# **DOSSIER** D'ACCOMPAGNEMENT

# AGENCE

ASSEMBLEE (GENERIQUE & SPECIFIQUE)



thing 002112 ( $Pull\ It$ )

EXPOSITION 10.10.2015 -3.1.2016

LE GRAND CAFE CENTRE D'ART CONTEMPORAIN

> Place des Quatre z'Horloges. 44600 Saint-Nazaire Ouvert tous les jours sauf lundis et jours fériés de 14:00 à 19:00, les mercredis de 11:00 à 19:00 www.grandcafe-saintnazaire.fr









PARISON DESCRIPTION



# **SOMMAIRE**

#### INTRODUCTION

Le collectif AGENCE et l'artiste Kobe Matthys Le vocabulaire d'AGENCE

#### PARCOURIR L'EXPOSITION

Les axes du projet au Grand Café Les assemblées

## **LES PISTES THEMATIQUES**

L'auteur effacement/apparition Art et procès L'agencement Œuvre d'art et objet du quotidien Spéculation

#### REFERENCE ET ŒUVRES EN ECHO

Hubert Duprat, La dernière bibliothèque Andy Warhol et le Pop Art

## **PISTES PEDAGOGIQUES**

Élémentaires Collèges Lycées

#### PISTE D'EXPLORATION / ATELIER

**INFORMATIONS PRATIQUES ET RENDEZ-VOUS** 

# INTRODUCTION

## Le collectif AGENCE et l'artiste Kobe Matthys

**AGENCE** est un projet collectif initié par Kobe Matthys en 1992. Depuis plus de 20 ans, AGENCE dresse une liste de controverses autour de la propriété intellectuelle, du droit d'auteur, des cas de copies, de plagiats ou autres litiges juridiques. Ces dossiers appelés « choses » sont archivés à Bruxelles et comprennent des textes, des comptes rendus de procès et des objets.

L'ensemble de ces cas se révèlent être des apories, des voies sans issue, dans la définition de leur statut et de leur propriété intellectuelle. L'enchevêtrement d'indices qui nous est livré débouche sur l'indéfinissable, un mystère, sujet à d'inépuisables spéculations.

Les cas réunis par AGENCE, plus de 2000 aujourd'hui, proviennent de litiges (découverts, recherchés et recensés) sans limites dans l'espace ni dans le temps. Provenant ainsi du monde entier, cet enregistrement de cas ne fait que croitre au fil de chaque nouvelle présentation ou projet d'exposition. Unique en son genre et donc unique au monde, cet inventaire fait aujourd'hui référence et devient une ressource pour de nombreux juristes.

**Kobe Matthys** est un artiste belge né en 1970. Il a étudié l'éthologie (étude du comportement animal) et l'anthropologie visuelle (étude anthropologique de l'image et de la représentation). Il a été l'élève de Dan Graham, un artiste conceptuel notamment connu pour ses dispositifs spatiaux qui incluent la participation du spectateur.

En **1992**, il fonde AGENCE. Encore étudiant en art, il s'intéresse aux pratiques de la performance et de l'improvisation. Il travaille autour d'instructions et de protocoles d'actions qui lui permettent différentes expérimentations. Sont alors esquissées les questions du collectif (participatif, plateforme d'échange et de construction commune,...). Le collectif apparait sous les traits d'un système à initier et faire ensemble. AGENCE utilise le système du droit d'auteur comme une sorte d'instruction fantôme (territoire de recherche et d'investigation) pour l'artiste. Se pose ainsi une série de questions qui seront les bases, le fondement du projet artistique d'AGENCE :

- Et si le droit d'auteur était un protocole d'improvisation ?
- Est-ce que l'on peut habiter et expérimenter le droit d'auteur autrement ?
- Si l'artiste habite le droit d'auteur, est-ce qu'il peut le changer ?

AGENCE se tourne vers les jurisprudences (les comptes-rendus de procès) car elles donnent les interprétations de la loi. Elles représentent des tentatives de renégociation du statut du droit d'auteur. L'intérêt du projet ne réside pas dans le résultat des controverses mais dans les questionnements qu'elles entraînent. AGENCE cherche à rendre visible le cadre général qui entoure la pratique artistique, à inclure ce qui est exclu.

#### Le vocabulaire d'AGENCE

Les « choses » / Ce terme désigne les controverses inventoriées par AGENCE. La plupart de ces cas sont collectés dans les jurisprudences car la documentation et la conservation des différents éléments sont précises et rendues publiques. C'est donc un travail de recherche et de collecte qui est engagé. Rangées consciencieusement dans des boites en bois (comme des classeurs) puis installées et stockées et référencées sur des étagères modulaires. Les contenus de ces boites peuvent se matérialiser, par tout type de documents constituant l'archive ou le dossier de la « chose », ainsi que l'objet concerné (dans l'option de cas matériel) et si il est retrouvé. L'ensemble de cet inventaire de « choses » est consultable et visible au sein des expositions ou sur rendez-vous à Bruxelles, dans l'atelier/archive de l'artiste.

Les Assemblées / Les Assemblées sont les moments d'actualisation d'une « chose ». Elles prennent une forme performative, dans une architecture prévue et conçue à cet effet, sorte de tribune / amphithéâtre. Il s'agit d'activer des « choses » et de les faire résonner au-delà de leur propre histoire. Pour initier le débat un certain nombre d'acteurs viennent animer l'assemblée dont le public, l'artiste (modérateur) et des invités (les concernés) choisis par AGENCE pour leurs compétences à ouvrir le débat autour d'un cas spécifique. Cet espace participatif et donc actif (public/intervenant) a pour principe la spéculation. Assemblée est également le titre de l'exposition.

Les Concernés / Sont les intervenants invités par l'artiste pour alimenter une discussion spéculative autour d'une «chose» lors d'une assemblée. Ce sont des spécialistes ou des personnes qui pourraient être impliqués dans l'histoire d'un des cas évoqué. Juriste spécialiste des droits d'auteurs, artiste, designer, ouvrier, théoricien, chercheur, ou joueur, ces concernés sont souvent choisis en fonction de leur activité professionnelle, mais cela peut être également pour leurs compétences et spécificités développées dans une activité annexe (hobby).



© marc domage.

# PARCOURIR L'EXPOSITION

L'exposition du Grand Café se compose en trois temps, les deux salles du rez-de-chaussée sont consacrées à la présentation et au déploiement des controverses selon deux thématiques bien distinctes. À l'étage, l'espace est quant à lui dédié aux Assemblées.

## Les thématiques sélectionnées par AGENCE pour le Grand Café

Un dispositif composé de mobilier de présentation et d'archivage habite le lieu de façon inhabituel entre le cabinet de consultation d'archives et le lieu de stockage. Les rayonnages découpent l'espace et induisent une circulation. Des tables sont installées pour présenter des cas spécifiques : la boite, l'objet et le texte synthétisant les attendus du jugement. L'alignement de ces tables fait clairement écho à du mobilier de consultation d'archives ou de bibliothèques, elles sont d'ailleurs surplombées de lumières, faisant un focus sur les objets présentés. Pour compléter cette installation, des bancs de bois sont disposés pour accueillir le spectateur curieux souhaitant entamer une recherche, ou tout simplement profiter de cet environnement si particulier.

Pour ses expositions, AGENCE assemble ses « choses » par thématiques en résonance directe avec le contexte dans lequel elles sont exposées. Pour le Grand Café à Saint-Nazaire, AGENCE a choisi des oeuvres en lien avec le tissu industriel et technologique de Saint-Nazaire mais aussi avec la modernité, marqueur identitaire de cette ville.

Une première famille de controverses s'interroge sur les objets fonctionnels, relevant du commun. De nombreuses pratiques sont considérées comme communes, en raison de leur valeur d'usage. L'artisanat et le design d'objets utilitaires, quel que soit le degré d'achèvement et de satisfaction qu'ils offrent, ne bénéficient pas de la protection des droits d'auteur, à la différence des œuvres d'art. Ainsi, chaque cas interroge par le détail, au sein de sphères souvent extérieures à l'art, la manière dont un geste peut être assimilé à une création. Un dessin technique est-il une œuvre d'art ? Peuton protéger un frisbee ou un bateau comme on protège une sculpture ? L'utilité et la fonctionnalité sont-elles incompatibles avec l'originalité ?

La seconde série de controverses porte sur les créations des « non-humains » comme les machines ou les programmes d'ordinateurs.

« Certaines pratiques artistiques impliquent des processus de collaborations avec des non-humains. En parallèle, les lois concernant les droits d'auteur semblent éliminer les non-humains comme auteurs potentiels. Certaines machines ont produit des œuvres sans jamais avoir bénéficié du droit d'auteur ». L'intentionnalité peut-elle encore être réservée au genre humain ? Des axes de recherche qui sont par ailleurs assez proches du programme d'écologie poliltique énoncé par le philosophe Bruno Latour qui propose la création d'un « parlement des choses », dans lequel les choses seraient représentées par des scientifiques ou des personnes reconnues pour leur compétence dans un champ particulier, au même titre que les députés traditionnels représentent aujourd'hui les citoyens.



© marc domage.



© marc domage.

#### Les Assemblées

À l'étage du Grand Café, une structure métallique est installée, elle occupe l'ensemble de l'espace. Il s'agit d'une tribune / estrade, qui prend la forme d'un amphithéâtre ou d'une petite scène de théâtre d'improvisation. Cet espace est conçu pour être animé au cours d'Assemblées imaginées et organisées par l'artiste. Il sera question lors de ces débats d'interroger le corps du droit d'auteur, au cœur d'une controverse, une « chose ».

À travers la présentation d'un cas spécifique, il ouvre le débat, souvent passionnant et drôle, entouré d'experts et de personnes concernées, tout en invitant le public à intervenir. C'est alors l'expérience du dialogue, de l'argumentation et de la controverse qui prévaut selon un principe actif. Ces rencontres sont l'occasion d'examiner les cas en détail. Des « concernés » (juriste, sculpteur, designer industriel, chef de production, programmeurs, théoriciens) sont invités à entrer en discussion et à témoigner de leur pratique respective en résonnance avec les questions soulevées par les cas invoqués. Ensemble et avec le public, ils revisitent les termes du débat et reviennent sur les zones d'hésitation perceptibles dans les attendus du jugement.



© marc domage.

#### Assemblée, Chose 002112 (Pull It)

Dimanche 11 octobre à 15h

Pour cette première Assemblée, Agence convoque la « Chose 002112 (Pull-it) ». La controverse invoquée opposait Metrokane, entreprise de produits électro-ménagers à Sheldon & Hammond, importateur de Chine, autour d'un tire-bouchon en forme de lapin nommé « Pull-it » fabriqué par Pacific China Industries. La question posée par la justice était de savoir si le tire-bouchon constituait en soi un ouvrage d'artisanat d'art séparable de sa fonction utilitaire de levier.

#### Assemblée, Chose 001796 (Millionaire of the month)

Dimanche 15 novembre à 15h

La chose 001796 (Millionaire of the Month) a opposé l'Express Newspaper au Liverpool Daily Post concernant une séquence de cinq lettres créees pour le jeu du millionaire du mois. À la Haute Cour de Justice (Division de la Chancellerie) de Londres, le juge Whitford a du décider dans l'affaire si la séquence de lettres avait été générée par l'ordinateur ou par la personne qui lui avait donné des instructions.

#### Assemblée, Chose 000868 (Taxidermist mannequins)

Dimanche 6 décembre à 15h

La Chose 000864 (SOT- 1, SRC- 1, SRC- 4A et SWTF - 3) concerne une controverse opposant le constructeur «Superior Form Builder» à l'entreprise de taxidermie «Dan Chase Taxidermy Supply» à propos de moules utilisés pour monter des peaux d'animaux sur des animaux empaillés.

Durant l'affaire, Superior Form Builders v. Dan Chase Taxidermy Supply Company qui se déroula à la Cour du district de Virginie aux Etats-Unis, la juge Rebecca Beach Smidth devait statuer si les moules de taxidermie étaient des objets utilitaires ou plutôt des oeuvres sculpturales.

# LES PISTES THEMATIQUES

## L'auteur (effacement / apparition)

Le cœur du projet artistique d'AGENCE est le droit d'auteur (peut on l'habiter, le questionner, le modifier). On retrouve cette interrogation dans la structure même d'AGENCE : Kobe Matthys donne un nom générique à son projet, AGENCE, qui peut faire penser à une entreprise de communication ou de création. Mais ce nom désigne de façon précise une entreprise collective, l'artiste n'est pas complètement effacé, ni mis en retrait, mais fait partie d'un tout, d'un agencement (Deleuze / Guattari). Kobe Matthys, n'est donc pas de ce point de vue conceptuel l'acteur principal, il est un acteur dans un environnement qui peut être une pièce de théâtre.

Fondée à son initiative en 1992, AGENCE prend aujourd'hui les traits d'un collectif. La notion d'individualité est donc réduite. Et au contraire, AGENCE cherche à s'inscrire dans la collectivité.

**Dans, l'***Enfant comme créateur* de Franz Kafka, on voit comment de par son effacement l'auteur fait apparition.

L'enfant comme créateur est un texte issu du journal de Kafka, à la date du 28 février 1912.

Un matin, un jeune homme ouvre le journal et tombe sur un de ses essais : « L'enfant comme créateur ». Plein de joie, il partage la nouvelle à sa mère qui est fière que son fils soit écrivain. Le protagoniste se demande ensuite comment le texte a été diffusé et pourquoi son nom n'apparaît pas. Peu à peu, il tombe dans la paranoïa et part à la recherche des responsables de la parution. Dans ce texte, le devenir de l'auteur est un devenir paranoïaque.

#### Pierre Ménard, auteur du Quichotte de Luis Borges, 1939

Ce texte fait clairement écho à la recherche infinie d'AGENCE. La nouvelle raconte l'histoire d'un romancier récemment décédé, Pierre Ménard, dont l'œuvre la plus importante et malheureusement peu connue est *Le Quichotte*. L'auteur se proposait ainsi d'écrire non pas une transposition de l'œuvre de Cervantès, ni une réécriture, ni une copie mais bien l'œuvre elle-même. Cervantès a créé Le Quichotte en son temps, alors que Pierre Ménard l'écrit des siècles plus tard. En cela, son travail est d'autant plus ardu et louable. Aussi, bien que le texte soit en tout point semblable, il s'agit de deux œuvres différentes.

L'obsession, la loufoquerie et le ridicule du Quichotte se retrouve dans le personnage de Pierre Ménard et de son entreprise littéraire. Luis Borges pose ici la question de l'originalité de l'œuvre et de l'auteur.

À travers son travail, Kobe Matthys, interroge et sauvegarde l'essence de la création et de ses auteurs. Parcourant les champs de la création sous tous ses aspects, il participe activement de manière militante, à l'apparition de l'auteur. L'inscrivant dans sa pratique, mais aussi au-delà, dans un agencement plus complexe. De cet élargissement de la notion d'auteur, il envisage et de façon collective, une nouvelle manière d'aborder ce sujet, ouvrant ainsi le champ des possibles à de nouvelles pratiques et donc de nouveaux auteurs (machines, programmes informatiques, animaux, plantes...).

## Art et procès

Qu'est-ce qu'une œuvre et qu'est-ce qu'un auteur ? Artistes, théoriciens, philosophes et critiques participent à l'évolution des formes artistiques et à leurs définitions. Le droit n'est pas en reste et les pratiques artistiques nouvelles demandent de constants ajustements légaux, redéfinissant de nouveaux cadres, de nouvelles limites.

C'est dans cet agencement juridique que le collectif opère. AGENCE recherche, référence et ordonnance des cas de controverses qui mettent en doute la notion d'auteur et qui questionnent les frontières tenues entre art et objet du commun. Chaque œuvre propose de nouveaux contextes et de nouvelles conditions d'existence impossibles à prévoir par le droit pensé à l'origine pour la littérature. Les auteurs eux même sont mis dans la balance (qui fait quoi, qui est qui). C'est dans cet environnement qu'AGENCE tisse les liens entre les différents litiges, les organise et crée une nouvelle substance intellectuelle et juridique. Cette archive unique au monde devient un laboratoire, dans lequel viennent puiser de nombreux juristes.

#### Les notions clés

- Le droit définit et protège les auteurs et leurs créations : « l'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous. »
- Le droit a ses limites : il ne peut délimiter le cadre des évolutions et des expérimentations des différents domaines artistiques. AGENCE se substitue à ce manque.

#### Une controverse célèbre : Brancusi, Oiseau dans l'espace

Marcel Duchamp organise une exposition à New York en 1926 où est présenté *Oiseau dans l'espace* du sculpteur Constantin Brancusi. La douane américaine refuse d'admettre la sculpture comme une œuvre (les œuvres d'art sont alors exclues des taxes douanières). En effet, *Oiseau dans l'espace* ne correspond pas à la législation en vigueur reconnaissant une œuvre par son imitation des modèles naturels et sa non-reproduction. Pour eux, la sculpture est un ensemble de matériaux de marchandise (donc taxée à 40%).

En 1927, le procès intenté par Brancusi contre la douane américaine s'ouvre. En jeu, redéfinir les classifications légales d'une œuvre d'art et l'adapter aux nouveaux enjeux esthétiques de la modernité.



Constantin Brancusi, Oiseau dans l'espace, 1926.

En 1928, le juge admet la ressemblance de la sculpture à un oiseau ainsi que le statut de sculpteur professionnel à Brancusi. Il reconnait également « qu'il peut exister une conception de la sculpture et de l'art, allant au-delà d'une représentation purement réaliste et imitative des objets ».

Ce procès a participé à redéfinir la notion d'œuvre d'art dans la loi. Il permet la reconnaissance de l'art moderne ainsi que l'utilisation d'objets industriels dans l'art. Il légitime la démarche conceptuelle de l'artiste et non plus seulement le savoir-faire.

## L'agencement



© marc domage.

AGENCE rassemble et crée un inventaire de cas pouvant être regroupés dans un espace en suivant une thématique spécifique (l'Agencement). Cette organisation, plus que la présentation d'une collection est une matière de réflexion, d'interrogation. Le collectif par son classement, brouille et mixe les catégories de «chose», présentant tantôt des objets, tantôt des idées. C'est cet ordonnancement qui fait œuvre, assemblage complexe de plusieurs paramètres, qui empruntent des dispositifs de monstrations aux musées. Apparait ainsi unenvironnement intermédiaire entre l'espace d'exposition (d'un musée par exemple) et celui d'un lieu de stockage.

AGENCE jette un doute sur ses archives : est-ce une collection d'objets d'art ? De procès sur l'art ? D'objets usuels ? De cas indéfinissables ? Est-ce un musée ? Une archive juridique? Un musée d'art et de technique ?

Les aspects artistiques, documentaires et judiciaires s'entremêlent, mais finissent par créer un espace singulier d'où surgit le corps même de l'œuvre.

AGENCE se positionne comme un outil de critique et réflexion, nous poussant à nous interroger sur la création (processus) et sur les conditions et les conséquences de l'apparition d'un objet, d'une forme ou d'une idée. En reprenant une méthodologie proche de celle appliquée à une enquête, l'artiste nous pousse à observer, tisser des connexions, analyser et porter un jugement critique sur les «choses». La critique en art a un sens positif car il s'agit de mettre en doute une œuvre pour mieux la comprendre.

#### Les notions clés

- **Un regard esthétique :** Les « choses » présentées participent à une réflexion sur le cadre de la pratique artistique. La compiulation ici est une œuvre.
- **Un regard documentaire** : Les controverses rassemblées par AGENCE sont une tentative d'organisation et de connaissance. Elle propose une lecture créatrice du réel.
- **Un regard critique** : Chaque cas est un outil critique, une étude possible pour repenser le statut de l'œuvre et de l'auteur.
- **Un regard anthropologique** : Les différentes « choses » permettent de mettre en perspective la façon dont l'homme juge le travail de création et dont le droit évolue.



© marc domage.

## Œuvre d'art et objet du quotidien

Tout au long du projet, dans l'exploration des « choses » présentées, plusieurs questions sont posées : Qu'est-ce qu'une œuvre ? Qu'est-ce qu'un auteur ? Quelle différence entre les œuvres d'art et les objets industriels ? Où se situe le geste artistique ? Est-il humain ou non-humain ?

Dans l'exposition du Grand Café, les « choses » sont souvent associées à un objet. Objets du quotidien, de design, d'art, d'industrie ou d'artisanat, AGENCE rassemble ici des objets de toutes natures et de statuts variés. Il ne s'agit pas de les classer dans différentes catégories, de les sectoriser, mais au contraire de les faire dialoguer ensemble.

Effectivement on observe un glissement depuis l'acte de Marcel Duchamp faisant rentrer un objet manufacturé dans le champ de l'art. Aujourd'hui, de nombreux artistes participent à construire la suite de cette histoire en utilisant des objets communs issus de notre quotidien. Ces manipulations d'objets ne sont pas le simple fait des artistes plasticiens, mais des créateurs en général. Les designers par exemple cherchent à être reconnus comme auteurs, non pour exposer dans les institutions, mais pour acquérir le statut d'artiste et ainsi se référer au droit d'auteur.

#### Marcel Duchamp et le Ready Made

Marcel Duchamp a été un des premiers artistes à bouleverser le rapport aux classifications artistiques et à introduire des objets du quotidien dans l'art. Son travail permet donc ainsi de mieux comprendre les questions soulevées par AGENCE.

Le Ready Made, « déjà prêt », a été inventé par Marcel Duchamp entre 1912 et 1915. Il est défini comme « un objet usuel promu à la dignité d'objet d'art par le simple choix de l'artiste ». C'est un bouleversement de l'idée même d'œuvre d'art.

#### Marcel Duchamp, Roue de bicyclette, 1913

Roue de Bicyclette est le premier Ready Made réalisé par Marcel Duchamp. L'œuvre est une roue de vélo rivée à un tabouret. Par ce geste, il réinvente le rôle de l'artiste. Il ne s'agit plus de fabrication manuelle mais de conception intellectuelle. L'objet détourné par l'artiste acquiert un nouveau sens et un nouveau statut. Sa fonction prédéfinie a disparue. « Voir cette roue tourner était apaisant et réconfortant, c'était une ouverture sur autre chose que la vie quotidienne. J'aimais l'idée d'avoir une roue de bicyclette dans mon atelier. J'aimais la regarder comme j'aime regarder le mouvement d'un feu de cheminée. » Marcel Duchamp



Marcel Duchamp, Roue de bicyclette, 1913.

## **Spéculation**

L'exposition et les Assemblées sont pensées comme des moments d'hésitation et de spéculation autour des controverses. Il s'agit non pas de rejouer un procès ou de poser un verdict mais plutôt de mettre en doute les définitions et les catégories de notre jugement et de nos savoirs. Les Assemblées en groupe permettent d'aller encore plus loin dans une controverse et d'avoir une résonance locale et individuelle. Le coeur de cible d'AGENCE est là, dans cet exercice du doute, le bousculement de nos certitudes et la mise en fiction des « choses ».

#### Les notions clés

- Un exercice de fiction : Les Assemblées ne sont pas des moments pour rejouer une controverse. Au contraire, la fiction permet de poser de nouvelles questions.

## Participation du public

Les Assemblées créent un lieu de débat pour un groupe de personnes. Elles activent un moment de discussion et de réflexion commune. Elles sont représentatives d'un exercice citoyen à l'image des agora grecques.

#### Les notions clés

L'agora signifie en grec l'assemblée du peuple, par opposition à boulé, l'assemblée des princes et des chefs. Le même mot est également employé en poésie pour désigner ce qui se fait dans l'assemblée populaire : les discours, les délibérations. L'agora désigne enfin la place publique car c'était le lieu de principal de la cité : à la fois place de commerce, lieu de flânerie, de discussion et de circulation.



## REFERENCE ET ŒUVRES EN ECHO

## **Hubert Duprat, La Dernière Bibliothèque**

Parallèlement à son travail d'artiste, dans lequel il détourne le savoir faire d'un animal : le trichoptère en réalisant des tubes précieux, , Hubert Duprat, constitue depuis plusieurs années une Bibliothèque du Trichoptère. Il acquiert systématiquement tout ce qu'il trouve sur cet animal.

Ainsi est née une impressionnante trichoptérotèque, obsessionnelle et compulsive qui a été présentée une première fois publiquement sous la fiction de la dernière bibliothèque enjuin2012. les visiteurs avaient accès à son inventaire numérisé, et les gardiens dde l'exposition, transformés en bibliothécaires, pouvaient leur prêter des ouvrages en consultation.



Hubert Duprat, La dernière Bibliothèque.

## Andy Warhol et le Pop Art

Il est considéré comme un des initateur du pop art. Après une carrière réussie en tant qu'illustrateur commercial, Warhol est devenu célèbre pour son travail en tant que peintre, réalisateur de films avant-gardistes, producteur de musque et auteur.



Andy Warhol, 100 Cans, 1962.

Il aborde le pop art comme un objet de consommation. Pour cela il utilise la sérigraphie cherchant à rendre artistique des produits fabriqués en masse. Grâce à cette technique, il met souvent en scène un seul visuel qu'il agrandit et met en couleur vives, dévoilant par sa démesure sa particularité.

Andy warhol cherche aussi à casser les codes de la peinture et s'intéresse aux sujets peu représenté en peinture la culture de masse et utilise des symboles populaire. Ainsi, poiur réalisercette peinture il a agrandie une publicité par projection d'une photo sur une toile.

# PISTES PEDAGOGIQUES

#### Élémentaires

Art du visuel et Art du quotidien

- Appréhender les grandes périodes de l'histoire du XXe siècle à aujourd'hui.
- Aborder des œuvres de différents domaines artistiques et des objets du quotidien (obser ver, identifier, classer).
- Exprimer ses émotions face à une œuvre d'art : observer, écouter, décrire et comparer.

## **Collèges**

Histoire de l'art : Art du visuel et Art du quotidien

- Thématique **Art Création Culture** : L'œuvre d'art et ses formes populaires et savantes.
- Thématique **Art Rupture Continuité** : L'œuvre d'art et la tradition ; L'œuvre d'art et le dialogue des arts.

#### Arts plastiques

- 6eme : **L'objet et l'œuvre** : L'objet comme expérience sensible (souvenir) ; Questionner le statut de l'objet : statut artistique et non artistique ; La mise en espace, le musée.
- 5eme : **Image, œuvre, fiction** : Questionner le statut de l'image ; Lien entre l'image artistique, l'image de communication et l'image documentaire.
- 4eme : Images, œuvres et réalités : Interroger la relation entre les images et les pouvoirs.
- 3eme : **Espace, œuvre, spectateur** : L'espace de l'œuvre ; Expérience sensible de l'espace ; La notion d'installation ; La mise en espace et l'accrochage.

## Lycées

Art du visuel et du quotidien

- -Thématique **Arts, réalités, imaginaires** : Interroger les œuvres d'art dans leurs rapports avec le réel et l'imaginaire, le vrai, le faux, l'incertain.
- Thématique **Arts et économie** : Interroger les œuvres d'art dans leur rapport au contexte économique de production.
- Thématique **Arts, contraintes, réalisations** : Souligner les contraintes qui conditionnent la création, la réalisation et la diffusion de l'œuvre d'art.
- Thématique **Arts, sciences et techniques** : Souligner les relations entre l'art, la science et la technique, et leurs incidences sur la création.

#### Arts plastiques

- Œuvre, filiation et ruptures : Interroger la pratique et ses résultats formels au regard des critères institués à différentes époques.
- Le chemin de l'œuvre : Aborder sous l'angle d'une analyse du processus global qui fait suite à l'intuition et à la réflexion : la formalisation de l'œuvre engage les modes de sa diffusion, de son exposition et des commentaires qu'elle suscite.
- L'espace du sensible : Réfléchir à la mise en situation de l'œuvre dans les espaces de monstration.
- le statut de l'œuvre et présentation : le statut de la production ou de l'œuvre, sa reconnaissance artistique et ses éventuelles mises en question (« ready-made » ou création élaborée, caractère pérenne ou éphémère, unité ou éclatement des supports, etc.).

# PISTE D'EXPLORATION / ATELIER

## Pour le premier degré

### A plusieurs (dans l'exposition)

Afin de mieux comprendre les rouages de l'exposition (auteur, créateur, collectif, espace d'agencement) nous proposons aux enfants d'élémentaire, un travail collaboratif ou chaque participant joue un rôle. L'idée étant de faire dessiner un par un les enfants sur une même feuille de papier, un même espace. Chaque enfant apporte par ajout un élément dessiné sur ce grand support et l'un après l'autre (un peu comme un cadavre exquis). L'orientation du dessin sera au préalable décidée (orientation thématique). Par petites touches ces entrelacs d'objets dessinés apparaissent. En parallèle des questions se posent alors, il faut donc y répondre. Nommer la chose, la décrire, lui donner un titre, se poser la question de qui est auteur de ce travail, à qui appartiens t'il.

## Composer Décomposer Recomposer (dans l'exposition ou en classe)

Ce travail est orienté vers une manipulation d'images, en reprenant des schémas et un vocabulaire simple. Trois actions (copier, couper, coller) il s'agira de composer une image à partir de trois fragments d'une image préexistante (hybridation), en suivant un axe de recherche précis (paysage, portrait, architecture,.....). Ces images peuvent être des reproductions d'œuvres ou d'autres types d'images.

## Ordre et désordre (en classe)

La façon dont on présente une collection participe à sa compréhension et son orientation. Les élèves pourront ainsi en classe travailler sur l'organisation d'un regroupement d'objet, de forme. Il faut d'abord collecter, réfléchir ensuite après en avoir fait l'inventaire à un système de classification (poids, couleur, matière, forme, taille, texture.....) et de nommage. Une fois les axes déterminés il faudra trouver une manière de les présenter, les mettre en scène. Un travail d'écriture peut être ainsi engagé afin de valoriser votre groupe de Choses.

En plus - visiter l'écomusée

visiter la Médiathèque

## Pour le second degré

## Spéculer / Déplacer / Raconter : des histoires

- 1- (dans l'exposition) Sous la forme de jeux de rôle, les élèves rejoueront la forme de l'assemblée. A partir d'un cas extrait de l'exposition (soit présenté sur les tables, soit en boîte) ou d'un nouvel objet apporté par le groupe classe, les élèves deviendront des concernés ou du public. Dans ce simulacre de l'assemblée, les élèves seront, auteur, acteur, ouvrier, juriste, ou tout autre activité se rapportant à l'objet évoqué.
- 2 -(dans l'exposition) Ce travail abordera, la construction d'un projet, ainsi que les processus de création. Effectivement à partir d'une « chose » en l'isolant et en la questionnant de façon analytique , il est possible d'identifier le parcours de cet objet, son ou ses histoires de sa conception jusqu'à sa réalisation et même diffusion. Le travail consiste donc à retracer cette histoire, et à considérer que celle-ci n'est pas terminée. Il s'agit ici d'imaginer, de spéculer sur l'avenir, de se positionner comme un (découvreur, archéologue, un enquêteur, ou un écrivain). L'image et les histoires que nous renvoie cette « chose » ne sont qu'un marqueur du temps, on peut considérer cette chose comme une étape, un objet intercalaire de sa propre histoire. Lesélèves pourrons en changer peut être la forme, la structure, la matière, la nature et la fonction. Ces hypothèses seront restituées par les élèves, à l'étage du grand café, dans l'espace qui est dédié aux Assemblées.
- 3- (en classe) La nouvelle de Borgès inspira à Pierre Bayard un livre, Et si les œuvres changeaient d'auteur ?, qui questionne l'impact du nom de l'auteur dans l'analyse d'une œuvre. « Je propose donc de multiplier ces changements d'auteur et de les faire jouer dans les champs esthétiques les plus divers, en supposant par exemple que Tolstoï est l'auteur d'Autant en emporte le vent, Schumann du Cri ou Hitchcock du Cuirassé Potemkine. » A partir de ce postulat chaque élève pourra par projection investir et s'approprier une œuvre et un auteur. Les élèves devront ensuite expliquer l'œuvre en question par rapport à la vie de son auteur fictif.