qui « soigne l'animal d'une main et le blesse de l'autre ».

Pascal Bernier utilise le simulacre pour dénoncer. Ses simulacres et simulations peuvent également se voir comme autant de mises en garde concernant le monde d'aujourd'hui où le virtuel prend petit à petit le pas sur la réalité, s'y substituant d'ailleurs parfois (phénomène *Facebook*).

La notion de simulacre traverse l'exposition *Jeux de massacre* dont la forme évoque une fête foraine, lieu où, par excellence, on joue à faire semblant d'avoir peur, de mourir, de tuer, etc...

Auge/Maschine III d'Harun FAROCKI est un documentaire mettant en évidence la « déshumanisation du regard par la machine ».

Les guerres se voient à distance ; on parle de frappes chirurgicales, les snipers abattent des cibles et non plus des hommes. Harun Farocki dénonce un des écueils de l'avènement du virtuel à notre époque.

Sniper – Taken Hostage de Patrick CODENYS ressemble à s'y méprendre à un bunker. A l'intérieur, le noir complet accompagné de sons de mouches diffusés par des baffles intégrés dans les murs donnent aux spectateurs la sensation d'être pris au piège, entourés par ces bruits qui passent et repassent comme des tirs croisés incessants, des effets des balles. Ils nous frôlent, nous attaquent, nous prennent d'assaut sans qu'on puisse déceler précisément l'endroit dont ils proviennent. Ils surgissent et disparaissent sans ordre précis, de façon totalement aléatoire, rappelant inévitablement la logique du sniper.

* Pistes à explorer en classe

° Mots clef

virtuel, faux-semblant, spectacle, simulation, magie, Jean Baudrillard

° Définitions

- Illusion vient du mot latin *ludere* : jouer « Erreur de perception causée par une fausse apparence »

- Simulacre est défini au dictionnaire comme « apparence sensible qui se donne pour une réalité » ou encore « objet qui en imite un autre ».

° Citation

Nous vivons dans un monde où le simulacre est aussi une interface obligatoire des rapports amoureux, des rapports sociaux. On est en contact avec ses amis via Facebook, qui est une espèce de simulacre de corpus social dans le monde virtuel. Les rapports sexuels amoureux passent par les mêmes canaux. Il est difficile d'imaginer une vie humaine qui soit expurgée de simulacre, d'autant que celui-ci en a toujours fait partie... La peinture figurative, par exemple, l'utilise depuis des siècles !

Cette phrase de Pascal Bernier pourrait être le début d'une réflexion sur l'époque dans laquelle on vit. La plupart d'entre nous passent du temps avec leurs « amis » sur facebook, jouent à tuer ou à rouler en voiture dans les jeux vidéos, ont nourri un tamagochi lorsqu'ils étaient enfants. Les enfants rêvent d'aller à Disneyland et les adultes à Las Vegas. Le virtuel prend de plus en plus d'importance dans notre vie, quel impact cet état de fait peut-il avoir sur nous ?

°°La revue DITS n°3 (automne/hiver 2003) est consacrée au thème du simulacre et offre des réflexions intéressantes à propos de cette notion.

J E U X D E M O T S



Pascal Bernier, *W.W.F.*, 1996-2009.
Insectes (coléoptères et lépidoptères) naturalisés,
cocardes, acrylique, grandeur nature. Propriété de l'artiste

Une série d'encadrements où des papillons et des coléoptères sont flanqués de cocardes militaires. Pascal Bernier semble ici se faire homme de science spécialiste des insectes, c'est-à-dire entomologiste. Il a choisi un étrange titre : **W.W.F.** . Derrière cet acronyme, nombreux seront ceux qui songeront à l'association internationale non gouvernementale de protection de l'environnement : World Wildlife Fund for nature (littéralement, Fonds mondial pour la Nature). Cette série qui présente tout ce que le WWF combat, c'est-à-dire l'exhibition d'animaux traqués et tués pour le plaisir du regard de l'homme, porte-t-elle bien son titre ? A première vue, nous dirons que non. Et pourtant ces petites bestioles avec leurs tatouages militaires semblent former une escadrille prête à bombarder l'humanité.

Si nous inversons les trois lettres du titre, World Wildlife Fund se transforme en First World War, première guerre mondiale. Cette œuvre présente bien des paradoxes. D'une part, elle nous montre des animaux fragiles et inoffensifs avec des signes militaires ; d'autre part, le titre fait aussi bien référence à la défense de la nature qu'à sa destruction. Pascal Bernier aime cultiver les contraires aussi bien dans le sujet de son œuvre que dans le choix du titre. Il use du décalage entre ce dernier et sa traduction plastique, sur fond d'humour noir.

L'artiste pratique ici une figure de style que l'on nomme oxymore. Celle-ci consiste à placer l'un à côté de l'autre deux mots de sens contradictoires (voir antonymes). Après tout, chaque chose dans ce monde n'a-t-il pas son antithèse ? Grand - petit, fini - infini, corps - esprit, jour - nuit, paix - guerre, vie - mort la liste des contraires semble inépuisable. La vie est ainsi faite ; chaque idée, chaque valeur ne trouve souvent son véritable sens qu'en relation avec son opposé.

* Pistes à explorer en classe

- Pascal Bernier développe dans cette œuvre l'idée de contraire. Etablir un imagier des contraires avec les élèves (*enseignement maternel*).
- Trouver des oxymores verbaux et les matérialiser (par le mime, le dessin), exemples : mort-vivant, un silence assourdissant (*enseignement primaire*).
- Dans cette œuvre, Pascal Bernier utilise la figure de style de l'oxymore. Il pratique aussi l'anacoluthie et la métonymie. Définir ces deux termes et trouver des exemples (*enseignement secondaire*).

A lire avec les élèves du primaire :

Oscar BRENIFIER et Jacques DESPRES, *Le livre des grands contraires philosophiques*, collection Album Nathan, 2007.

« Fini-infini, un-multiple, corps-esprit, liberté-nécessité, temps-éternité... ils sont tous là, les grands concepts qui nous habitent et occupent les hommes depuis toujours. Pour les appréhender par les enfants, un texte très simple, très clair et des illustrations d'une beauté magique, envoûtantes. Un travail magnifique, un album prodigieux et résolument différent ! »

STÉRÉOTYPES



Pascal Bernier,
Descente de lit, 2002.
Peau de biche, perruque, maquillage, 120X100.

« Quand on est un vrai macho, après avoir tiré un coup avec une biche, c'est sympa de parler de son tableau de chasse avec les amis » ironise cyniquement Pascal Bernier. L'œuvre intitulée ***Descente de lit*** illustre littéralement ces propos triviaux. L'élue est réduite à une dépouille, une descente de lit juste bonne à être foulée aux pieds. Le décalage entre la nature conquérante de la sexualité masculine et l'attitude de béate soumission de la « biche » parée et offerte révèle sans équivoque la brutalité et la superficialité de ces pseudo relations amoureuses.

En donnant à voir sans détour cette expression consacrée, l'artiste montre comment les clichés impriment nos comportements les plus intimes et comment « la société du spectacle » s'immisce insidieusement dans la sphère privée, la pervertissant gravement. Matraqué par la prolifération des images de consommation immédiate et facile, chaque partenaire endosse son rôle sans discernement. Le côté « kitch » de cette proposition rencontre la platitude de nos vies aliénées. L'artiste ne pose pas de jugement particulier, il se borne à « donner à voir » satiriquement différents traits communs. La redondance et le collage révèlent, mieux qu'un long discours, nos mœurs voire nos dérives.

* Pistes à explorer en classe

- L'occasion d'aborder le dialogue amoureux à travers la littérature (roman courtois, marivaudage,...), dans le cinéma, dans les séries télévisées... le roman photo....
- Dans le domaine plus spécifique de l'éthologie, analyser différentes « parades amoureuses ». Eventuellement confronter deux sources ; langage humain et comportements animaux afin d'aborder le rapport nature/culture.
- Traquer le stéréotype dans les différents médias mais aussi dans nos comportements vestimentaires, nos habitudes, notre manière de parler...et « s'auto caricaturer ».

ANTHROPOMORPHISME



Pascal Bernier, *Bipolar perversion*, 2001.
Ours polaire femelle naturalisé (taxidermie),
peluche géante d'ours brun de la marque "Steiff"
sur structure en métal et bois, polystyrène expansé,
190 x 250 x 100 cm.

L'anthropomorphisme est la tendance à attribuer aux êtres et aux choses des réactions humaines. Dans son œuvre, Pascal Bernier met en scène toute une série d'animaux par le recours à la naturalisation/taxidermie. Ceux-ci sont personnifiés ou sortis de leur environnement naturel.

Dans ***Bipolar Perversion***, l'artiste oppose l'homme – incarné par la peluche – à l'animal (ours polaire femelle naturalisé) et propose une lecture quelque peu provocatrice des rapports entre nature et culture. Il se sert de cette image rassurante de l'ours en peluche pour dénoncer une société infantilisante. Produit de consommation par excellence, la peluche (sexuée comme si elle devait contribuer à la lutte pour la survie de l'espèce) exerce une domination sur l'ours polaire, en voie de disparition...

Dans les fables de La Fontaine, les animaux sont personnifiés pour illustrer une morale. Dans l'œuvre de Pascal Bernier, l'animal est utilisé comme révélateur des comportements humains, pour amener le spectateur à une réflexion, à un questionnement sur les rapports entre nature et culture et pour semer, comme il dit, le « doute éthique ». Selon lui, cette césure entre l'humanité et l'animal a été « produite essentiellement par le langage ». Dès que l'homme a pris ses distances avec la nature, les animaux sont devenus des choses, des objets. Pourquoi un animal, parce qu'il n'est pas doué de langage, est-il inférieur à l'homme ? Pourquoi peut-on le faire souffrir, le violenter ?

Le rapport à l'animal est un rapport complexe : il y a cette constante préoccupation chez l'homme de vouloir classer à tout prix et donc d'établir des relations de domination. Dans son roman insolite, intitulé « Les Formiciens » (1932) – racontant l'histoire d'une fourmi qui, ayant échappé au massacre de fourmis femelles, va parvenir à fonder une civilisation invincible – Raymond de Rienzi mettait à mal notre anthropocentrisme en choisissant pour protagonistes des créatures non humaines, dotées d'outils de communication et d'organisation sociale.

Le même type de raisonnement pourrait s'appliquer au monde végétal. A cet égard, l'œuvre de Pascal Bernier, *Flowers Serial Killer* (2000), vidéo dans laquelle une main gantée torture des végétaux, pose aussi la question du statut des organismes vivants qui sont considérés « d'importance moindre selon nos critères de mammifères ».

*** Pistes à explorer en classe :**

- Recenser et analyser les expressions littéraires où on utilise des termes animaliers.
- Redécouvrir les Fables de La Fontaine.
- Voir le statut des animaux chez d'autres artistes contemporains : les scarabées de Jan Fabre, les cochons de Wim Delvoye, le coyote de Joseph Beuys, les chevaux de Yannis Kounellis, le requin de Damien Hirst, ...

LA VISITE ACTIVE

La visite active, dialoguée et rythmée, consiste en un parcours parmi les œuvres, ponctué d'ateliers du regard. Ces ateliers du regard sont des moments au cours desquels les jeunes s'adonnent à une expérience de type graphique, corporel, verbal, rythmique, ludique ou poétique.

FÊTE FORAINE

°° la visite pour les élèves de l'enseignement maternel

L'idée est « de jouer à faire semblant ensemble » en déambulant dans un espace "décalé" tout en gardant à l'esprit que l'important est que les visiteurs puissent ressentir dès le plus jeune âge le fait qu'une œuvre d'art peut être source de souvenirs, de pensées, d'émotions variées et contrastées, d'histoires et de rêves.

Imaginons que le musée se soit déguisé en foire ! Le guide invite les plus jeunes à expérimenter un choix d'œuvres comme autant d' « attractions » : surprise, plaisir et fou rire, petites frayeurs et sentiments mêlés, mystères et interdits, ... Il y aura des petits tickets comme pour un tour au carrousel, des confettis pour faire la fête, des jeux de miroirs, beaucoup d'illusions, quelques animaux d'un cirque un peu particulier, un palais des merveilles, et même un tour de magie !

JEUX DE SOCIÉTÉ

°° la visite pour les élèves de l'enseignement primaire

°° cette visite peut être adaptée pour les élèves de l'enseignement spécial

Après avoir établi avec les élèves une nomenclature de jeux d'enfants (jouer à la guerre, aux jeux vidéo, à la poupée, à papa et maman, au docteur, à dessiner, à se faire peur, à cache-cache, aux cartes, ...), le guide propose un jeu de piste truffé de pauses ludiques (courtes séances de pictionary, scrabble, jeu de rôle, etc ...) au fil des salles.

Au cours de la visite, l'évocation des jeux et les petites parties improvisées feront écho à la découverte des œuvres de l'exposition, permettant d'éclairer les démarches des artistes et de saisir les conversions de mots, détournements d'images et glissements de sens.

Loin d'être gratuit, le recours au ludique sera l'occasion pour les enfants d'affiner et d'exprimer leur perception des codes et conventions (règles du jeu), autant que de leur possible transgression (transformation, inversion, ...) ou simulation (faux-semblant et simulacre).

PIÈGE À VIOLENCE

°°° la visite pour les élèves de l'enseignement secondaire et supérieur

L'enjeu de la visite, avec les visiteurs adolescents, sera de traquer la violence et les façons dont elle se révèle dans les oeuvres de Pascal Bernier (cfr violence du stéréotype, entre autres), de Patrick Codenys (cfr prise d'otage ...), et d'Harun Farocki (cfr déshumanisation du regard).

Outre la violence évidente à l'œuvre dans les guerres, le meurtre et la torture, il en est une autre, moins terrible mais tout aussi dévastatrice, qui se tapit dans le quotidien le plus banal ; elle sourd de certains dispositifs et idées reçues, émane du regard que l'on porte – ou ne porte pas - sur les choses et les êtres, résulte des modèles du « prêt-à-penser » qui assiège les boîtes crâniennes, mais aussi d'une perte d'ancrage et de conscience du monde ...

Il s'agira de traquer cette violence sournoise, de déceler et d'analyser sa présence au sein des œuvres et d'en débattre pour mieux la neutraliser.

LES RENCONTRES AVEC L'ARTISTE

4 rendez-vous donnés aux élèves de l'enseignement secondaire et supérieur

Quatre dates pour passer un moment de rencontre, de débat et d'échange dans l'exposition « Jeux de massacre », en compagnie d'un artiste d'aujourd'hui. Les classes intéressées sont priées d'appeler le service des réservations pour réserver un rendez-vous (une semaine à l'avance).

Rencontre avec Pascal Bernier

Apparu sur la scène belge et internationale au début des années 1990, en même temps que les *Young British Artists* dont il est proche par l'insolence et l'esprit pop, Pascal Bernier produit un art en prise directe avec les grands pouvoirs d'aujourd'hui (techno-science, industrie, pornographie, jeux, mass media,...) mais également en dialogue souterrain avec l'histoire de l'art (*Vanitas*, *Calaveras*, nature morte,...). Glissant de l'esthétique vers l'éthique, mimant et minant les simulacres et les spectacles de la société contemporaine avec un humour noir qui décape et provoque, son œuvre n'en est pas moins affective car sensible à ce qui, comme l'enfance, la beauté ou l'innocence, contribue au mythe du paradis perdu et au désenchantement de l'existence d'*homo sapiens sapiens*. (extrait du catalogue de l'exposition)

Pascal Bernier est né en 1960. Il vit et travail à Bruxelles.
www.pascalbernier.com

Calendrier

* le mardi 21 avril 2009 de 10 à 12h00

* le mardi 28 avril 2009 de 10 à 12h00

Rencontre avec Patrick Codenys

Au début des années 80, après des études d'arts graphiques à Bruxelles, Patrick Codenys entame une carrière musicale au sein du groupe Front 242, pionnier de l'Electronic Body Music (E.B.M.). Son activité lui vaut d'être cité et reconnu comme « producteur » de musique dans l'encyclopédie du magazine de l'industrie du disque « Billboard » (*The Encyclopedia of Record Producers : An Indispensable Guide to the Most Important Record Producers in Music History*, Billboard Books, New York, 1999). Plus récemment, il s'engage dans le domaine de l'art de la performance avec « Red Sniper », un projet fondé avec l'artiste plasticien sud-africain Kendell Geers. Ces dernières années, Patrick Codenys, s'intéresse également au rapport entre le son et l'expression corporelle à travers ses collaborations avec la compagnie de danse La Zampa. Il enseigne dans différentes écoles. (Ecole Nationale Supérieure des Arts Visuels de La Cambre, Bruxelles ; Ecole supérieure des Arts Erasmus (RITS), Bruxelles ; Red Bull Academy, Barcelone.). (extrait du catalogue de l'exposition)

Patrick Codenys est né en 1958. Il vit et travaille à Bruxelles.

Calendrier

* le mardi 21 avril 2009 de 10 à 12h00

* le mardi 5 mai 2009 de 10 à 12h00

INFORMATIONS ET RESERVATIONS

Service des réservations

Laurence Lelong
Rue Sainte-Louise, 82
7301 Hornu
Tél : 00 32 (0)65/ 613 881
fax : 00 32 (0)65/613 891
courriel :
ecole@grand-hornu.be
site internet : www.mac-s.be

Tarifs

Au musée

- *Visite active* :
40 € (durée : 1h30 à 2h)
+ 2 €/élève (droit d'entrée) – entrée libre pour les enfants du maternel
- *Atelier Philo (Philo dell'Arte / Gilles Abel)*
40 € (durée : 1h30 à 2h)
+ 2 €/élève (droit d'entrée) – entrée libre pour les enfants du maternel
l'atelier Philo dell'Arte est gratuit pour les élèves de 3è maternelle

En classe

- *Animation nomade en classe* :
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 €