

DOSSIER

D'ACCOMPAGNEMENT

PEDAGOGIQUE

**D  
T  
S  
T  
A  
M  
C  
E**



EXPOSITION  
**JEPPE  
WEIN**  
6.6-5.10.2014  
**LiFE**

Base des sous-marins · Alvéole 14  
Boulevard de la Légion d'Honneur  
44600 Saint-Nazaire

<http://lelifesaintnazaire.wordpress.com/>

Exposition ouverte du 6.6 au 31.8  
du mardi au dimanche de 11:00 à 19:00  
et du 1.9 au 5.10, du mercredi  
au dimanche de 14:00 à 19:00

**ENTREE LIBRE**

# SOMMAIRE

## PREAMBULE

par Sophie Legrandjacques

## INTRODUCTION

## DECOUVRIR LE LiFE

## DECOUVRIR L'ARTISTE

## PISTES PEDAGOGIQUES

### --> LE JEU, LE SPECTACLE, LA MACHINE

*Mettre en scène le mouvement*

*Pour aller plus loin : les assemblages de Tinguely*

Propositions pédagogiques (cycles 1/2/3 & collèges-lycées)

### --> OEUVRE, ESPACE, SPECTATEUR

*Quand l'artiste crée à l'échelle monumentale*

*Poursuivre sa visite et découvrir « Suites de triangles » de Felice Varini*

Propositions pédagogiques (cycles 1/2/3 & collèges-lycées)

### --> EXPERIMENTER ET SCULPTER LE TEMPS

*Se perdre dans les époques*

*Pour aller plus loin: « le cours des choses » de Fischli & Weiss*

Propositions pédagogiques (cycles 1/2/3 & collèges-lycées)

## REFERENCES & PISTES D'EXPLORATION

## LEXIQUE

## INFOS PRATIQUES

# PREAMBULE

Le Grand Café est très heureux de vous accueillir au LiFE pour découvrir le projet de **Jeppe Hein, *Distance*** visible du 6 juin au 5 octobre 2014. Ce projet imaginé par Jeppe Hein place le visiteur (vos élèves !) au cœur de l'expérience artistique. **Sans eux, sans vous, sans nous, pas d'œuvre et donc pas de rencontre avec l'œuvre, ni avec les autres !**

*Distance* est une immense sculpture en mouvement qui transforme notre perception de l'espace, la place que chacun y prend, et cherche à créer une situation propice à la rencontre. Elle ouvre aussi sur des imaginaires riches : la machine infernale, le monde des inventeurs, les manèges de foires, les planétariums...

*Distance* offre également des situations pédagogiques multiples :

- Celle du jeu entre l'œuvre (la balle), l'espace et moi, puis entre moi et les autres.
- Celle de l'interdisciplinarité, plurielle là encore. *Distance* permet en effet de croiser les approches artistiques et scientifiques : celle de la physique mécanique en particulier, à travers l'étude du mouvement (force, gravité, apesanteur, vitesse) et ses effets optiques sur la perception.
- Croisement aussi avec l'univers de la danse et de la chorégraphie, voire de la musique, à travers l'importance accordée au temps et au rythme de cette expérience joyeuse et fascinante.

Que vous soyez professeur des écoles, professeur de technologie en collège, d'arts plastiques, de sciences physiques ou bien encore professeur d'arts appliqués en lycée technique et professionnel, l'œuvre *Distance* ouvre de nombreuses pistes de lecture et de travail avec vos élèves.

Enfin, cette exposition résonne à maints endroits avec celle de **Bertille Bak**, *Le tour de Babel* présenté au Grand Café du 6 juin au 31 août. Il y est aussi question de ballet mécanique des univers industriels, de loisirs de masse (le paquebot pour elle, les parcs d'attraction pour lui), de labyrinthes physiques et temporels ...

Eric Gouret (Grand Café) et Laureline Deloingce (LiFE) se tiennent à votre disposition pour imaginer une visite « duo » de ces deux projets sur le temps du mois de juin.

Soyez les bienvenus dans les mondes de Mademoiselle Bak et de Monsieur Hein!

Sophie Legrandjacques  
directrice du Grand Café

# INTRODUCTION

## Découvrir une « sculpture dans l'espace »

*Distance* est une sculpture conçue par l'artiste Jeppe Hein. Créée en 2004, l'œuvre est ici totalement repensée et recrée pour s'adapter à l'espace monumental du LiFE. C'est une œuvre *in situ*.

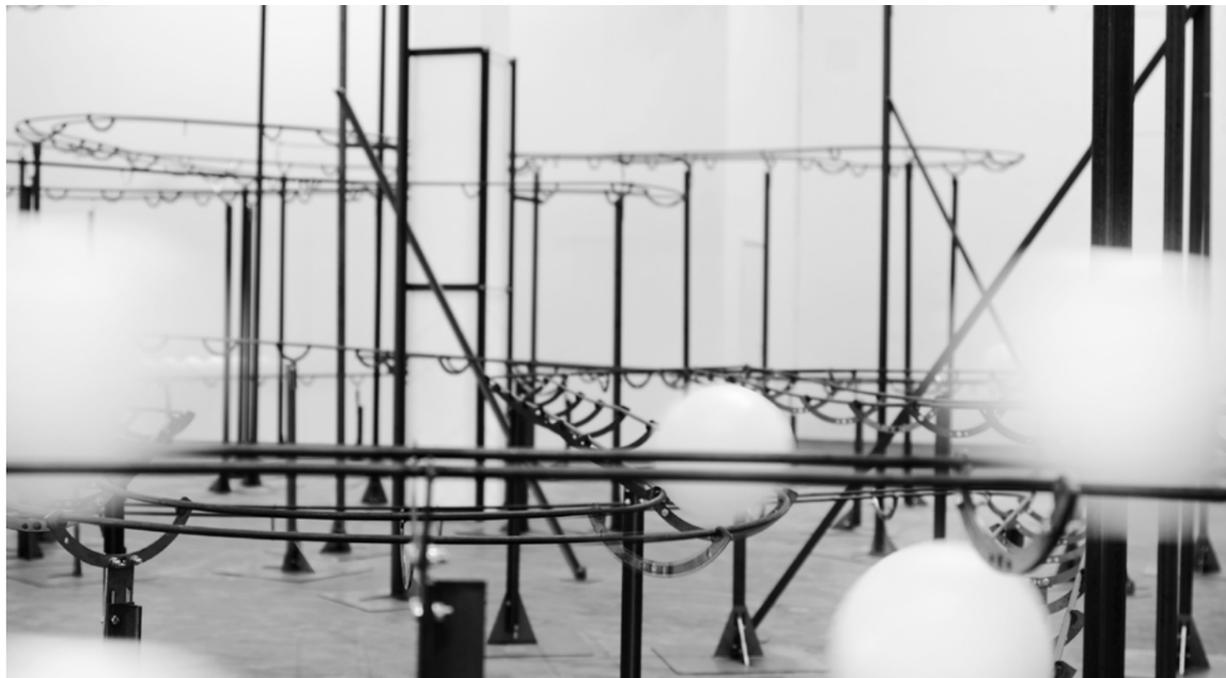
Jeppe Hein est un artiste qui travaille sur les conditions d'appréhension de l'œuvre et de l'espace. Ces trois éléments – **œuvre, espace, spectateur** – sont intimement liés, voire reliés.

La sculpture\* se déploie littéralement dans l'espace du LiFE, invitant le visiteur à jouer, déambuler, découvrir, et donc rencontrer l'œuvre.

## Faire l'expérience de la relation à l'œuvre

Pour ce jeune artiste danois, avant même d'être une « expérience artistique », l'œuvre est une expérience « réelle » : elle s'adresse au corps, au regard, et propose une sorte de jeu dans l'espace avec le visiteur.

*« Rien ne nous oblige au mouvement. Le spectateur peut devenir acteur s'il le souhaite. C'est en tout cas le principe même de mon travail. Il y a une participation : je préfère qu'elle soit active de la part du visiteur, mais elle peut aussi être entièrement passive. C'est son choix ».*



\*Jeppe Hein, Art Actuel, Janvier-Février 2008

Ici à l'approche du visiteur, à l'aide de capteurs de présence, la « machine » propulse une boule sur une piste en acier, passant à l'intérieur d'un circuit en boucle pouvant atteindre plus de 730 mètres de longueur.

Les visiteurs sont tentés de suivre les balles déposées sur la piste. Elles sont toutes identiques et circulent selon le principe des forces mécaniques.

Elles ralentissent, accélèrent, s'arrêtent, repartent en fonction de l'inclinaison et du dénivelé de la piste.

**Un dialogue subtil s'opère entre le visiteur, la boule et l'espace du LiFE.**

## Jouer avec les équilibres

Plusieurs lectures de l'œuvre sont possibles.

Le rapport à l'architecture est évident, naturel, primordial. Il ne s'agit pas tant de découvrir l'œuvre que **« de faire l'expérience de l'architecture »** grâce à l'œuvre.

**--> de jouer avec les échelles:** celle du LiFE, (monumentale, liée à l'Histoire, au temps et à la permanence) et l'échelle humaine (petite, mouvante, fluide, spontanée).

**--> de jouer avec le visiteur:** il actionne la boule, peut la suivre s'il le souhaite et est ainsi invité à se déplacer, à traverser et à entrer en relation avec l'œuvre et les autres visiteurs.

**-> de jouer avec les formes:** entre sculpture, architecture, manège, machine infernale fantastique. La sculpture de Jeppe Hein est difficile à «classer»: elle évoque toutes ces formes et aucune d'entre elles.

## L'art comme expérience collective

C'est une réflexion **sociale** que propose Jeppe Hein : celle qui implique les visiteurs, leur rapport aux œuvres d'art et à l'art « en général ».

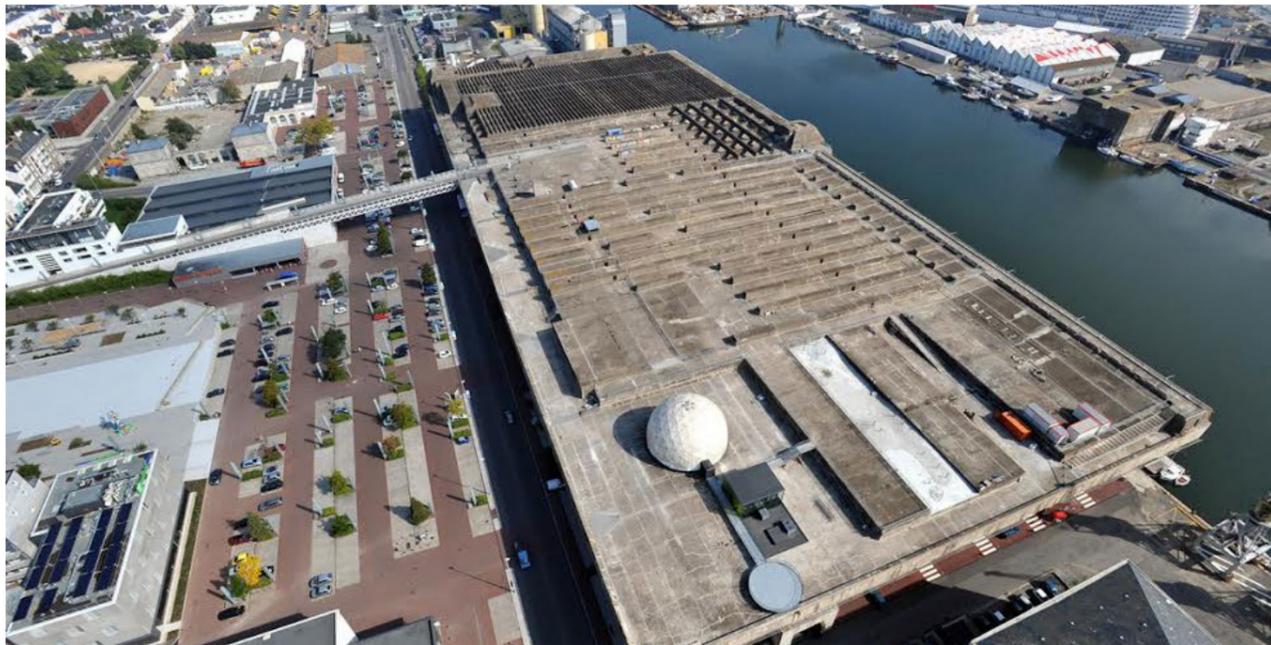
***Distance est une machine qui ne produit rien, si ce n'est du mouvement et donc de la rencontre.***

*« Distance offre aux visiteurs la possibilité de participer à l'action de la pièce, d'être confronté à la surprise de l'inattendu. (...) Chaque personne peut éprouver mon œuvre d'une manière individuelle, cependant, mon travail a également cette capacité à réunir des gens de différents contextes et origines et de leur donner la possibilité de communiquer les uns avec les autres\* ».*

\* Jeppe Hein, entretien avec Sophie Legranjacques, avril 2014

# DECouvrir LE LiFE

## Création, monumentalité, Histoire



Le LiFE est né en 2007 dans l'alvéole 14 de la base des sous-marins de Saint-Nazaire.

Initialement conçu comme un abri destiné aux sous-marins de combat, construit entre 1941 et 1943, cet espace fut entièrement reconfiguré par l'agence LIN, sous la direction de l'architecte urbaniste berlinois Finn Geipel.

Étroitement lié au projet de reconversion urbaine et de reconquête du port, le LiFE est un **lieu de création atypique**.

Le LiFE accueille une programmation pluridisciplinaire, en partenariat avec différents acteurs culturels de la ville.

Posé sur le toit de la base des sous-marins on distingue **le Radôme**: offerte par le Ministère allemand de la Défense à la Ville de Saint-Nazaire en 2005, cette structure géodésique en forme de demi-sphère a servi de radar pour l'OTAN sur l'aéroport de Berlin Tempelhof entre 1984 et 2003.



Le Radôme et sa plateforme sont liés à l'intérieur de la base par un percement et une tour d'escaliers.

Pour l'architecte Finn Geipel, « *le radôme est un lieu expérimental, qui est essentiellement destiné aux processus de conception et d'expérimentation – un « think tank » léger.* »

### Des Chiffres clés « qui donnent le vertige »

#### Distance

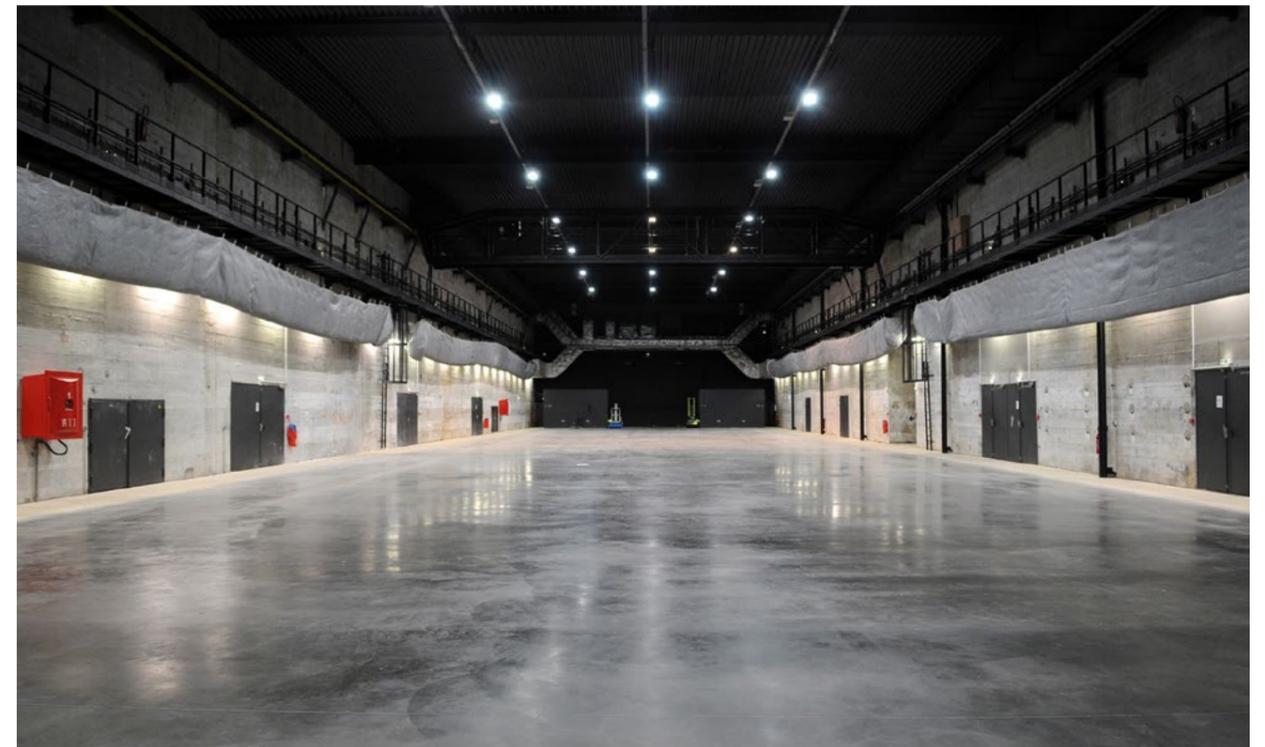
- 730 mètres de circuit
- 38 balles

#### Le LiFE

- 1460 m<sup>2</sup> de surface
- 10m de hauteur
- 80m de longueur
- 20m de largeur

#### Le Radôme

- 298 triangles pour l'ossature
- 16m de diamètre



# DECouvrir L'ARTISTE

## Jepe Hein

Né à Copenhague en 1974, Jepe Hein vit et travaille à Berlin et Copenhague. Son travail porte sur la notion **d'interactivité**, qu'il questionne et met en scène. **Il s'intéresse au « point de contact » qui existe entre l'œuvre, le spectateur et l'espace.**

Les installations de l'artiste introduisent systématiquement **la notion de jeu**. L'artiste place le visiteur au cœur du déclenchement interactif de l'œuvre. Selon l'absence ou la présence du public, les installations s'activent, ou au contraire se dérobent : une sculpture-fontaine cesse de jaillir à l'approche du spectateur incité, dès lors, à pénétrer au centre du dispositif, ce qui ravive instantanément le mur d'eau, cernant ainsi le public surpris (*Space in Action/Action in Space*).

L'expérience se révèle parfois plus périlleuse : une boule d'acier bouleverse tout sur son passage dès qu'un visiteur pénètre dans l'exposition (*360° Presence*) ou se calme s'il part...

**Le mouvement fait partie de son vocabulaire.**

Jepe Hein utilise des formes simples (sphères, cubes, labyrinthes) et des matériaux bruts (acier, miroir, eau) qui reviennent de manière récurrente dans sa pratique. Ainsi, il est souvent considéré comme l'héritier du courant minimaliste : Le choix de volumes géométriques et les matériaux purs permettent de produire des objets dont le sujet n'est autre que la sculpture elle-même. **Il met en place des systèmes qui renversent les relations de l'homme à son environnement. L'activation de l'œuvre est toujours soumise à l'aléatoire chorégraphie du public.**

### Visuels (de haut en bas):

\**Space in Action/Action in Space*, Jepe Hein, 2002

\* *360° presence*, Jepe Hein, 2002

\* *Géometric mirror VIII*, Jepe hein, 2011



## Focus sur L'ART MINIMAL

Le minimalisme (ou art minimal) est un courant de l'art contemporain, apparu au début des années 1960 aux États-Unis, basé sur le principe de l'économie maximale des moyens. Les artistes minimalistes utilisent des structures élémentaires, réalisées dans des matériaux simples et souvent laissés bruts. Les couleurs, les matériaux individuels permettent de produire des objets qui n'ont aucune histoire émotionnelle et dont **le contenu n'est autre que la sculpture elle-même. C'est une représentation minimale parce qu'elle se limite à l'essentiel.**

Les œuvres de Jepe Hein renvoient au travail de **Dan Graham**. Figure majeure du paysage artistique contemporain depuis les années 1960, Dan Graham s'est attaché à la conception **d'architectures-sculptures** de dimensions humaines caractérisées par des structures aux lignes épurées et des surfaces réfléchissantes. Ses pavillons de miroir et de verre, pensés le plus souvent pour des espaces publics, soulèvent les problématiques de la perception de soi et des autres dans l'environnement immédiat.

**Jepe Hein comme Dan Graham jouent des matériaux pour confondre observateurs et observés, espaces publics et privés, intérieurs et extérieurs.**

Entre art, architecture et design, c'est **la fonctionnalité** et **la sociabilité** mêmes des œuvres d'art qui sont questionnées.

### Visuels (de haut en bas):

\**Girls Make-up room*, Dan Graham, 1998-2000

\* *Adjacent Pavillons*, Dan Graham, 1978-1981

\**Half square Half crazy*, Dan Graham, 2012



# PISTES PEDAGOGIQUES

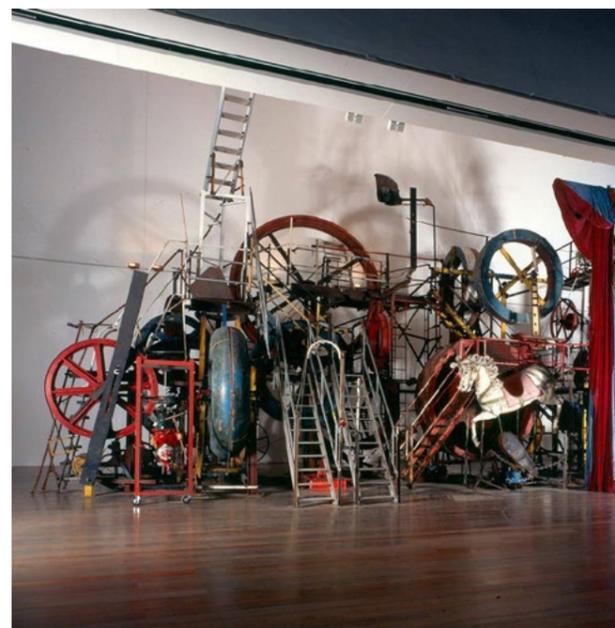
## LE JEU, LE SPECTACLE, LA MACHINE

Capteurs de présence, déclenchements à l'insu du visiteur, œuvres qui s'animent en l'absence du public. **La sculpture de Jeppe Hein met en scène le mouvement.**

**Jouer avec les visiteurs** fait partie du travail de Jeppe Hein, tout en douceur et en poésie et fait preuve d'une grande économie de moyens.

Cette approche minimale de l'art a pour but de laisser place à la relation qui existe, pendant un court instant entre l'œuvre et le visiteur.

**Jeppe Hein cherche à montrer le spectacle du mouvement sans être spectaculaire...**



Jean Tinguely, *L'Enfer, un petit détail*, 1984  
© MNAM, Paris

Il n'est pas question d'une performance liée à la vitesse ici (le rythme de la boule étant variable et contrôlé en permanence) mais plutôt **de donner à voir le flux, l'énergie qui circule.**

*Distance* peut être envisagée comme une **grande machine qui ne produit pas d'objet mais du mouvement** : mouvement des boules, mouvement des visiteurs et donc mouvement dans l'espace du LiFE.

**Ce mouvement permanent engendre une perte de repères: perte d'orientation, perte de repères temporels,...**

On peut également y voir **un emprunt à l'univers de l'ingénierie** dans lequel les grandes inventions côtoient des architectures utopiques, toujours en quête d'un monde meilleur.

**On y voit des phénomènes physiques simples: la gravité, la lévitation, les processus d'accélération, le mouvement, la trajectoire, la vitesse**

## LES ASSEMBLAGES DE TINGUELY

**Jean Tinguely (1925-1991),  
sculpteur, peintre et dessinateur suisse.**

Tinguely n'était pas mécanicien, pas plus qu'il n'était technicien ou ingénieur. Aux yeux des spécialistes, ses machines étaient construites de manière lamentable !

C'est un sculpteur qui, avant tout, utilise des matériaux de récupération auxquels il redonne vie en utilisant des moteurs pour les animer. L'irrégularité, la panne, le dysfonctionnement apparaissent comme les principes organisateurs d'une démarche qui cache sa profondeur sous une apparente facilité. Ces œuvres se «mettent en marche» grâce au public, c'est à lui de les actionner.

# EN CLASSE

## Activités pour les Cycles 1/2/3

### La machine infernale !

Après avoir observé l'installation *Distance*, une promenade en ville sera l'objet d'une recherche de d'éléments construits qui ressemblent à l'œuvre (grue, grande roue, globe en métal, lampadaires...). L'objectif est de les dessiner sur une feuille afin de **créer un répertoire de formes.**

En classe, à partir d'agrandissements des dessins, les enfants sont invités à réaliser la machine de la classe en redécoupant et en assemblant les différentes esquisses.

**Objectif** : identifier des structures urbaines, observer et repérer des formes, puis les exploiter dans une œuvre collective.

## Activités pour les Collèges et Lycées

### Les inventeurs

Vous êtes de grands inventeurs et on vous a donné la mission de créer une incroyable machine pour représenter/voyager dans le temps.

- Dans un premier temps, vous allez devoir créer une maquette de cette machine

- Dans un second temps, vous réaliserez une «notice explicative» (comment reproduire cette maquette). Une notice est un recueil d'indications, d'instruction succincte, un mode d'emploi.

**Conditions** : choisir seulement deux matériaux à assembler entre eux pour réfléchir à leurs spécificités, leurs qualités intrinsèques.

**Objectif** : Expérimenter le travail de préparation, de réflexion inhérent à un travail de création.

### ACTIVITES POUR «EXPERIMENTER» L'OEUVRE DANS L'EXPOSITION

- Imaginer une histoire/une course/une poursuite/un environnement avec un contexte et des personnages
- s'interroger sur les relations homme / machine ?
- Quelle machine inventerais-tu pour permettre aux gens de se rencontrer ?

# PISTES

## PEDAGOGIQUES

### L'OEUVRE, L'ESPACE, LE SPECTATEUR

Traditionnellement, les arts plastiques sont considérés comme les arts de l'espace et de la forme. **La forme se déploie dans l'espace et en même temps, elle en modifie la perception.**

**Distance se déploie dans l'espace.** C'est une sculpture qui interagit avec le spectateur et l'invite à redécouvrir l'environnement qu'elle occupe.

> **Comment qualifier l'espace du LiFE? de l'oeuvre?**

Différentes qualités de l'espace nous affectent en fonction de son échelle et de ses mesures : l'espace habitable, l'espace miniaturisé, la vaste étendue naturelle ou urbaine, le monument.

> **Comment qualifier l'espace ?**

- comme matériau de l'architecture et des œuvres environnementales,

- comme dimension de la réalité à expérimenter physiquement,

- comme dimension de dialogue et d'interaction entre l'œuvre et le spectateur.



Comment se situer dans l'espace?

Quelle est la bonne distance pour apprécier l'oeuvre?

L'appréhension globale de l'oeuvre de Jeppe Hein nous échappe... La sculpture joue avec les paradoxes: elle se veut monumentale et légère, impossible à capter dans sa globalité.

### QUAND L'ARTISTE CREE A L'ECHELLE MONUMENTALE

**\*\* Poursuivre la visite avec la découverte de Suites de triangles de Felice Varini \*\***

Né en 1952 à Locarno en Suisse, Felice Varini est un peintre contemporain.

Son travail se caractérise par **l'utilisation de l'espace architectural lui-même comme support pour sa peinture.**

**Les liens avec Distance sont nombreux:**

- l'utilisation de formes géométriques simples (cercles, lignes, etc...);

- la question de l'échelle et de la monumentalité,

- le jeu de la perception et du point de vue: l'oeuvre n'est pas donnée à voir immédiatement,

- l'expérimentation d'un phénomène (une *anamorphose* pour F.Varini et *l'interaction* avec l'oeuvre pour J.Hein) pour comprendre l'oeuvre,

- la mise au défi de notre intelligibilité et l'invitation à «jouer» avec l'espace de l'exposition et le paysage,

- la matérialité et le rapport entre la 2D et la 3D: il est question d'optique et de dessin dans l'espace.

## EN CLASSE

### Activités pour les Cycles 1/2/3

#### Le labyrinthe, aire de jeu ou cauchemar ?

À l'aide d'exemples de labyrinthes conçus par Jeppe Hein, il s'agira de réaliser un inventaire des labyrinthes existants :

- Galeries d'animaux ou d'insectes (fourmillères, terriers...)
- Plans de ville, photos satellites de villes, échangeurs d'autoroutes, toit de la base, plan de Distance...
- Formes dans la nature, galeries sous-terraines

Dans un second temps, l'enfant réalise son propre labyrinthe sur une feuille A4.

**Objectif :** expérimenter l'idée de trajectoire, de durée et de perte de repères à travers l'œuvre.

### Activités pour les Collèges et Lycées

#### Des échelles délirantes

Sur le toit du LiFE, constituer des groupes de deux. A l'aide d'un cadre en carton, un membre du groupe choisit un cadrage dans lequel le binôme se positionne.

En jouant sur la profondeur de champs, les élèves réaliseront deux prises de vue où l'architecture apparaît tantôt minuscule, tantôt gigantesque; tantôt fantastique, tantôt réaliste.

**Objectif :** expérimenter les notions d'échelles dans le paysage.

### ACTIVITES POUR «EXPERIMENTER» L'OEUVRE DANS L'EXPOSITION

Suivre une balle sur le circuit en fonction de son rythme, se disperser tout au long de la structure pour en « saisir physiquement » la surface,

Traverser l'œuvre et observer les points de rencontres avec les balles et les obstacles,

Qualifier par des adjectifs l'espace du LiFE et la structure *Distance*

Avec quelle fréquence les balles apparaissent-elles sur la piste ? Pourquoi ?

Comparer le déplacement des balles et le déplacement du spectateur. Quelles sont les différences, les points communs ? L'œuvre pourrait-elle exister sans le public ? Pourquoi ?

# PISTES

## PEDAGOGIQUES

### EXPERIMENTER, SCULPTER LE TEMPS

*Distance* est une sculpture **qui interroge le temps** : la balle qui circule sur la piste, suit une boucle. Elle réalise un parcours, dans l'espace et ... dans le temps ! Jeppe Hein a conçu une immense machine, ce n'est pas un outil de mesure à proprement parler mais, elle invite à **prendre conscience du temps qui passe**.

Jeppe Hein créé avec *Distance* un « espace autre ». En effet, *Distance* est une machine imaginaire, fonctionnelle mais non utilitaire, qui obéit à sa propre temporalité. ***Distance* appartient donc à un espace hors de la réalité, hors du quotidien, hors du temps.**

### SE PERDRE DANS LES EPOQUES

Les *hétérotopies* se définissent par la cohabitation des espaces irréels dans des espaces réels, voire même de temps différents dans le temps présent.

L'oeuvre de Jeppe Hein crée cet espace utopique, relié à aucune temporalité, aucun signe déterminant d'appartenance à une époque. Elle brouille les codes et nous invite à laisser aller notre imaginaire.

Sommes nous en face d'une ville? d'une machine? d'une architecture? Sommes nous dans notre époque? dans une autre dimension temporelle?

Les villes utopiques ont toujours inspirées les grands constructeurs.



#### «Le cours des choses» (Der Lauf der Dinge) Peter Fischli et David Weiss 1987, 16 mm

Un sac-poubelle se met lentement en mouvement... le résultat : une réaction en chaîne absurde et excitante dans laquelle le feu, l'eau, la gravitation et la chimie vont déterminer le cours des événements.

Un récit, ayant pour seuls sujets les forces physiques, le rapport de causalité entre une action et un événement, le temps qui passe.

Dans leur vidéo, Fischli & Weiss mettent en scène **l'activité mécanique prolifique des objets** face à l'absence de figure humaine.

Dans *Le cours des choses*, rien ne peut arriver trop tard ou trop tôt. le film décrivant ainsi un mouvement qui peut continuer à perdurer sans fin dans **une analogie avec le cours de la vie**.

## EN CLASSE

### Activités pour les Cycles 1/2/3

#### Jouer avec le temps !

Comment vivre, percevoir et verbaliser la durée... ? Qu'est-ce qui dure longtemps ? Pas longtemps ?

--> trouver des situations et des activités: dormir, se brosser les dents, manger un biscuit, prendre un bain...

Travail en groupe : une balle (ou un objet que l'on peut prendre dans ses mains) est choisi, l'enfant qui tient le ballon marque un temps de pause en élevant le ballon au-dessus de sa tête. Les enfants se passent ainsi le ballon en variant les temps de pause.

**Objectifs:** Expérimenter les variations de rythme dans le temps, expérimenter la notion de durée de façon objective et subjective. Prendre conscience que le temps objectif passe toujours à la même vitesse contrairement au temps subjectif.

### Activités pour les Collèges et Lycées

#### Le temps passe!

Demande :

Réaliser une production artistique qui donne à voir le temps qui passe./ Imaginer une « machine » qui capte le temps.

Conditions:

1- travail individuel ou par 2

2- technique libre : photo / dessin / installation / vidéo / ...

3- première étape : écrire le projet dans le cahier (explication en quelques phrases, croquis, schémas...)

4- deuxième étape : la réalisation.

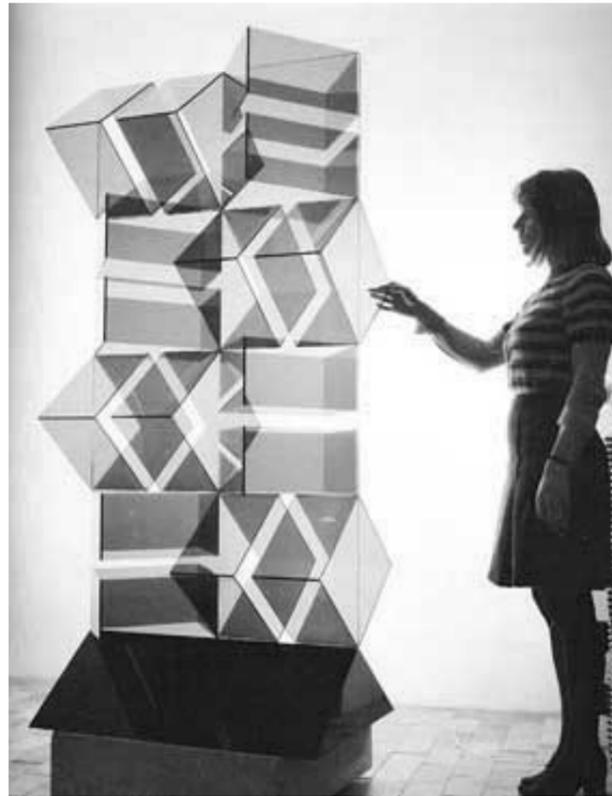
**Objectif:** Exploiter la dimension temporelle dans la production.

#### ACTIVITES POUR «EXPERIMENTER» L'OEUVRE DANS L'EXPOSITION

- Savez-vous en combien de temps la totalité du circuit est réalisé par la balle ? par le visiteur ?
- Comment pouvez-vous mesurer ce temps ?
- Quels sont les outils qui existent qui permettent de mesurer le temps ?

# REFERENCE

## ART CINÉTIQUE Le GRAV



Ci-dessus:  
Les artistes du Groupe de Recherche d'Art Visuel.  
De gauche à droite : Julio Le Parc, Joël Stein,  
Horacio Garcia Rossi, Francisco Sobrino, Fran-  
çois Morellet et Jean-Pierre Yvaral .

Ci-contre:  
Francisco Sobrino, *Espace indéfini*, 1968 © DR

L'art cinétique propose des œuvres qui contiennent des parties en mouvement. Le mouvement peut être produit par le vent, le soleil, un moteur ou le spectateur. L'art cinétique englobe une grande variété de techniques et de styles qui se chevauchent.

Certains artistes opto-cinétiques se sont réunis dans un collectif, **le Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV)** avec pour but de permettre à tous de pouvoir approcher leur art. Ils ont privilégié un art accessible directement par le spectateur où ce dernier peut toucher et manipuler les œuvres.

« Nous voulons intéresser le spectateur, le sortir des inhibitions, le décontracter.  
Nous voulons le faire participer.  
Nous voulons le placer dans une situation qu'il déclenche et qu'il transforme.  
Nous voulons qu'il s'oriente vers une interaction avec d'autres spectateurs.  
Nous voulons développer chez le spectateur une forte capacité de perception et d'action.»

Manifeste, 1963

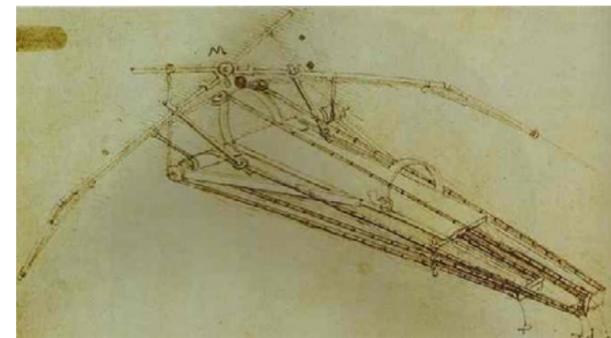
# PISTES D'EXPLORATION

## OLAFUR ELIASSON, artiste et son «STUDIO»



*Weather project*, 2003, Tate Modern, Londres  
Olafur Eliasson a hissé un soleil artificiel à 35  
mètres de hauteur, amplifié par un plafond de  
miroirs. © DR

## HUMANISME, UTOPIE ET TECHNIQUE : les machines de Léonard de Vinci



Léonard de Vinci,  
Plans pour une machine volante, 1488,  
Institut de France, Paris.

« Un artiste est impliqué dans la vie, dans la réalité du monde (...). Mon studio est construit sur cet engagement ».

Olafur Eliasson est un artiste contemporain danois. Son œuvre explore la relation existant entre la nature et la technologie, comme lorsque des éléments tels que la température, l'olfactif ou encore l'air se convertissent en partie en éléments sculpturaux et en concepts artistiques. Il qualifie son atelier de **studio-laboratoire** où le questionnement, la recherche et l'expérimentation constituent la base essentielle de sa démarche artistique. Il transforme alors les éléments, s'amuse avec les sens de ses spectateurs, et les convertit en partie, en éléments sculpturaux et en concepts artistiques.

« En tant qu'artiste, je veux voir une exposition aussi par l'intermédiaire de mon corps. En art, on comprend physiquement ce qui arrive, sans passer par les mots. ».

Léonard de Vinci (1452-1519), est un peintre florentin et un homme d'esprit universel, à la fois artiste, scientifique, ingénieur, inventeur, anatomiste, peintre, sculpteur, architecte, urbaniste, botaniste, musicien, poète, philosophe et écrivain ! Comme ingénieur et inventeur, il développe des idées très en avance sur son temps, comme l'avion, l'hélicoptère, le sous-marin et même jusqu'à l'automobile. Très peu de ses projets sont réalisés ou même seulement réalisables de son vivant, mais certaines de ses plus petites inventions (comme une machine pour mesurer la limite élastique d'un câble) entrent dans le monde de la manufacture.

En tant que scientifique, Léonard de Vinci a beaucoup fait progresser la connaissance dans les domaines de l'anatomie, du génie civil, de l'optique et de l'hydrodynamique.

# PISTES

## D'EXPLORATION

### L'ART DANS L'ESPACE

#### PUBLIC: «sans frontière»

« Quand les gens voient un élément artistique dans un espace public, il est souvent plus facile pour eux d'y accéder une première fois. (...) Quand je conçois une œuvre d'art, j'essaie tout d'abord d'avoir une vision de l'endroit où elle doit être située, ainsi que son contexte architectural, social et géographique. Je veux que mon travail réponde aux conditions locales et constitue une intervention active dans l'endroit où il se situe ».

**Jepe Hein, 2006**

Dans cette installation, l'artiste s'empare avec facétie de la tradition des fontaines. En s'asseyant sur le banc, le visiteur actionne la fontaine : geyser démesuré de 20m de haut. Elle disparaît dès que celui-ci quitte sa place. Un comique de répétition s'instaure alors : le visiteur reste surpris par cette apparition mais peut « jouer » avec sans se lasser !

Est-t'on certain de ce qui vient de se passer ?

Comme le souligne avec humour le titre, l'œuvre n'existe que par la présence du public.



Jeppe HEIN, *Did I miss Something ?*  
(Ai-je raté quelque chose)  
Œuvre pérenne du parcours Estuaire,  
Saint-Jean de Boisteau, Château du Pé, 2007

# LEXIQUE

#### L'in situ :

Expression latine (« sur place ») qui indique qu'une œuvre est exécutée en fonction du lieu où elle est montrée, pour y jouer un rôle actif, souvent jouant avec l'espace.

#### L'anamorphose :

Image délibérément déformée qui, de face, est presque méconnaissable mais sous un certain angle retrouve une apparence normale.

#### L'interactivité:

C'est une activité nécessitant la coopération de plusieurs êtres ou systèmes, naturels ou artificiels, qui agissent en ajustant leur comportement. Elle est souvent associée aux technologies permettant des échanges homme-machine.

Une communication interactive s'oppose à une communication à sens unique, sans réaction du destinataire, sans rétroaction.

#### Sculpture-Volume-Objet

Oeuvre tridimensionnelle pouvant être créée par retrait de matière, par modelage ou par assemblage.

A l'origine, la sculpture remplissait une fonction précise, répondant à une finalité pratique. Sa signification dépassait largement son apparence formelle. Elle a servi de médiation entre les dieux et les hommes, de glorification des héros et des morts puis s'est émancipée, se libérant de la commande, du sujet, du socle, de la statique...

Au XXe siècle, le mot **volume** tend à remplacer le terme « sculpture ». L'objet fait son apparition, ainsi que le vivant, l'espace d'exposition et la lumière, utilisés comme matériau. On parle dès lors de **l'art de l'installation**

#### L'hétérotopie :

Pour reprendre le terme de Michel Foucault dans sa conférence « des espaces autres » de 1967, les « hétérotopies » se définissent par la cohabitation des espaces irréels dans des espaces réels, voire même de temps différents dans le temps présent.

L'illustration la plus concrète de constructions imaginaires implantées dans un lieu réel est certainement celle des Parcs d'attractions. Leur apparition remonte, en France, à l'Exposition universelle de 1889 à Paris et la construction de la tour Eiffel, première manifestation d'une inutilité essentiellement ludique.

#### Architectures Utopiques

Jusqu'à l'aube de l'ère industrielle, l'utopie renvoie à une catégorie d'ouvrages critiques à l'égard de la société existante à laquelle leurs auteurs opposent une société imaginaire parée de toutes les vertus, à commencer par une stabilité sans équivalent dans le monde réel.

Dès le départ, l'utopie fait appel à l'architecture et à la construction afin de renforcer sa crédibilité.

ex: Labyrinthes, Tour de Babel, etc...

#### Le mouvement

Un objet est en mouvement par rapport à un autre si la distance qui sépare ces objets varie au cours du temps.

Pour définir l'état de repos ou de mouvement d'un objet, il est nécessaire de préciser par rapport à quel objet de référence (référentiel) on l'étudie.

# INFOS

# PRATIQUES

## OUVERTURE accès libre

Période du 6 juin au 31 août:  
ouverture du mardi au dimanche  
de 11h à 19h

Période du 1er septembre au 5 octobre:  
ouverture du mercredi au dimanche  
de 14h à 19h

## TOUS PUBLICS

### Visite découverte de *Distance*

Visite accompagnée tous les jours à 16h30

### « Les Ateliers du Radôme »

Activités familiales le week-end d'ouverture le 7 & 8 juin, les week-ends en juillet et août ainsi que le 20 et 21 septembre; de 15h30 à 17h30.

### Atelier scientifique - Les Petits Débrouillards

une fois par mois de 15h30 à 17h30 au Radôme le 15 juin, 13 juillet, 17 août et 28 septembre.

### Conférence - Michel Gauthier

Critique d'art et conservateur au service des collections du Musée national d'art moderne - Centre Pompidou, il animera une conférence sur l'œuvre de Jeppe Hein.

RDV **le dimanche 21 septembre**, dans le cadre des Journées Européennes du Patrimoine.

## AU GRAND CAFE

### Bertille Bak

#### *Le tour de Babel*

6 juin – 31 Août 2014

contact: [gourete@mairie-saintnazaire.fr](mailto:gourete@mairie-saintnazaire.fr)

tel. +33(0)2 44 73 44 03



# LIFE

## PUBLIC SCOLAIRE & GROUPES

Différentes formules de visites vous sont proposées (sur réservation):

### Visite découverte de *Distance*

visite découverte de l'exposition *Distance* de J.Hein au LiFE (1h).

### Visite « duo »

visite de l'exposition *Distance* de J.Hein au LiFE couplée à celle de l'exposition *Le tour de babel* de Bertille Bak au Grand Café (2h15).

### Visite « journée »

visite des deux expositions et de l'œuvre pérenne de l'artiste Felice Varini sur le port, avec possibilité de pique-nique sur la plage.

### Visite « atelier »

Visite de *Distance* suivie d'un atelier, parmi ceux proposés dans ce dossier (3h).

## CONTACT

LE LiFE  
Base des Sous-Marin, Alvéole 14  
Bd de la Légion d'Honneur  
44600 Saint Nazaire

Laureline Deloingce- publics scolaires  
tél. +33 (0)2 40 00 40 17

[deloingcel@mairie-saintnazaire.fr](mailto:deloingcel@mairie-saintnazaire.fr)  
<http://lelifesaintnazaire.wordpress.com>

Réalisation & rédaction: Laureline Deloingce et Anne-Hélène Frostin et sous la direction de Sophie Legrandjacques

