

Clémence Seilles

● La vie est un songe ●

Exposition du 16 mars au 26 mai 2013

Vernissage vendredi 15 mars à 18h30

● [Rencontre avec les enseignants : vendredi 22 mars à 17h30](#)



LA VIE EST UN SONGE / COMMENTAIRES ET COMPLEMENTS SYNTHETIQUES A PARTIR DU DOCUMENT ENSEIGNANT DU CENTRE D'ART

PH THEMIOT – CPAV 58 – Outil support : le DVD pédagogique réalisé pour cette exposition.

Clémence Seilles, jeune artiste diplômée de la section design du Royal College of Art de Londres en 2008, a conçu son exposition au Parc Saint Léger comme un récit de science-fiction anachronique. Le centre d'art est la scène de cette histoire rocambolesque : plongé dans l'obscurité, à peine éclairé par quelques sculptures lumineuses qui dévoilent des tas de sable multicolores, il y plane le parfum paradoxal d'une joyeuse apocalypse. Dans cet espace en voie d'érosion, le présent, le futur et le post-futur se rencontrent et se parasitent ; le sol est jonché d'instruments de musique primitifs, d'étranges totems synthétiques se dressent çà et là, et une météorite encombre l'espace central comme si elle s'y était écrasée. Au milieu de ces rutilantes ruines, le visiteur suit dans l'audioguide le parcours tracé par la voix d'un narrateur invisible.

[Interview de l'artiste visible sur le net \(lien hypertexte, ctrl +clic\)](#)

Plus qu'un simple questionnement sur le sens des objets dans notre société contemporaine – et sur la relation qu'on leur entretient –, « La vie est un songe », première exposition d'envergure de Clémence Seilles, interroge le rôle de l'imaginaire et sa capacité à tracer des chemins poétiques dans le chaos du réel.

RENCONTRE SENSIBLE : Appareil photo, viseurs, dessins. A chacune de ces questions des actions concrètes sont possibles, au choix de l'enseignants avec ces outils, selon les âges. Des supports concrets peuvent se révéler nécessaires pour donner du sens (exemple photos météorites ou amalgame)

Comment sont posés les objets sur le sol ? (traces sur le sable, couleurs, obliques suggérant la chute).

Est-ce ancien ou contemporain ? Quoi ? Repérage d'indices non congruents : l'idée d'amalgame peut apparaître, symbolisé par la météorite, donner le sens de météorite et d'amalgame, images de météorites.

Titre : la vie est un songe : Qu'est-ce qui fait penser au rêve ici ? (scénographie, éclairage, couleurs, sensation de magie, présence/absence (objets qui pourraient servir à quelque chose, à destination de qui ? Pour en faire quoi ? Pourquoi les avoir présentés ainsi ?

Pour comprendre il faut relier : qu'est-ce qui ressemble et qu'est-ce qui est commun entre les lieux ? Tripodes, sortes d'instruments de musique, matériel de récupération qui a été utilisé pour, par association, par combinaison, réaliser des objets dont la fonction est à découvrir. Couleurs réparties par espace, types d'objets qui se ressemblent dans certains espaces, etc.

CAHIER CULTUREL (HDA et Parcours culturel) : Que rapporter pour se souvenir ? Pas seulement des images ! Des mots clés (lesquels ?) Le déplacement a permis l'expression de sensations, d'émotions, d'idées, de mise en réseau, d'hypothèses, de questionnements qui nous ont permis de ressentir, de voir ou de comprendre (à noter ou à faire noter par la maîtresse, en faisant un point sur place) et de mettre des mots, des formules métaphoriques particulièrement efficaces, outre les éléments d'infos prévus pour la menée. Le livret public remis à chaque enseignant indique de nombreuses notions très présentes dans l'exposition, qui peuvent permettre d'élaborer des réseaux, souvent interdisciplinaires. (cf. document complémentaire).



Clémence Seilles, *basement ape*, 2011

« Sur la route de Memphis » :

Dans le cadre de la rencontre sensible :

Des formes, des couleurs, des impressions communes reviennent : les lister, et s'interroger : pourquoi ce choix ? Info : artiste designer. Qu'est-ce que le design d'objet ? Images avec formes caractéristiques qui marquent des évolutions, des mouvements, dans l'histoire des arts (le végétal et l'art nouveau par exemple). Ici, que repère-t-on qui le prouverait ? (sur le plan plastique essentiellement formes géométriques, matières, orientations dans l'espace et couleurs, sur le plan sensible la place de l'humour, du décalage, obtenu par l'utilisation inattendue et parfois savante d'objets de la vie quotidienne).

Exploitation en arts visuels (pratique artistique) :

Pour les plus petits, choisir des sensations que l'on pourra éprouver (c'est

<p>Le centre d'art devenu l'espace d'une fiction révèle en son sein la présence d'une météorite de synthèse. Est-ce là le signe d'un monde futur coupé des éléments naturels, totalement factice car fabriqué de toutes pièces ? L'artiste interroge notre vision du futur mais aussi sa construction au présent.</p> <p>Le élèves reçoivent un motif (morceau de paysage évoquant le design saturé du groupe de design italien Memphis) et une forme d'habitat primitif (tipi, ziggurat, grotte, mastaba...). À partir de ces éléments, ils collent et composent un paysage imaginaire et futuriste, qu'ils mettront ensuite en couleur.</p>	<p>dur, c'est solide, c'est chaleureux, c'est gai, c'est...) à partir de matériaux recueillis, touchés, comparés. Je préférerais que l'on travaille en 3D sur la base d'un paysage en carton (maisons, arbres colonnes, chemins de fil, etc.). Garnir par étape, en comparant et en prenant des photos, pourquoi pas en intégrant des objets ou marionnettes en référence aux sensations ou aux histoires qu'elles peuvent générer. L'habillage est fait avec des tissus unis ou imprimés, des matériaux en feuilles, voire des matériaux en poudre collés sur feuille.</p> <p>Deux notions importantes sont évoquées ici : le paysage et l'habitat. L'un et l'autre requièrent, à partir des premiers essais, le repérage d'un certain nombre d'attributs caractéristiques (pour certains communs à la géographie, à l'histoire, à la SVT et à l'art) sur lesquels l'expression pourra jouer (relief, végétation, sol, hydrographie, activité humaine, modelé, couleurs, espace, lumière...). Un apport culturel (cf. documents DVD) ainsi que des séances spécifiques (lecture de paysage, éléments architecturaux et urbanistiques en se déplaçant dans le milieu proche) seraient nécessaires pour approfondir et diversifier à la fois ces attributs et leurs déclinaisons dans l'histoire des arts, en prenant bien soin de l'ouvrir aux cultures non européennes.</p>
<p>Les objets réalisés par Clémence Seilles se caractérisent par leur hétérogénéité : plexiglas, ciment, goudron, néon, granit, etc. s'unissent dans des compositions pouvant tout à la fois évoquer des formes de mobilier primitif que le design italien des années 1980. Assemblages d'éléments réels, ils désignent indirectement les systèmes de production du monde actuel.</p> <p>En s'inspirant des sculptures de Clémence Seilles, les élèves vont construire des totems de poche. Ils assembleront des matériaux légers de différents types (polystyrène, carton, papier kraft, feuilles plastiques) qu'ils associeront à des éléments trouvés dans le parc, ou conservés pour eux à l'accueil du centre d'art (cailloux, billes, plumes, pâte à modeler...).</p>	<p>Pour les plus petits : Les totems existent dans plusieurs civilisations, réalisés à des fins différentes (symbolique religieuse, astronomique, historique, magie...) qui ne nous sont pas toujours connues mais qui désignent toujours <i>quelque chose</i> auquel on tient. Pour les personnages communs ou la mascotte, quelle pourrait être le totem et pourquoi ?</p> <p>L'assemblage pose toujours un problème technique : superposer, mettre en équilibre, dans un récipient qui permet de montrer cacher, de suspendre, de mettre en valeur... Composer des totems à partir de SEULEMENT trois éléments que l'on choisit, que l'on va « composer » de manière à ce que cela paraisse important...dessin... photo. Pour les cycles 2, faire intervenir la lumière, même travail. Pour les cycles 3, des intentions fortes (effets recherchés, cohérence formelle de l'ensemble) doivent apparaître après quelques essais, en prenant appui sur des œuvres d'autres pays (cf. DVD totems arts premiers).</p>

« La vie est un son » ne convoque pas seulement le regard : la mise en scène créée par l'artiste est également musicale, et le son (des instruments mais aussi la voix du narrateur) accompagne les objets d'un bout à l'autre de l'espace d'exposition. Le son, comme un matériau plastique supplémentaire, permet à l'artiste de modeler l'espace, et de lui imprimer une tonalité singulière.

Les élèves vont construire des instruments de musique « mono-sons ». Très simples à réaliser, les élèves utiliseront les matériaux préparés à l'accueil du centre d'art pour réaliser des tambours, des bâtons de pluie, des maracas, des guitares, etc. Ensemble, et en hommage à la météorite de Clémence Seilles, ils formeront l'orchestre « Meteor » ; ils inventeront la musique du futur.

Pour les plus petits :

Retrouver certains matériaux utilisés dans l'exposition (de formes différentes ou non), manipuler de façon à trouver des sons intéressants (chocs, frottements, variations liées à la force, à la durée, au rythme). Des enregistrements peuvent être réalisés à l'aide d'un portable de manière à en garder une mémoire et à les associer à d'autres sons écoutés : des banques de son sont disponibles gratuitement sur le net (comme Universal Soundbank.com à l'adresse suivante <http://www.universal-soundbank.com/>). Des sacs à sons peuvent être réalisés par les enseignants et les élèves de façon à permettre à chacun de reconnaître à l'aveugle la source du son, et pour les plus grands, d'en percevoir les variables dans les techniques de production (en frappant, en frottant, en caressant, avec quel type de matériau...). Classiquement, ce type de recherche peut déboucher sur des lectures sonores ou sur des créations sonores. Un beau projet s'est déroulé au centre d'art contemporain l'an passé : la Création de paysages sonores à partir de réalisations communes à partir des rencontres des œuvres (cf. projet Cycle 1 Bassin pédagogique de DORNES), qui a débouché sur une rencontre au centre d'art contemporain, avec élèves et parents. Cet exemple peut servir de référence et nourrir la réflexion d'autres équipes.

Un document départemental va être accessible à tous très prochainement sur le net. Il s'appelle « Branche tes oreilles » et est le fruit d'une longue collaboration entre le CPEM et certains enseignants. Par ailleurs, l'actualité éditoriale du SCEREN propose des outils qui semblent pleinement répondre à des besoins des enseignants, voici les dernières productions signalées :

Outils pédagogiques "musique et son"

De la musique au bruit : une mallette pédagogique pour prendre conscience de l'environnement sonore (école primaire)
(L'activation du lien peut prendre quelques secondes)

Pour réaliser sa petite classe de percussion : la malle à rythmes (école primaire)
(L'activation du lien peut prendre quelques secondes)

Une expo pour apprendre à "se protéger les oreilles" tout en profitant de la musique : L'ABC du son (collège, lycée)
(L'activation du lien peut prendre quelques secondes)



Les expositions et les mallettes pédagogiques sont prêtées pour une période de 6 semaines, elles peuvent être réservées à l'avance, et livrées par la navette CDDP du Prêt@porté.

Réservations : florence.cougnard@ac-dijon.fr ou 03 86 61 94 13

Renseignements Prêt@porté : <http://www.cndp.fr/crdp-dijon/-Pret...>

PISTES COMPLEMENTAIRES

Voici des grandes entrées qui pourront être développées avec les équipes d'enseignants désireuses de construire des projets dans ces registres.

Le conseiller accompagne les projets individuels ou collectifs selon la nature des besoins.

LA PHOTOGRAPHIE : faire des images d'une œuvre déjà mise en scène.

- Repérer ce qui est mis en valeur par l'artiste dans son installation.
- Déterminer par le changement de cadre et de point de vue ce qui transparaît de l'œuvre par l'image.
- Manifester des intentions par le choix de la prise de vue, les exprimer, les argumenter. Rendre ces intentions perceptibles.

LE DESIGN : des formes simples associées pour recréer des objets.

- Rechercher les objets et matériaux initiaux, combinés par l'artiste.
- En établir une liste et rechercher des classements pertinents qui ont pu conduire à ces combinaisons (forme, résonance du matériau, solidité, etc.).
- Découvrir quelques œuvres des artistes qui ont inspiré Clémence Seilles, trouver les points communs et les singularités de son travail.
- Recréer un objet que l'enfant emploie tous les jours (par exemple une trousse) en fonction d'une ou plusieurs qualités souhaitées.

LA COULEUR : la couleur joue sur la perception de la forme et sur celle de l'espace.

- Utiliser les clichés pris de certaines œuvres (DVD pédagogique) pour comparer l'image en noir et blanc et l'image de la même œuvre en couleur : impression, sensation, effets plastiques.
- Décalquer certaines images et produire deux interprétations colorées qui s'opposent (donner l'impression que l'une est grande et l'autre est petite, que l'une est gaie, l'autre est triste, que l'une va tomber, que l'autre est très stable, etc.)
- A l'aide de rhodoïds de couleur, recouvrir certaines parties des images des œuvres pour produire d'autres interprétations de l'œuvre (le rhodoïd constitue dans ce cadre le médium plastique).

LA MATIERE : les matériaux en grain, en poudre, en morceaux, ont des propriétés singulières.

- Ces matériaux à employer pour dessiner (l'empreinte, le pochoir, le souffle, l'accumulation, par masses, par étalement, par dispersion...).
- Ces matériaux à employer pour transformer la perception des formes (comment recouvrir ? pour obtenir quels effets ?)
- Ces matériaux combinés entre eux sur un support plan (productions en 2D, en 3D) donnant lieu à des photographies qui constituent la trace finale.

LA MUSEOGRAPHIE : l'exposition comme objet à exposer, à mémoriser ou à scénariser...

- Notes d'impression, croquis, photos, témoignages, traces d'activités à rassembler, à classer, à organiser
- Dessiner le plan de l'exposition, réaliser une « feuille de salle » à l'échelle de l'élève
- Réaliser des boîtes qui témoignent des différentes zones de l'exposition, en concevoir la présentation avec des apprentis guides.

LE CARNET CULTUREL : le cahier enfant du centre d'art, un déclencheur et un médium d'une grande richesse.

- Des pistes nombreuses sont inventoriées dans un document annexe, qui est déposé sur le DVD [livret enfant C.Seilles](#).

LA VIE EST UN SONGE

LE LIVRET ENFANT / CAHIER CULTUREL ET HISTOIRE DES ARTS

Comment employer [le livret enfant](#) de manière à l'intégrer au cahier culturel - PH THEMIOT

Le document Livret enfant (en lien hypertexte avec le fichier sur le DVD pédagogique) est doté des notes inventoriées ci-dessous.

1	LA SCIENCE-FICTION	Un genre à découvrir en arts et en littérature.
2	SCULPTURE INSTALLATION DESIGN	Des catégories à connaître et à distinguer.
3	MUSEOGRAPHIE	Mettre en scène / Mettre en valeur / Présenter : interdisciplinarité arts visuels – théâtre – littérature.
4	STATUT DE L'ŒUVRE	Œuvre plastique intégrée dans une fiction écoutée ou lue au cours de la visite : statut ambigu de l'œuvre d'art contemporaine (météorite, bois, abris de fortune).
5	ENFANCE ET CREATION	Place de la culture élaborée dès l'enfance dans le processus de création et les références de l'artiste.
6	DESIGN FUTUR	Projection dans un futur lointain, grandes orientations d'un domaine artistique appliqué.
7	REGARD SUR L'OBJET	La notion de décalage en art : se détacher du conventionnel pour redonner du sens et redevenir actif (connaissance, action, recherche, adaptation aux besoins, responsabilité éthique, liberté).
8	MATERIALITE	Le grain, la poussière, la couleur, comme autres réponses pour produire des objets singuliers ET limites / notion de design.
9	UN MOUVEMENT ARTISTIQUE	Histoire des arts : liens entre le mouvement Memphis en design et d'autres mouvements, artistes et œuvres de référence.
10	DU GENRE AUX HYPOTHESES	Confrontation des artistes et des œuvres : faire apparaître des réseaux et des différences.
11	LE DESSIN DU FUTUR	Action sur l'image du paysage : déformer, transformer le cliché photographique stéréotypé (carte postale, couchers de soleil, villes d'eau, cités balnéaires, etc.).
12	HYBRIDE ET METAMORPHOSE	Utiliser une des caractéristiques d'un objet pour le détourner de sa fonction initiale par des opérations plastiques et des procédés techniques variés.
13	UN PROCEDE / DES EXPRESSIONS	Le collage, du jeu au procédé créatif : variations de sens, d'effets, dans l'histoire des arts et comme démarche de création contemporaine.