



DOSSIER PÉDAGOGIQUE



CAMILLE BLATRIX Weather Stork Point

Exposition

Du 25 septembre 2021 au 30 janvier 2022

Au centre d'art contemporain - la synagogue de Delme







SOMMAIRE

I- L'EXPOSITION WEATHER STORK POINT

- 1) Présentation de Camille Blatrix.....p.4
- 2) Les œuvres de l'exposition.....p.5

II- OBJETS HYBRIDES : ENTRE DESIGN ET SCULPTURE

- 1) Un matérialisme sentimental : objets froids et émotionnels.....p.11
- 2) Environnement fiction : les objets sont pris dans un espace à activer..p.13

III- LES PISTES PÉDAGOGIQUES : OBJET / ESPACE / FICTION

- 1) Résonances avec les programmes scolaires d'arts plastiques....p.15
- 2) Interdisciplinarité.....p.17

VI- VISITER L'EXPOSITION AVEC SA CLASSE

- 1) Les modalités de visites.....p.18
- 2) Propositions de visites-ateliers.....p.19

V- POUR ALLER PLUS LOIN

- 1) Des objets à l'espace du *white cube*.....p.20
- 2) Des œuvres ambiguës.....p.23

VI- RESSOURCES BIBLIOGRAPHIQUES.....p.26

VII- SERVICE DES PUBLICS.....p.29



I- L'EXPOSITION WEATHER STORK POINT

1) PRÉSENTATION DE CAMILLE BLATRIX



Camille Blatrix dans son atelier à Paris. Ph : Alastair Miller

Camille Blatrix est né en 1984. Il vit et travaille à Paris. Après des études à l'**École nationale supérieure des arts décoratifs à Strasbourg** en 2006, puis au **Art Center College of Design à Los Angeles** en 2010, il est diplômé de l'**École nationale supérieure des beaux-arts de Paris** en 2011.

Camille Blatrix réalise ses pièces dans son **atelier**. Ayant un bagage conceptuel, c'est un espace nécessaire pour réfléchir aux **questions formelles** et se confronter aux **matériaux** et aux **techniques** qu'il aborde de manière empirique.

*J'aime ce paradoxe qui m'amène à libérer certains gestes dans le labeur du travail traditionnel.**

Le Quotidien de l'Art.



Détail de l'atelier de Camille Blatrix. Entretien BMW Cultural Engagement. Ph : Elise Toide.

Camille Blatrix crée des environnements peuplés de **sculptures** et d'**objets marquetés** dont l'origine de fabrication reste souvent équivoque : ses œuvres apparaissent telles des **êtres/machines hybrides** dont l'organisme synthétiserait idées abstraites et romances intimes, techniques artisanales et fascination pour le design high-tech, imagination onirique et matérialité hermétique. Il donne forme à des objets incohérents, aux fonctions indéterminées, mais laissant flotter comme une impression de déjà-vu.

Ses œuvres ont souvent pour but d'**activer un espace** donné qui, s'il est la plupart du temps **neutralisé et aseptisé** pour mettre en valeur les œuvres d'art - négligeant parfois le confort psychologique du visiteur -, permet également à l'artiste de le **transformer** à sa guise. En s'inspirant de l'univers des *start-up*, des GAFAs ou des franchises internationales, et leurs promesses d'un espace public chaleureux pour l'utilisateur, afin qu'il se sente comme chez lui, Camille Blatrix propose une autre manière, plus **sensible et animée**, de s'accommoder de l'impasse théorique du **white cube**. Les expositions et les projets de l'artiste propagent alors une **ambiance futuriste** bien que **familière**,

une **temporalité parallèle** dans laquelle **intimité et bien-être** entretiennent une lutte constante avec l'espace d'exposition, souvent perçu comme excluant, inconfortable et incarnant le pouvoir institutionnel ou celui du marché. On y rencontre ainsi des « machines » **habitées d'âmes**, mettant en scène des **scénarios** typiques des **comédies romantiques** ou d'**histoires pour enfants** avec leurs personnages archétypaux : le malheureux, le joyeux, le facétieux, le présomptueux, l'amoureux éconduit... Mais aussi des anecdotes correspondant à sa **vie familiale**. C'est ainsi que ses œuvres parlent, clignotent, veillent, se réveillent, et disséminent de fortes **charges émotionnelles** afin d'exprimer leur besoin de reconnaissance, leur soif de vivre et d'être perçues comme vivantes en s'extrayant, comme elles le peuvent, de leur sourde enveloppe machinique.

2) LES ŒUVRES DE L'EXPOSITION

Intitulé *Weather Stork Point*, son projet présenté au centre d'art contemporain - la synagogue de Delme, vient de très loin, et c'est après un long périple jalonné de **passages d'une dimension à l'autre**, que ses œuvres ont traversé l'arche de la synagogue pour venir y occuper les lieux. Après leur exposition à la **Kunsthalle de Bâle** début 2020, ces dernières se sont trouvées piégées dans divers **espaces-temps**, les empêchant de parvenir à destination, et repoussant de fait la date de leur exposition à Delme.

La cabane animée d'une lueur oscillante abrite l'espace de l'exposition de la Kunsthalle, à la fin duquel le visiteur se trouvait face à un miroir, lui-même accroché à un mur empêchant l'accès à une **salle mystérieuse**. Cette salle dissimulée s'avère ici être l'espace de la synagogue de Delme, à partir duquel une fenêtre permet de voir l'espace d'exposition bâlois, comme si le visiteur se retrouvait de **l'autre côté du miroir**, il y a plus d'un an. Chaque œuvre présentée est un personnage de cette histoire d'errance à travers l'incertitude : on y trouve une **table d'orientation**, des **animaux** schématisés (souris, cigogne, crocodile...), une **table de jeux** pour enfant, des objets aux fonctions inconnues. Les **spiraales peintes** sont issues des motifs de marqueteries exposées à Bâle, et figurent ici des zones de passages trans-dimensionnels. *Weather Stork Point* présente ainsi l'aboutissement d'une longue attente, faite d'espoirs et de désespoirs, de rires et de pleurs, de dépressions et d'enthousiasmes, et fonctionne telle une synthèse ultra-compressée de cette multiplicité d'émotions fugaces.

L'exposition *Weather Stork Point* de Camille Blatrix sera accompagnée d'une édition publiée chez Paraguay press, éditée en partenariat avec la Kunsthalle de Bâle, la galerie Balice-Hertling, et bénéficiant du soutien du CNAP.



De gauche à droite (plan de salle dans les annexes) :

Camille Blatrix, *Two candles (Veritas)*, 2021. Sapelli, marqueterie, résine, plexiglas, 10 x 60 cm.

Camille Blatrix, *They play We play (Javier/Sabine)*, 2021. Érable, résine, plexiglas, système LED, Ø 60 cm.

Camille Blatrix, *They play We play*, 2021. Érable, inox, résine, Ø 50 cm.



Image de gauche :

Camille Blatrix, *They play We play* (Javier/Sabine), 2021. Érable, résine, plexiglas, système LED, Ø 60 cm.

Image de droite, du premier au dernier plan :

Camille Blatrix, *Weather Stork Point*, 2020. Composants électroniques, plume, érable, marqueterie de bois, mousse peinte, plastique, toile PVC, résine, inox, bois, 20 cm (hauteur), Ø 150 cm.

Camille Blatrix, *They play We play*, 2021. Érable, inox, résine, Ø 50 cm.

Camille Blatrix, *They play We play* (Javier/Sabine), 2021. Érable, résine, plexiglas, système LED, Ø 60 cm.



Camille Blatrix, *They play We play*, 2021. Érable, inox, résine, Ø 50 cm.

Camille Blatrix, *They play We play*, 2021. Mobilier en aluminium, érable, résine, 120 x 70 x 28 cm.



Image de gauche :
Camille Blatrix, *They play We play*, 2021. Érable, inox, résine, Ø 50 cm.



Image de droite :
Camille Blatrix, *They play We play*, 2021. Mobilier en aluminium, érable, résine, 120 x 70 x 28 cm.



Image de gauche, du premier au dernier plan :
Camille Blatrix, *Stand by in a Starbox*, 2021. Érable, résine, plexiglas, inox, 280 x 85 x 15 cm.
Camille Blatrix, *Standby Mice Station (Autumn Box)*, 2020. Aluminium anodisé noir, composants électroniques, mousse peinte, plexiglas, résine, ruban, caoutchouc, acier inoxydable, bois, 20.6 x 73 x 250 cm.
Camille Blatrix, *The guy at the end of the movie*, 2021. Érable, marqueterie de bois, 35 x 50 cm.



Image de droite :
Camille Blatrix, *The guy at the end of the movie*, 2021. Érable, marqueterie de bois, 35 x 50 cm.



Image de gauche :
Camille Blatrix, *Croc*, 2021. Résine, Ø 15 x 10 cm.

Image de droite :
Camille Blatrix, *Waiting for someone*, 2021. Érable, résine, plexiglas, 50 x 12 x 5 cm.



Image de gauche :
Camille Blatrix, 🤪, 2021. Bouteille de soda japonais, argent, Ø 6 x 19 cm.



Vous trouverez sur la page suivante les œuvres dans la cabane qui étaient présentées dans l'exposition *Standby Mice Station* de Camille Blatrix à la Kunsthalle de Bâle du 17 janvier au 15 mars 2020.

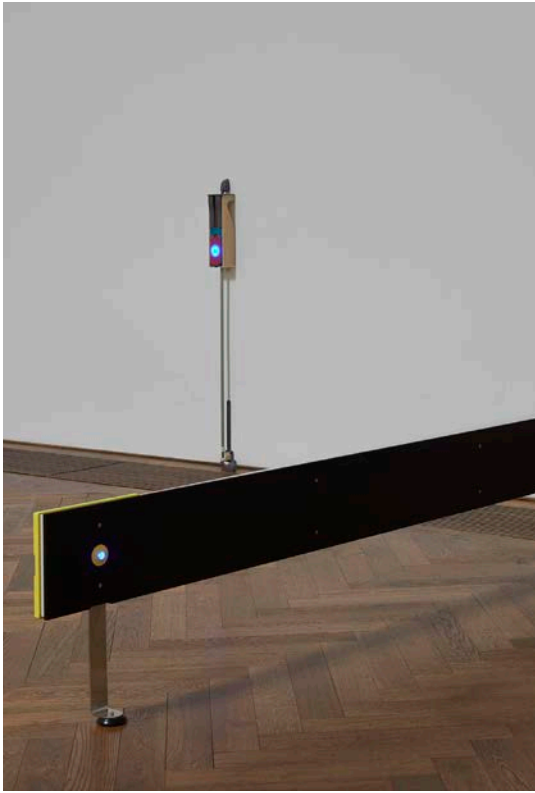


Image de gauche :
Camille Blatrix, *Standby Mice Station (Winter)*, 2020. Aluminium anodisé noir, composants électroniques, mousse peinte, résine, caoutchouc, acier inoxydable, 50.6 x 14 x 250 cm.

Image de droite :
Table d'activité Baby Forest – Janod® (front), 2020.

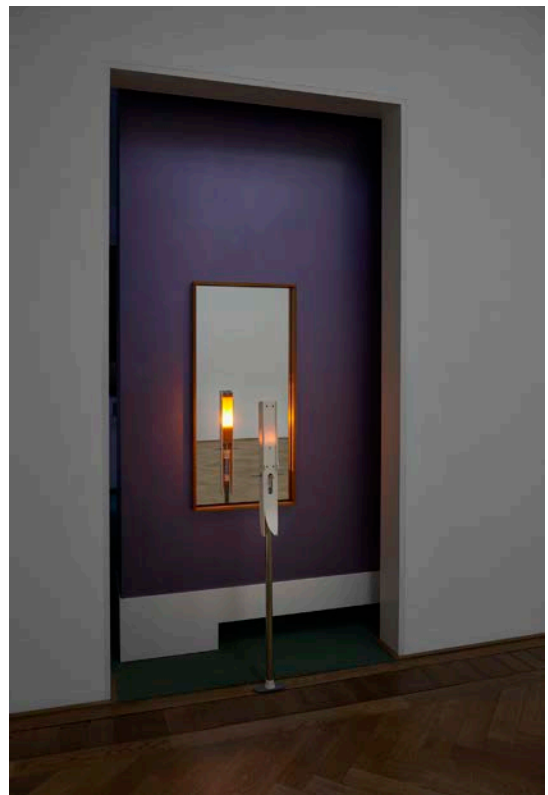


Image de gauche :
Camille Blatrix, *Mouse*, 2020. Composants électroniques, érable, plastique, plexiglas, résine, caoutchouc, acier inoxydable, 138 x 20 x 12 cm.

Image de droite :
Stork, 2020. Composants électroniques, plastique, plexiglas, résine, caoutchouc, acier inoxydable, 129.5 x 15 x 12 cm.
Camille Blatrix, *Two candles (Veritas)*, 2021. Sapelli, marqueterie, résine, plexiglas, 110 x 60 cm.



Marc Camille Chaimowicz, *Summer's song...*, vue d'exposition, 2007. Photo OH. Dancy.

Camille Blatrix a un lien particulier avec le centre d'art de Delme où il a réalisé un stage entre la fin de ses études à l'École supérieure des arts décoratifs à Strasbourg et son entrée aux Beaux-Arts de Paris. Il a ainsi participé au **montage** de l'exposition **Summer's Song...** de l'artiste **Marc Camille Chaimowicz** en 2007. Cette expérience l'a profondément marqué dans sa pratique artistique. La découverte du travail de Marc Camille Chaimowicz qui mêle univers lié au **domestique**, au **design** avec beaucoup de douceur, des couleurs pastel et des formes généreuses est arrivée à un moment clé dans son parcours. Camille Blatrix **réactive la cabane** de l'artiste qui devient l'espace d'exposition Bâlois comme si nous étions de l'autre côté du miroir.

L'artiste aime agir sur les espaces dans lesquels il expose. C'est une manière pour lui de se **réapproprier** ce **cube blanc** aseptisé, caractéristique de l'art contemporain. Il n'est pas rare de trouver certains **espaces fermés** dans ses projets car ils ont un fort potentiel narratif. En effet, ces espaces cachés, invisibles racontent une histoire. Ils laissent la place à l'**imagination** et à l'**interprétation** du visiteur. La cabane est un espace inaccessible physiquement mais la fenêtre est une ouverture sur ce qu'elle contient. L'artiste nous donne accès à cet espace intime.

Une **musique** sort de la cabane. Elle nous apparaît un peu étouffée comme si elle venait de loin. Il s'agit d'un remix de **Stand by me** de **Ben E. King**, 1961.

Dans une interview, l'artiste explique la manière dont la musique fait partie de ses expositions. La musique est un langage universel qui a ce pouvoir de **transmettre des émotions**. Il dit : « En général, la musique est dix fois plus efficace que l'art pour évoquer immédiatement une émotion, une atmosphère. Je l'utilise avec parcimonie, de très courts fragments de chansons pop super célèbres ; seulement des instants, comme si le temps se réduisait à une action très courte qui se répétait à l'infini : un baiser, une étoile filante, une explosion. Juste le temps d'un café rapide ou en sortant d'une boutique et que nous avons toujours le refrain de la mélodie que nous venons d'entendre dans notre tête et qui vient s'ajouter à un autre moment que nous allons vivre.»*

Cura magazine.

II- OBJETS HYBRIDES : ENTRE DESIGN ET SCULPTURE

1) UN MATERIALISME SENTIMENTAL : OBJETS FROIDS ET EMOTIONNELS

Le travail de Camille Blatrix peut paraître troublant car il oscille entre **familiarité** et **étrangeté**. Ses sculptures nous rappellent certains **objets usuels** de notre quotidien, tels que l'interphone, le Smartphone, la tablette, les objets du quotidien connectés, la domotique.

L'apparente **froideur** qui s'en dégage, liée à l'**esthétique de l'industrie technologique**, est contrebalancée par des éléments relevant de l'**intime**. Dans les œuvres **Butterfly** ou **Skin**, on retrouve des notes manuscrites, des images déchirées ainsi qu'une petite fleur. Il s'en dégage une certaine **ambiguïté** et une part de **mystère**.



Camille Blatrix s'intéresse à créer une **confusion** lorsque les gens essaient de comprendre l'objet.

*J'aime cette idée de l'art comme quelque chose de super attirant mais aussi de super répulsif parce que tu ne peux pas le toucher, ni discuter avec. C'est une relation super frustrante. C'est pourquoi j'adore l'art.**

Frieze.

*Je voudrais que mes pièces demeurent dans une certaine indécision de statut.**

Le Quotidien de l'Art.

De gauche à droite :

Camille Blatrix, *Butterfly*, bois de rose de rio, érable parisien, argent, galalithe bleue, 2013.

Camille Blatrix, *Skin*, résine teintée, acier, papier, 2017.

Camille Blatrix est **fasciné par les objets** qui nous entourent et notre relation à eux. Il tente de rendre compte de **sensations**, de **matérialiser des émotions** et des **sentiments** qui puissent être perçus par tous.

Il déclare : « Contrairement à ce qu'on peut croire, je n'essaie pas du tout de raconter des histoires. J'essaie juste de poser des signes assez larges, assez communs pour que n'importe qui puisse se greffer à ce signe-là comme se balader dans la rue et trouver une carte à jouer par terre, d'y voir un as de cœur et d'y projeter quelque chose. »*

Paroles d'artistes : Camille Blatrix, Centre Pompidou Paris, 2015

WHER

Pour *Wher*, l'artiste semble avoir **hybridé** une **laveuse de sols** avec un **mammifère marin**, créant une forme **mi-mécanique, mi-organique**, tant cétaqué échoué dans l'espace d'exposition que machine de maintenance défaillante.

Pour cette œuvre, l'artiste s'ouvre à des techniques de **production industrielles** en faisant appel à des savoir-faire extérieurs : **image 3D, moulage, motorisation**.

Wher a été réalisé en collaboration avec la société Creaform (fraisage numérique) et Romain Guillet (dessin 3D)



Camille Blatrix, *Wher*, vue de l'exposition *Heroe*, CCA Wattis Institut, fraisage numérique, mousse polyuréthane expansée, peinture bichrome, 2016.

Ph : John White.

Nous vivons dans un **univers technologique** dont nous côtoyons les machines et les objets dans notre quotidien. L'artiste s'inspire de ce qui l'entoure et la technologie est partout autour de nous : « J'aimerais parler de moi en tant qu'**artiste naturaliste** [...] et quand je pense à Cézanne, il sortait hors de son atelier et voyait des arbres et puis il peignait des arbres, mais moi quand je sors, **je vois les machines et la technologie**, toutes ces choses donc je pense que la technologie n'est qu'un outil, c'est seulement quelque chose que je regarde mais je ne connais rien à la technologie. **L'artiste est juste quelqu'un qui regarde la société et en fait une forme, simplement.** »
Indie Magazine.

TOSH 4

Cette œuvre pourrait évoquer la nouvelle version d'un **objet manufacturé** produit en série.

Sa fonction reste **énigmatique** bien que quelques éléments nous mettent sur des pistes (curseur ON/OFF, impression de ticket, outils de découpe...) pourtant contradictoires. Diminutif de Macintosh ou de Toshiba, *Tosch 4* peut faire écho au sentiment de désir que les nouvelles technologies éveillent chez les individus et plus largement la relation que nous entretenons avec la consommation de ce type d'objets produits par modèles successifs où chaque génération d'une même machine remplace la suivante.

Dans le travail de Camille Blatrix, c'est l'**émotion** qui impulse la création d'une forme. Pour lui, tous les sujets, même les objets techniques concernent l'émotion. « Par exemple, les iPhones sont super effrayants, mais en même temps super sexy. Ce contraste m'intéresse », explique-t-il, faisant référence au fait que nous entretenons un **lien affectif** avec ces objets. En effet, un téléphone portable est bien plus qu'un simple objet technologique car il renferme une partie de notre vie à travers la mémoire des messages et des photographies. **Il s'intéresse à ce que nous ressentons lorsque nous ouvrons un iPhone et plus généralement comment des outils fabriqués en série font nous sentir vivants.** Ses œuvres rappellent nos émotions placées dans les objets.

JE VEUX PASSER LE RESTE DE MA VIE AVEC TOI

Dans le travail de Camille Blatrix, chaque pièce porte l'humeur du moment de sa conception.

Ainsi, pour son exposition du prix Ricard en 2014 dans laquelle il a présenté **Je veux passer le reste de ma vie avec toi**, c'est l'objet interphone qui était au centre de ses préoccupations. Il en voyait beaucoup dans les comédies romantiques américaines dont il est très friand.

*Je crois maintenant que (l'œuvre) interphone ressemble assez aux œuvres que je souhaite faire : des objets froids, fermés, qui s'appréhendent frontalement tandis qu'ils ouvrent d'autres espaces, de multiples destinées. Ce bout de métal face auquel on est coincé, dans une cage d'escalier, donne la possibilité de rejoindre la personne que l'on aime ou encore d'aller se battre avec le type du troisième étage. Il y a ce moment de fantasme, nourri de sentiments et d'anecdotes, puis vient la pratique d'atelier où un rapport fusionnel se met en place avec l'objet, avant d'accepter qu'il ne m'appartienne plus, dans le temps de l'exposition.** Le Quotidien.



Camille Blatrix, *Tosch 4*, aluminium, ivoire synthétique, 2015.



Camille Blatrix, *Je veux passer le reste de ma vie avec toi*, aluminium, aluminium anodisé, argent, verre, marqueterie, iPod touch, speakers, électronique, 2014. Ph : Aurélien Mole

Camille Blatrix s'intéresse aux **objets de désir** issus de notre société de consommation et plus particulièrement à la manière dont nous tissons des **relations affectives** avec les objets qui nous entourent.

Dans son exposition, les sculptures semblent **habitées d'une âme**, vivantes et emprisonnées dans une enveloppe mécanique.

Un **scénario** est en place, prenant en compte l'espace d'exposition lui-même.

2) ENVIRONNEMENT FICTION : LES OBJETS SONT PRIS DANS UN ESPACE À ACTIVER

L'accessoiriste place sur le plateau des objets essentiels à l'histoire qui va s'y dérouler, mais doit-on nécessairement la raconter ? Les éléments du décor sont là pour composer un environnement et créer les conditions d'une action, ceci même sans la présence des acteurs. Une **scène et une narration** se mettent en place à partir d'éléments placés les uns après les autres, les uns sur les autres, les uns derrière les autres. On les **décrypte**, on les **interprète**.

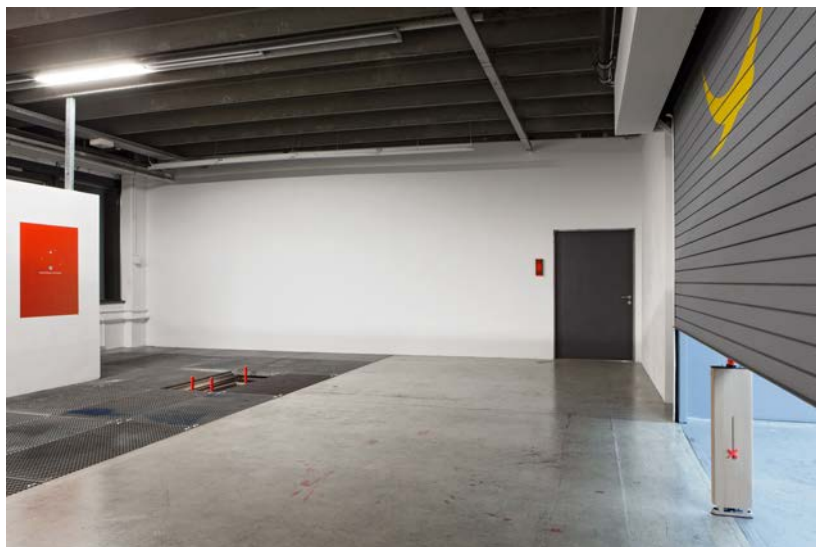
La compréhension de cette histoire dépend de notre capacité à interpréter les accessoires comme on le ferait de pièces à conviction ou de collection.

Objets reconnaissables en tant que tels c'est là que s'invente une relation toute singulière, où nos **affects** fournissent aux objets leur **puissance d'évocation** et évoquant aussi une **narration** ou des **sentiments**. Ces quelques lignes du texte de l'exposition *De toi à la surface* (2016) au Frac île-de-France résume assez bien ce qui se joue dans les expositions de Camille Blatrix.

*Mes inspirations viennent généralement des émotions, ça peut être une chanson, une situation, une rencontre. Avant de commencer à produire, j'aime d'abord imaginer un contexte, un peu comme le décor d'un film que personne ne peut voir, presque comme si les œuvres dans leur solitude étaient orphelines d'un sentiment beaucoup plus fort.**

The seen journal

NEW DAY RISING, TAYLOR MACKLING, ZURICH, 2018



Lorsque le visiteur entre dans l'espace d'exposition, il se retrouve confronté à un volet mécanique de magasin ayant vraisemblablement été forcé par ce qui pourrait être un vérin hydraulique. Une **alarme** est diffusée continuellement dans l'espace. Sur les mur, des œuvres sont dispersées de manière à nous rappeler l'emplacement des sorties de secours, tandis qu'au centre, une trappe ouverte donne accès à une œuvre/objet à la fonction inconnue. L'espace d'exposition devient le théâtre d'une **scène de cambriolage** dont les œuvres en seraient les **indices**.

Malgré tout, rien ne nous indique si la scène est sur le point de se dérouler ou si elle vient d'arriver. Seul le titre *New Day Rising* (nouveau jour qui se lève), nous laisse penser que quelque chose de nouveau est sur le point d'arriver.

On retrouve également dans cette exposition, des éléments récurrents dans le travail de Camille, tels qu'une affiche indiquant l'adresse du **Starbucks** le plus proche.

L'alarme alimentant le **scénario**, est accompagnée de l'instrumentale de *With or without you* de **U2**, dont la présence est plus mystérieuse, laissant au visiteur la possibilité d'imaginer les motivations à l'origine de la scène qui se déroule devant lui.



L'exposition de Camille Blatrix à La Verrière a été envisagée dans un ensemble qui s'articulait autour d'une **pièce de charpente** réalisée par son père. Une série de **marqueteries** qui racontaient l'histoire d'un petit haricot devenant une fleur, était présentée dans un labyrinthe envisagé comme un lieu topographique, géographique, architectural mais aussi un lieu mental. Ce **parcours physique** aussi bien que **spirituel** et **affectif** évoquait le **parcours de l'artiste**, l'évolution de sa pratique et la construction d'une personnalité. On y retrouve des références à des éléments intimes et biographiques plus ou moins dévoilés, notamment à son père, peintre puis charpentier de marine, dont la pratique entre **art et artisanat** entretient des échos évidents avec l'art de son fils. Cette exposition illustre bien toute l'attention que Camille Blatrix porte à la **matière** et à sa **charge affective**.

POP-UP, GALERIE ANDREW KREPS, NEW-YORK, 2021



Le terme **pop-up** signifie en anglais « surgir » et est souvent utilisé pour qualifier les fenêtres publicitaires qui surgissent sur internet. Un **chatbot** ou agent conversationnel accueille le visiteur en s'adressant directement à lui « Ask us anything » (demandez-moi n'importe quoi). Faisant référence aux **pop-ups** désormais omniprésents dans le e-commerce, cette première pièce immerge le visiteur dans l'**univers publicitaire de l'entreprise** et de l'**expérience client** via les interactions avec la machine.

Dans cette perspective, l'artiste a peint une frise avec les couleurs utilisées dans la réalisation des **logos Starbucks** et **Google** dont on retrouve certains éléments peints sur la sculpture au centre de la salle. En forme de croix, cette dernière rappelle les cabines de bureaux des grands **open spaces**. Accrochée dessus, une marqueterie reprenant un tableau de Pablo Picasso convoque les stratégies d'amélioration décoratives de l'espace de travail.

Sur le mur du fond se trouve deux sculptures, l'une en position éteinte, l'autre en position allumée, semblant scanner continuellement des données pour les envoyer vers une entité inconnue se trouvant à l'extérieur de la galerie. Enfin, en sortant de l'exposition, le visiteur se retrouve face à une sculpture composée de deux émoticônes, l'un heureux, l'autre triste, évoquant une hypothétique **enquête de satisfaction**.

Le visiteur a-t-il obtenu les réponses qu'il souhaitait suite à la demande du petit robot de l'entrée ? Par le biais des stratégies de communication, Camille Blatrix ouvre la réflexion sur l'**espace d'exposition** et l'**expérience vécue par le visiteur** au sein d'un **white cube**. Comment nous sentons-nous dans ces espaces ?

III- LES PISTES PÉDAGOGIQUES : OBJET / ESPACE / FICTION

1) RÉSONANCE AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES D'ARTS PLASTIQUES

Entre production de design industriel, production artisanale et artefact d'un futur proche, comment Camille Blatrix crée-t-il le doute quant au statut de ses objets ?

Comment les œuvres de l'artiste se répondent-elles pour créer une fiction où le passé, le présent et le futur semblent conviés dans un même espace-temps ?

De quelles manières l'espace d'exposition fait partie intégrante du projet de l'artiste ?

Cycle 1

Fréquenter un lieu d'exposition

Découverte d'un centre d'art contemporain dans une ancienne synagogue.

Découvrir différentes formes d'expression artistique

Développer du goût pour les pratiques artistiques

Rencontrer l'univers d'un artiste.

Explorer le monde des objets

Objet artistique et non-artistique, *ready-made*.

Faire l'expérience de l'espace

Installation.

Volume, espace.

Apprendre en jouant

Construire des fictions et développer l'imaginaire.

Cycle 2

La représentation du monde

Mettre en relation l'observation des productions plastiques avec l'environnement quotidien des élèves.

Se questionner sur l'intention de l'artiste.

Relation entre l'exposition et l'environnement dans lequel elle se trouve : transformation de la synagogue en un centre d'art contemporain.

L'expression des émotions

Repérer des matières et des matériaux dans l'environnement quotidien et dans les œuvres rencontrées.

Le *ready-made*, objet du quotidien comme œuvre d'art.

Une œuvre a le pouvoir de représenter mais aussi d'évoquer, d'évoquer, de questionner.

Les matériaux utilisés pour réaliser des productions plastiques ne se limitent plus aux supports, médiums, outils traditionnels.

La narration et le témoignage par les images

Découvrir des œuvres d'art comme vecteurs d'histoires inventées.

Cycle 3

Fabrications et relation entre objet et espace

L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets : création d'objets, intervention sur des objets, leur transformation ou manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques ; la prise en compte des statuts de l'objet (artistique, symbolique, utilitaire, de communication) ; la relation entre forme et fonction.

La matérialité et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

La réalité concrète de l'œuvre : le rôle de la matérialité dans les effets sensibles que produit une œuvre ; faire l'expérience de la matérialité de l'œuvre, en tirer parti, comprendre qu'en art l'objet peut aussi devenir matériau.

Les qualités physiques des matériaux : incidences de leurs caractéristiques sur la pratique plastique en deux dimensions et en volume, sur l'invention de formes ou de techniques, sur la production de sens.

La représentation et les dispositifs de présentation

La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.

La mise en regard et en espace : ses modalités (présence ou absence du cadre, du socle, du piédestal, la dimension lumineuse et sonore...), ses contextes (l'espace quotidien privé ou public, le lieu, ...), l'exploration des présentations des œuvres (installation, *in situ*, intégration dans les espaces existants...).

Cycle 4

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

L'objet comme matériau en art : la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la citation, les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets.

Les statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art ; l'œuvre comme objet matériel.

Les qualités physiques des matériaux : leur potentiel de signification.

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, sa présentation : le rapport d'échelle, les dispositifs de présentation, la dimension éphémère, l'*in situ*, le rapport à l'architecture.

La représentation ; images, réalité et fiction

La narration visuelle : fiction et temporalité suggérés, dispositif de présentation et dimension temporelle,...

ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE LYCÉE

Classe de Seconde

Représenter le monde, inventer des mondes

La ressemblance et ses codes : relation au modèle, tirer parti de l'écart avec la réalité. Objets simulacres d'objets du quotidien.

Donner forme à la matière et à l'espace, transformer la matière, l'espace et des objets.

Les propriétés de la matière, des matériaux et les dimensions techniques de leur transformation.

L'objet et l'espace comme matériau en art : Intégration, transformation, détournement.

La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace de présentation : diversité des modes de présentation, lieux d'expositions, échelle, *in situ*...

Classe de Première (enseignement optionnel et de spécialité)

Conjuguer ou hybrider les espaces de la figuration narrative avec le lieu

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

Créer avec le réel, intégrer des matériaux artistiques et non-artistiques dans une création : les propriétés de la matière, des matériaux et les dimensions techniques de leur transformation : caractéristiques et qualités (physiques, plastiques, techniques, sémantiques, symboliques) des matériaux.

Élargissement des données matérielles de l'œuvre : introduction du réel comme matériau ou élément du langage plastique : matériaux artistiques et non-artistiques, collages d'objets, stratégies du *ready-made*...

Liens entre arts plastiques et design d'espace et d'objet

Relations entre construction, fabrication et données matérielles : potentialités et dialogues des matériaux selon un programme, des fonctions, un site, des usages...

Classe de Terminale (enseignement optionnel et de spécialité)

Toutes les approches proposées pour la classe de Première et citées ci-dessus peuvent être poursuivies en classe de Terminale. S'y ajoutent :

Enseignement optionnel

L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre

Temporalités du processus de création. Camille Blatrix a intégré dans son travail les reports et aléas liés au contexte sanitaire. Le projet en a été transformé de diverses manières.

Enseignement de spécialité

Diversité des espaces et des temporalités de l'exposition

Œuvres présentées dans deux espaces successifs différents : Kunsthalle de Bâle / Centre d'art contemporain - la synagogue de Delme

Devenir du projet artistique : inachèvement, transformation, réemploi, accident, altération, récréation...

2) INTERDISCIPLINARITÉ

GÉOGRAPHIE

Cycle 3

Découvrir le(s) lieu(x) où j'habite.

Identifier les caractéristiques de mon(mes) lieu(x) de vie : synagogue (espace culturel devenu espace culturel) et *Gue(ho)st House* (architecture-sculpture, auparavant prison, collège, chambre funéraire).

Se loger, travailler, se cultiver, avoir des loisirs en France

Caractériser des espaces et leurs fonctions : synagogue et *Gue(ho)st House*.

SCIENCES ET TECHNOLOGIE

Cycle 3

Identifier les principales évolutions du besoin et des objets

À partir d'un objet donné, les élèves situent ses principales évolutions dans le temps en termes de principe de fonctionnement, de forme, de matériaux, d'énergie, d'impact environnemental, de coût, d'esthétique.

Repérer les évolutions d'un objet dans différents contextes (historique, économique, culturel).

L'évolution technologique (innovation, invention, principe technique). L'évolution des besoins.

Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs constitutions

Besoin, fonction d'usage et d'estime.

Fonction technique, solutions techniques.

Représentation du fonctionnement d'un objet technique.

Comparaison de solutions techniques : constitutions, fonctions, organes.

Cycle 4

Design, innovation et créativité

Imaginer des solutions en réponse aux besoins, matérialiser une idée en intégrant une dimension design

Identifier un besoin (biens matériels ou services) et énoncer un problème technique ; identifier les conditions, contraintes (normes et règlements) et ressources correspondantes, qualifier et quantifier simplement les performances d'un objet technique existant ou à créer. Besoin, contraintes, normalisation. Principaux éléments d'un cahier des charges.

Analyser le fonctionnement et la structure d'un objet

Décrire, en utilisant les outils et langages de descriptions adaptés, le fonctionnement, la structure et le comportement des objets.

HISTOIRE DES ARTS

Cycle 3 et 4

Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art. Caractéristiques et spécificités des discours (raconter, décrire, expliquer, argumenter, résumer, etc.).

Lexique des émotions et des sentiments. Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création.

Se repérer dans un centre d'art, adapter son comportement au lieu et identifier la fonction de ses principaux acteurs.

Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours).

Architecture et design : entre nouvelles technologies et nouveaux modes de vie.

FRANCAIS

Cycle 4

Progrès et rêves scientifiques

S'interroger sur l'idée du progrès scientifique, tantôt exalté et mythifié, tantôt objet de répulsion ou de désillusion. Interroger l'ambition de l'art à penser, imaginer voire anticiper le progrès scientifique et technologique.

Regarder le monde, inventer des mondes

La fiction pour interroger le réel : découvrir des œuvres et des textes narratifs relevant de l'esthétique réaliste ou naturaliste.

III- VISITER L'EXPOSITION AVEC SA CLASSE

1) LES MODALITÉS DE VISITES

Pour rappel, le centre d'art contemporain - la synagogue de Delme propose trois formats de visite.

Ces propositions peuvent être modulées en fonction du projet de l'enseignant.

TOUTES LES VISITES-ATELIERS SONT ADAPTÉES EN FONCTION DU NIVEAU DES ÉLÈVES.

Les visites scolaires se font le matin en fin de semaine sur rendez-vous auprès de la chargée des publics, Camille Grasser.



LA VISITE COMMENTÉE

Les élèves sont guidés dans l'exposition par la chargée des publics du centre d'art.

La visite peut être orientée selon une thématique pédagogique particulière.

Durée : 1h

Lieu : CAC - la synagogue de Delme.



LA VISITE ACTIVE

Les élèves sont guidés dans la découverte d'une ou de plusieurs œuvres de l'exposition. Cette visite est ponctuée d'un exercice créatif plaçant les élèves dans une posture dynamique, de réflexion et d'attention. Une ouverture sur le reste de l'exposition est proposée en fin de visite.

Durée : 1h-1h30

Lieux : CAC - la synagogue de Delme et *Gue(ho)st House*



LA VISITE-ATELIER

La classe est séparée en deux demi-groupes. L'un des groupes découvre l'exposition et se concentre sur la découverte d'une œuvre. Pendant ce temps, l'autre groupe découvre le travail des artistes par la pratique en réalisant une création dans la *Gue(ho)st House*. Au bout d'un temps donné, les élèves changent d'activité.

Durée : 1h30-2h

Lieux : CAC - la synagogue de Delme et *Gue(ho)st House*



2) LES PROPOSITIONS DE VISITE-ATELIERS

La matérialité de l'œuvre

L'objet et l'œuvre

> De l'objet du quotidien à son abstraction

Camille Blatrix aime se considérer comme un **naturaliste**. Tel Paul Cézanne qui peignait la nature qu'il trouvait en dehors de son atelier, ce sont les **formes** de nos **machines** et de nos **technologies** qui inspirent Camille Blatrix. À la suite de la visite, les élèves sont invités à mettre à profit leur regard afin de s'exercer à l'art du **dessin d'observation** à partir d'**objets du quotidien** mis à disposition. Après un premier temps d'échange sur les **statuts**, **fonctions** et **symboliques** des objets, il s'agira de les reproduire le plus fidèlement possible par le dessin. Puis, en lien avec le processus de création de l'artiste, les élèves devront **retravailler** les formes dessinées pour tendre vers une **abstraction sculpturale** en 2D.

Cycle 2, 3, 4. Lycée.

> O.S.N.I : Objet Sculptural Non Identifié

Sur le même principe que « De l'objet du quotidien à son abstraction » cet atelier propose de travailler à partir d'**images** représentant des **objets de notre quotidien** (sèche-cheveux, crayon, ciseaux, marteau...). Il s'agira de définir la **fonction** et le **statut** des objets représentés, d'analyser leurs apparences, ce qu'ils nous évoquent et d'en **souligner leurs formes**. De fil en aiguille, les formes se simplifient jusqu'à devenir **abstraites**. Dans un second temps, grâce au **modelage**, les élèves proposeront une **version en 3D** de ces formes avec la liberté de les transformer en laissant libre cours à leur imagination.

Cycle 1, 2.

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

La représentation plastique

Image, réalité et fiction

> Une nouvelle mise en scène

Lors de la visite, l'accent sera mis sur la manière dont Camille Blatrix se **réapproprie** le lieu d'exposition en **ouvrant**, en **fermant** ou en **créant de nouveaux espaces**.

L'artiste se confronte à l'intimidation, l'inconfort que provoque le **white cube** sur le visiteur. Il n'essaie pas de résoudre ce problème structurel en le rendant plus chaleureux mais il tente d'établir des liens entre ses œuvres et cette impression vécue par le visiteur. Après un temps d'échange sur la **mise en scène** de l'artiste et ce que dégage les œuvres, les élèves sont invités à envisager une **nouvelle appropriation de l'espace** et une nouvelle **scénographie des œuvres** de l'artiste dans des **maquettes**. Cet atelier est l'occasion de travailler autour de la relation entre **l'œuvre, l'espace et le visiteur** et plus précisément sur la **mise en espace** et la **présentation des œuvres**.

Cycle 3, 4. Lycée.

> Objet émotion

Les émotions sont le moteur du travail de Camille Blatrix. L'artiste a besoin de ces motivations pour aller à l'atelier et retransfigurer ce qui l'habite. En amont de l'atelier, les élèves sont invités à apporter un **objet** de la maison à l'école, à l'associer à une **émotion** et à **partager son histoire**. Les objets domestiques portent en eux l'existence de ceux à qui ils appartiennent. Ils sont **chargés d'affects** et ont un **fort potentiel narratif**. Au centre d'art, à l'inverse, les élèves devront essayer d'imaginer une manière de **matérialiser une émotion** à travers une **forme plastique** par le biais de l'**assemblage** de **matériaux** divers mis à disposition.

Il s'agira de comprendre comment l'artiste donne forme à ses émotions en s'inspirant de son quotidien et de manière générale comment une œuvre a non seulement le pouvoir de **représenter** mais aussi d'**émouvoir**, d'**évoquer**, de **questionner**.

Cycle 2, 3, 4. Lycée.

V- POUR ALLER PLUS LOIN

1) Des objets à l'espace du *white cube*

Le *white cube* (ou cube blanc) est un type d'espace d'exposition qui s'est progressivement imposé dans le domaine des arts visuels contemporains. Sa caractéristique première est de **neutraliser** l'espace d'exposition en recouvrant les murs de **peinture blanche** et en installant un système d'**éclairage homogène** provenant du plafond. Apparu dans les années 1970, il vise, par sa propreté et sa neutralité, à supprimer tout contexte autour de l'art que l'on y montre. Bien qu'ayant été largement adopté par les institutions du monde de l'art (musées, galeries, centres d'art, etc.), ce dispositif scénique ne fait pas l'unanimité dans le milieu et suscite des critiques en l'apparentant à un laboratoire aseptisé qui participerait à isoler et stériliser l'art contemporain. Cependant, le *white cube* est aujourd'hui la **norme architecturale** de l'espace d'exposition.

Pour le meilleur et pour le pire, le « cube blanc » est la seule convention majeure à laquelle l'art ait dû se soumettre. Sa pérennité est garantie parce qu'il n'y a pas d'alternative.

Brian O'Doherty, *White Cube, L'espace de la galerie et son idéologie*, 2008.

Entre 1976 et 1981, l'essayiste américain Brian O'Doherty a écrit pour le compte du magazine Artforum une série d'essais regroupés sous le titre *White Cube : Ideology of the gallery space*. Il y identifie le « cube blanc » comme un « espace sans ombre, blanc, propre, artificiel, dédié à la technologie de l'esthétique ».



Samuel Morse, *Galerie du Louvre*, 1831-1833, huile sur toile, 187,3 x 274,3 cm.



Claude Monet, *Les nymphéas. Soleil couchant*, 1914-1918, 5,94 x 1,97 m, Musée de l'Orangerie, Paris, 1920.

Jusqu'au XIX^e siècle, les peintures étaient délimitées par des **cadres physiques** qui permettaient de les isoler les unes par rapport aux autres dans les accrochages de l'époque, tel qu'on peut le voir dans l'œuvre *Galerie du Louvre* de **Samuel Morse**. Avec le début de l'impressionnisme, les peintures **repoussent les cadres** et donnent l'illusion que le sujet peut s'étendre au-delà de celui-ci. L'accrochage se modifie et les peintures jusqu'alors empilées les unes sur les autres se retrouvent sur des murs séparés. Peu à peu le cadre imposant disparaît, notamment avec la photographie, et la manière dont les sujets sont représentés évolue, le bord n'étant plus envisagé comme une limite mais comme un espace où les choses peuvent se prolonger. **Le mur gagne en contenu.**

Le déploiement du *white cube* est au début lié à la volonté de faire respirer la toile qui s'affranchit du cadre pour s'étendre dans l'espace d'exposition. Celui-ci a évolué depuis les années 1970 avec les **nouvelles formes d'art** et le **métier de commissaire d'exposition** envisagé comme un travail artistique à part entière.

Aujourd'hui, dans les musées et les galeries, les œuvres ont leur **espace propre**. De plus, l'espace devient partie intégrante du processus de création.

Le *white cube* se transforme en **véritable laboratoire de recherche** pour les artistes qui questionnent cet espace à travers leurs projets. Il est au cœur des réflexions de **Michael Asher** et de **Yves Klein**.

MICHAEL ASHER : ESPACE FERMÉ / ESPACE OUVERT

Michael Asher est un artiste conceptuel américain (1943-2012) et l'une des figures majeures de la critique institutionnelle*. La démarche artistique de Michael Asher était d'**altérer** ou de **déconstruire** les espaces investis. En 1973, il fait décaper les murs de la Galleria Toselli de Milan à la sableuse. Les couches successives de peinture blanche, traditionnellement réemployées entre chaque exposition, disparaissent jusqu'à mettre à nu le bâtiment en révélant sa structure en béton. Le parti pris de l'artiste était de **vider l'espace d'exposition** afin de rendre ses caractéristiques visibles et son idéologie observable.



Michael Asher, *no title*, Galleria Franco Toselli, Milan 1973. Ph : Giorgio Colombo.

Lors de sa première exposition personnelle américaine, à la Claire Copley Gallery à Los Angeles en 1974, il propose d'**abattre le mur** qui sépare l'espace d'exposition des bureaux et des réserves du lieu. Ce décroisement, vient **perturber les conventions habituelles de monstration** au sein du dispositif apparenté au *white cube*. L'espace de la galerie devenait ainsi visible dans sa globalité, son hétérogénéité et sa complexité.

YVES KLEIN : LE VIDE / LE PLEIN

Dans une démarche similaire, l'artiste français Yves Klein proposa en 1958 l'exposition *Le Vide* ou *La spatialisation de la sensibilité à l'état matière première en sensibilité picturale stabilisée* au sein de la galerie Iris Clert qu'il repeint entièrement en blanc. En 1960, Arman répond avec *Le Plein* en réinvestissant la même galerie par une accumulation d'ordures, de détritiques et de déchets.



Iris Clert lors de l'exposition *Le Vide* de Yves Klein, Galerie Iris Clert, Paris, 1958. Ph : Yves Klein.



Arman, *Le Plein*, Galerie Iris Clert, Paris, 1960.

La **synagogue de Delme** est elle-même une **version du white cube**. La charge symbolique de ce bâtiment liée à son histoire est **neutralisée** par la blancheur des murs.

Pour **contrecarrer** l'aspect intimidant et peu chaleureux du *white cube*, Camille Blatrix se réapproprie les lieux pour en proposer une nouvelle vision propice à **se raconter des histoires**. À l'inverse de Michael Asher, il bloque les espaces les rendant inaccessibles aux visiteurs. Il aime le fait que l'invisible puisse dire quelque chose. **Le manque est émotionnel**.

Selon lui, la fermeture d'une pièce, l'ouverture d'une fenêtre ou un courant d'air soufflant sur un rideau sont souvent plus émouvants qu'une sculpture.

* Voir dossier pédagogique sur l'exposition *archive élastique* de Merlin Carpenter, 2020.

Summer's Song... de **Marc Camille Chaimowicz** s'articulait autour d'un trentaine d'oiseaux exotiques dans l'ancienne synagogue et la construction d'une cabane aux parois obliques et à la porte close au rez-de-chaussée. L'exposition se présentait comme une sorte d'antichambre oscillant entre **espace public** et **espace privé**, entre **extérieur** et **intérieur**. Les œuvres s'apparentaient à du mobilier ou des éléments décoratifs et indiquaient leur appartenance au **registre domestique** : fleurs coupées dans un vase, banc et fauteuil, papiers peints et tapis. Dans l'esprit de l'exposition de Camille Blatrix, celle de Marc Camille Chaimowicz invitait le visiteur à la déambulation dans une mise en scène où les objets et les images semblaient renvoyer à des occupants disparus créant une forme d'illusion de vie.



Marc Camille Chaimowicz, *Summer's song...*, vue d'exposition, 2007.
Ph : OH. Dancy.

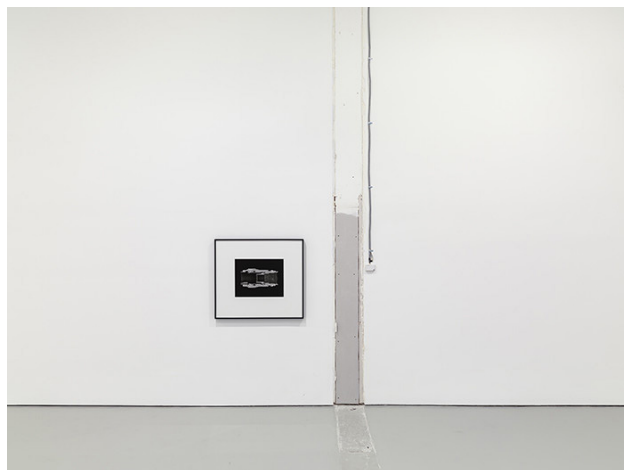
CHRISTOPHER WILLIAMS : TRANSFORMER LES ESPACES POUR RÉVÉLER UNE HISTOIRE

Camille Blatrix est impressionné par la manière dont **Christopher Williams** s'approprie l'espace du *white cube* en **modifiant son architecture**. Pour l'exposition *Christopher Williams : The Production Line of Happiness* au Museum of Modern Art en 2014 des murs d'expositions précédentes ont été **extraits de leurs espaces** pour investir celui du MoMA. Les murs choisis pour cette installation comprenaient des murs mobiles d'une exposition à l'Institut d'art de Chicago, des fragments de murs d'expositions passées au MoMA et la reconstruction d'un mur d'une exposition à la Whitechapel Gallery de Londres. De cette façon, Williams intégrait dans l'installation du MoMA des éléments de construction **des trois lieux de son exposition *The Production Line of Happiness* à Chicago, New York et Londres**.

De même, pour son exposition *For Example: Dix-Huit Leçons Sur La Société Industrielle (Revision 19)* au Museum of Modern Art de Bologne en 2007, il travaille directement sur la structure du bâtiment permettant aux visiteurs d'accéder au musée par son entrée d'origine. À travers un jeu d'**ajouts** et de **suppressions** de certains éléments architecturaux de l'espace d'exposition actuel, il redévoile une partie des **agencements** et des **distributions originels** du lieu.



Christopher Williams, *Christopher Williams: The Production Line of Happiness*, Museum of Modern Art, New York, 2014.



Christopher Williams, *For Example: Dix-Huit Leçons Sur La Société Industrielle (Revision 19)*, David Zwirner, New York, 2014.

2) DES ŒUVRES AMBIGUËS

Les objets de Camille Blatrix ressemblent à des **productions technologiques industrielles** étranges. Ses médiums de prédilection (bois, aluminium, verre...) alliés à des savoir-faire complexes (modélisation 3D) s'apparentent à des produits issus de processus d'usinage bien que la majorité des réalisations relèvent de la main de l'artiste.

En découle des **objets-simulacres** d'une **finition impeccable** et à l'**usage incertain** oscillant entre **objet fonctionnel et artistique**.

Cet intérêt pour l'abstraction, cette esthétique épurée et ce balancement entre **sculpture, design et objet manufacturé** se retrouve dans le travail de plusieurs artistes regroupés sous le nom de **Finish Fetish**. Citons également des artistes tels que **HC Westermann, Mike Kelley, Cady Noland, Robert Gober, Haim Steinbach, Ashley Bickerton, Vincent Fecteau, Thomas Grünfeld** dont nous présentons quelques travaux ci-dessous.



Judy Chicago, *Birth Hood*, 1965-2011, laque automobile pulvérisée sur capot de voiture, 109 x 109 x 10,9 cm, © Photo : Donald Woodman, © Judy Chicago, © ADAGP, Paris.

Birth Hood fait partie d'une série de sculptures « Car wood » dans laquelle elle utilise de la peinture de carrosserie automobile sur des capots de voiture dans une composition symétrique colorée. Judy Chicago est aujourd'hui reconnue comme l'une des fondatrices du mouvement féministe artistique aux Etats-Unis.

QUIZ, MUDAM, LUXEMBOURG

En 2013, la Ville de Nancy confie une carte blanche au designer **Robert Stadler**. Il s'associe à **Alexis Vaillant**, alors curateur au CAPC musée d'art contemporain de Bordeaux, pour assurer avec lui le commissariat d'une exposition faite d'objets méconnaissables intitulée **Quiz, sur une idée de Robert Stadler**. Les objets réunis dans cette exposition dépassent les formules « **art ou design ?** » / « **art et design ?** ». Ils résistent aux typologies classiques de sculpture, produit ou meuble, en rendant palpable la dissipation progressive des clivages entre art contemporain et design.

Jouant sur la frontière entre **art et design**, l'exposition **QUIZ 2**, présentait les œuvres d'artistes, tels que **Thomas Grünfeld**, artiste allemand. Thomas Grünfeld est surtout connu pour ses *Misfits*, des sculptures réalisées à partir d'animaux taxidermisés. L'artiste réalise des œuvres **ambiguës et hybrides** entre séduction et malaise. Son univers est à la fois absurde et déroutant. L'installation **HdL (blue)** rassemble des objets avec des miroirs évoquant les formes d'objets que l'on peut retrouver dans nos salles de bain.

FINISH FETISH

Finish Fetish ou fétichisme de la finition est le nom donné par John Coplans peintre et rédacteur en chef du magazine d'art contemporain Artforum. Ce n'est pas à proprement parler un mouvement, mais plutôt un style qui a la simplicité et l'abstraction du **minimalisme**. Il s'agit d'une forme de **Pop art vernaculaire** californien avec un goût prononcé pour les matériaux comme le plexiglas, le vinyle ou le polyester et les procédés de fabrication issus de l'industrie.

En 1964, **Judy Chicago** sort diplômée de l'école d'art de l'université de Californie. Elle se fait connaître par des œuvres proches du minimalisme, comme *Rainbow Pickets* ou *Birth Hood*.



Thomas Grünfeld, *HdL (blue)*, fer, bois, miroir, cuir, 2014.

Ph : Galerie Jousse Entreprise, Paris.



Robert Gober, *X Playpen*, bois et peinture émaillée, 1987. Ph : Robert Gober.



Cady Noland, *Our American Cousin*, 1989.



Haim Steinbach, *Untitled (souris, chaussures, conduit)* et *Untitled (bocal à biscuits, tête jamaïcaine, Stormtrooper, chien à mâcher)*, 2016.

OBJETS DU QUOTIDIEN ET POP CULTURE

Les artistes **Robert Gober**, **Cady Noland** et **Haim Steinbach** s'inspirent de nos objets du quotidien dans leur travail de sculpture.

Robert Gober, artiste américain (1954), utilise des **objets de la vie quotidienne** (évier, conduits d'écoulement, parcs à jouer) qu'il retravaille de manière évocatrice et un brin inquiétante.

Open Playpen (1987), un parc pour bébé dont il manque un côté, ou encore **X Playpen** (1987), un parc totalement transformé pour ne plus former que deux petits triangles, sont des exemples de ses installations où les objets modifiés ont perdu leur fonctionnalité. Il se dégage de ses œuvres une certaine **austérité** et **nostalgie** associée à leur **univers domestique**.

Cady Noland (1956) est une artiste majeure de la scène new-yorkaise. Dès 1983, elle développe une œuvre à partir d'**objets trouvés**, essentiellement issus de la **culture populaire américaine** (menottes, revolvers, barbecues, enjoliveurs de voiture, canettes de bière, caddies). Elle évoque une **Amérique de la consommation** à outrance à travers une pratique dans la lignée de celle des néo-dadaïstes des années 1950 en confrontant l'art et la vie quotidienne. Ainsi, elle déconstruit, à l'aide de déchets l'illusion du rêve américain.

Our American Cousin est une nature morte renfermant les reliques de l'« American dream » : barbecue, pains à hamburger, canettes de bière vides dans une structure métallique renvoyant à l'univers carcérale.

Le travail de **Haim Steinbach** (1944) est une réflexion sur la **sélection**, l'**organisation** et la **présentation d'objets de la vie quotidienne**. Ces objets sont évocateurs et proviennent de nombreuses sources et cultures différentes. Afin de les mettre en lumière, il conçoit des **structures et des dispositifs** pour leur présentation, tels que l'**étagère**, la **table**, le **container**, la **porte**, la **pièce**, la **maison**.

En explorant les aspects psychologiques, esthétiques, culturels et rituels des objets ainsi que leur contexte, Steinbach questionne le **statut de l'objet dans l'art**.

Dans **Untitled (Souris, chaussure, conduit) ou (bocal à biscuits, tête jamaïcaine, Stormtrooper, chien à mâcher)**, l'artiste propose des combinaisons insolites. Ce faisant, il n'offre aucune lecture définitive laissant aux visiteurs le soin de les déchiffrer.

Il dit que son travail porte sur « la langue vernaculaire, qui est une forme commune de langage : des choses que nous fabriquons, exprimons et produisons ».

MARQUETERIE / ART ET ARTISANAT

Dans des styles très différents, les réalisations de **Horace Clifford Westermann** et de **Vincent Fecteau** font écho à celles de Camille Blatrix.

Horace Clifford Westermann (Los Angeles, 1922 – Danbury, 1981) est un sculpteur et graveur américain dont les œuvres, réalisées grâce à des techniques telles que la **menuiserie** ou la **marqueterie**, sont principalement composées de **bois**. Son travail se définit par un artisanat complexe dont les pièces sont **façonnées** et **assemblées** méticuleusement à la main. Ne se limitant pas à une seule technique, l'artiste incorpore régulièrement du métal, du verre ou de l'émaillage, afin de créer des sculptures aux **allures d'objets**. Il n'adhère à aucun style précis et puise ses inspirations dans la **culture populaire**, le **dadaïsme**, tout en conservant une grande économie de moyen et une précision formelle propre à l'**art minimal**.

Vincent Fecteau est un artiste américain né à New-York en 1969.

Il est surtout connu pour ses **sculptures abstraites** de taille modeste, qu'il réalise à la main en utilisant du **papier mâché**, du **plâtre** et de l'**argile**. Ses sculptures ont parfois l'allure de **machines produites en série** ou de **prototypes**.

Leurs formes incongrues, leurs couleurs et leurs détails souvent troublants sont le résultat de nombreuses **décisions formelles** prises au cours du processus de sculpture : « Je commence par une forme, je change cette forme, je la change encore, je la change encore. Cela ressemble plus à quelque chose ou moins à quelque chose. Si cela ressemble trop à une chose, je l'éloigne pour qu'elle ressemble à autre chose. L'idée étant que jamais ne s'installe qu'une seule lecture de l'objet. Qu'il puisse incarner toutes ces choses. » ArtReview.



Horace Clifford Westermann, *Memorial to the Idea of Man If He Was an Idea*, 1958.
Ph : Nathan Keay.



Vincent Fecteau, *Untitled*, Papier-mâché, acrylic paint, 2016.

VI- RESSOURCES BIBLIOGRAPHIQUES

Ces ouvrages sont disponibles à la consultation à la *Gue(ho)st House*.

Agamben Giorgio, *Stranze*, Rivages poche
Petite Bibliothèque, 2015

Carroll Lewis, *La Traversée du Miroir*, Le Livre de Poche,
2009

Chaimowicz Marc-Camille, *The World of Interiors*,
les presses du réel 2008

Iwamura Kazuo, *Les 4 saisons de la famille Souris*,
l'école des loisirs, 1985

Médioni Franck, *John Coltrane, l'amour suprême*,
Castor music, 2018

Minard Céline, *Bacchantes*, Rivages, 2018

O'Doherty Brian, *White Cube : L'espace de la galerie et
son idéologie*, JRP éditions, 2008

Perec Georges, *Les Choses*, Pocket, 1990

Ruscha Edward, *Huit textes / Vingt-trois entretiens 1965 -
2009*, JRP éditions, 2011

Schultz Howard avec Gordon Joanne, *Comment Starbucks a
sauvé sa peau sans perdre son âme*, éditions Télémaque et
les Éditions du Mécène , 2011

Shook Hazen Barbara et dessins de Ross Tony, *Le Chevalier
qui avait peur du noir*, lutin poche, 2006

Tison Annette et Taylor Talus, *La maison de Barbapapa*,
Les livres du Dragon d'or, 1972

Tisseron Serge, *Comment l'esprit vient aux objets*,
Puf, 2020

**Liens vers les citations de l'artiste mentionnées dans le
dossier pédagogique.**

[https://curamagazine.com/digital/camille-blatrix-kiss-shooting-
star-explosion/](https://curamagazine.com/digital/camille-blatrix-kiss-shooting-star-explosion/)

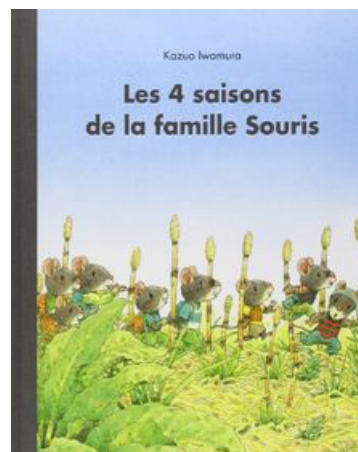
[https://www.lequotidiendelart.com/articles/7532-je-voudrais-que-
mes-pi%C3%A8ces-demeurent-dans-une-certaine-ind%C3%A9cision-de-
statut.html](https://www.lequotidiendelart.com/articles/7532-je-voudrais-que-mes-pi%C3%A8ces-demeurent-dans-une-certaine-ind%C3%A9cision-de-statut.html)

<https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/media/ORfKC8z>

[https://www.freundevonfreunden.com/interviews/bmw-paris-camille-
blatrix/](https://www.freundevonfreunden.com/interviews/bmw-paris-camille-blatrix/)

[https://thesejournal.org/camille-blatrix-melancholy-
discontents/](https://thesejournal.org/camille-blatrix-melancholy-discontents/)

[https://www.frieze.com/video/introducing-bmw-open-work-artist-
camille-blatrix](https://www.frieze.com/video/introducing-bmw-open-work-artist-camille-blatrix)





CENTRE D'ART CONTEMPORAIN LA SYNAGOGUE DE DELME



Photo : O.H. Dancy

Catherine Jacquat
Présidente

Benoît Lamy de La Chapelle
Directeur

Camille Grasser
Chargée des publics
publics@cac-synagoguedelme.org

Fanny Larcher-Collin
Chargée de l'administration
et de la communication
communication@cac-synagoguedelme.org

Alain Colardelle
Chargé de production et régisseur
regie@cac-synagoguedelme.org

Camille Chastant
Chargée d'accueil et de médiation
accueil@cac-synagoguedelme.org

Le centre d'art contemporain de Delme est situé dans une ancienne synagogue, construite à la fin du XIX^e siècle dans un style orientalisant. Sa coupole, son entrée à arcades, ornée de motifs réticulés, ses fenêtres aux vitraux géométriques ne sont pas les moindres de ses particularités.

Pendant la seconde guerre mondiale, la synagogue est en partie détruite. Les murs extérieurs subsistent, mais l'intérieur sera reconstruit après-guerre selon des lignes plus strictes. Au début des années 80, la synagogue est fermée définitivement en tant que lieu de culte, faute d'un nombre suffisamment élevé de pratiquants. La première exposition à la synagogue a lieu en 1993. Depuis plus de vingt-cinq ans, de nombreux artistes se sont succédé dans ce centre d'art atypique.

C'est aux artistes qu'il doit son identité et son rayonnement, sur la scène locale mais aussi internationale : François Morellet, Daniel Buren, Ann Veronica Janssens, Jean-Marc Bustamante, François Morellet, Tadashi Kawamata, Ann Veronica Janssens, Camille Chaimowicz, Katinka Bock, Julien Prévieux, Gianni Motti, Yona Friedman, Eric Baudelaire, Chloe Maillet et Louise Hervé, Marie Cool et Fabio Balducci, Susan Hiller, Clément Rodzielski, Jimmy Robert, Jean-Luc Moulène, Shilpa Gupta... Tous ont porté un regard singulier sur ce lieu par la production d'œuvres *in situ*. Outre les trois à quatre expositions temporaires organisées chaque année dans l'ancienne Synagogue de Delme, le centre d'art gère un programme de résidences d'artistes dans le Parc naturel régional de Lorraine, au sein du village de Lindre-Basse.

Située au cœur de la Lorraine et dans une zone rurale, la synagogue de Delme s'est toujours positionnée comme un laboratoire, un lieu de production et de recherche pour les artistes. Le centre d'art reste soucieux d'établir un réel dialogue avec tous les publics qu'il accueille, dans une logique de proximité.

Depuis 2019, le centre d'art contemporain - la synagogue de Delme est labellisé « centre d'art contemporain d'intérêt national » par le ministère de la Culture.

Le centre d'art reçoit le soutien de



Le centre d'art est membre de d.c.a / association française de développement des centres d'art, LoRA – Lorraine Réseau Art Contemporain, Arts en résidence - Réseau national et Plan d'Est – Pôle arts visuels Grand Est.





GUE(HO)ST HOUSE

COMMANDE PUBLIQUE DE
BERDAGUER & PÉJUS

Christophe Berdaguer & Marie Péjus, *Gue(ho)st House*, 2012, Delme. Photo : O.H. Dancy

« A guest + A host = A ghost »
Marcel Duchamp

La *Gue(ho)st House* est une **architecture-sculpture** aux abords du centre d'art contemporain la synagogue de Delme. Le cœur du projet de **Christophe Berdaguer et Marie Péjus** consiste en la transformation d'un bâtiment existant qui fut tour à tour prison, école, et chambre funéraire. Attentifs à ce contexte, les artistes s'emparent de la mémoire des lieux et métamorphosent le bâtiment en maison fantôme. « L'histoire du lieu, dans ses transformations et mutations nous parle de fantômes, de la synagogue au Centre d'Art, de la prison à l'école, du funérarium à l'accueil des publics.» Les artistes ont donc souhaité : « travailler avec le lieu et non contre un lieu, prendre en compte ce que le site raconte et l'écouter.»

La *Gue(ho)st House* reprend ainsi un jeu de mot de Marcel Duchamp : *a Guest + a Host = a Ghost* (un hôte + un invité = un fantôme). Déclencheur du projet, il offre une interface entre des hôtes (le centre d'art, la commune) et des invités (les publics, les artistes). « Guest est le dénominateur commun, le point de jonction, l'espace de partage que nous avons imaginé, le fantôme est une métaphore, une fantasmagorie.»

Le rez-de-chaussée est destiné à l'**action pédagogique et culturelle** du centre d'art. Il abrite également un **bureau de médiation et une salle de documentation**. À l'étage, un **studio** accueille ponctuellement artistes, étudiants, stagiaires ou tout autre professionnel du monde de l'art. Un lieu accueillant et convivial : un médiateur pour vous accompagner, un café pour échanger, un endroit pour méditer !

[PROJET DE RESTAURATION]

Une étude financée par le Ministère de la Culture - DRAC Grand Est a débuté en novembre 2019, par le cabinet d'architectes *artificial architecture* en vue de la restauration de la *Gue(ho)st House*.



VII- SERVICE DES PUBLICS



Le service des publics a pour mission de favoriser un accès à la diversité des formes contemporaines en arts visuels pour un public large, spécialiste ou non, jeune ou adulte, individuels ou en groupe. En lien avec la programmation des expositions à la synagogue ou hors les murs et des résidences, les actions mises en place par le service des publics créent des situations d'échanges et de rencontres autour de la création artistique contemporaine et participent à la formation du regard et de l'esprit critique.

Public adulte

Visites commentées des expositions à la synagogue, de l'atelier-résidence à Lindre-Basse et de la *Gue(ho)st House*.

Jeune public

Goûters art & philo, en partenariat avec les médiathèques du territoire. De 7 à 11 ans.

Ateliers « Grandes idées et Petites mains »
3 mercredis par exposition. De 6 à 11 ans.
Organisés par la chargée des publics en collaboration avec une artiste.

Ateliers « Main dans la main » (famille)
1 samedi par exposition.

Atelier-jeu avec la médiathèque de Delme.
1 mercredi par exposition. Dès 6 ans.

Visite Bout'choux avec la RPAM du Saulnois.
1 mercredi par exposition. De 1 à 3 ans.

Les actions que proposent le service des publics sont gratuites et peuvent être créées sur mesure. Il est possible de construire ensemble une visite spécifique et de s'adapter à tous projets particuliers.

Expositions ouvertes du mercredi au samedi de 14h à 18h et les dimanches de 11h à 18h.
Visite commentée tous les dimanches à 16h.

Pour les visites-ateliers, la chargée des publics est disponible les matinées du mercredi au vendredi.

Camille Grasser, chargée des publics
publics@cac-synagoguedelme.org

Dorian Masiello, enseignant relais
dorian.masiello@ac-nancy-metz.fr

Public scolaire, lycéen et étudiant

Visite des expositions

Visite des expositions suivie d'un atelier de pratique artistique

Visite de l'atelier-résidence et rencontre avec l'artiste

Intervention en milieu scolaire de la chargée des publics sur une thématique précise

Intervention d'artistes en milieu scolaire (atelier de pratiques artistiques (APA), classes culturelles, classe à PAC)

Enseignants

Le service des publics accompagne les enseignants autour du programme artistique du centre d'art par des actions et des outils spécifiques qui tentent de répondre au mieux à leurs attentes et aux objectifs pédagogiques établis par l'Education Nationale.

Des « **visites-enseignants** » sont organisées en début d'exposition et un **dossier-enseignant** présentant des pistes pédagogiques de visite de l'exposition est à disposition.

CAC - la synagogue de Delme
33 rue Poincaré - 57590 Delme
03 87 01 43 42 (bureau)
03 87 01 35 61 (accueil)
www.cac-synagoguedelme.org

