

EXPOSITION
ERRE
VARIATIONS
LABYRINTHIQUES
LE LABYRINTHE MENTAL

ERRE / LE LABYRINTHE MENTAL

Le labyrinthe est une métaphore de la connaissance et de l'égarement comme étape nécessaire à l'acquisition du savoir. Le fonctionnement complexe de la mémoire et la pensée, cette organisation chaotique du psychique permettent de faire des liens entre labyrinthe physique, et cérébral. Cette partie est l'occasion d'évoquer les tentatives artistiques d'organiser la pensée, de représenter le chaos et l'errance mentale, jusqu'à la folie. Elle permet aussi d'intégrer les matières scientifiques, à travers des documents réfléchissant sur les liens entre la structure physique du cerveau et l'architecture labyrinthique.

SOMMAIRE

1. LES ŒUVRES

1.1 THOMAS HIRSCHHORN ET MARCUS STEINWEG,
THE MAP OF FRIENDSHIP BETWEEN ART AND PHILOSOPHY

1.2 MIKE KELLEY, *EDUCATIONAL COMPLEX*

1.3 MATT MULLICAN, *TWO INTO ONE BECOMES THREE*

2. LES PISTES PEDAGOGIQUES

2.1 HISTOIRE DES ARTS

2.2 INTERDISCIPLINARITE

1. LES ŒUVRES

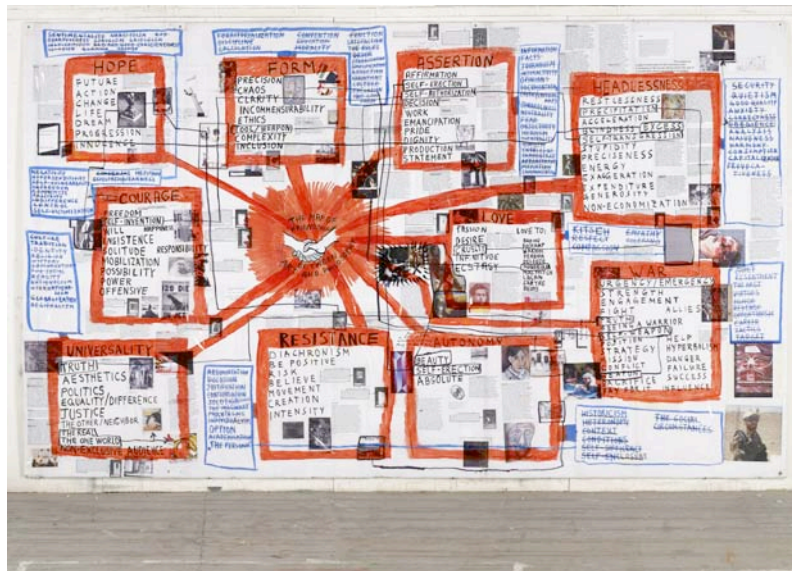
1.1 THOMAS HIRSCHHORN & MARCUS STEINWEG

Thomas Hirschhorn, né à Berne en 1957, est un artiste plasticien engagé. Politiquement marqué par l'idéologie marxiste, il milite pour davantage d'équité sociale, et refuse que l'art soit réservé à une élite. Il a notamment réalisé le *Musée précaire Albinet* à Aubervilliers, en banlieue parisienne, avec des œuvres de la collection du Centre Pompidou, ou encore l'installation à Metz-Borny, le M2 social, en collaboration avec le Frac Lorraine. C'est un artiste reconnu par ses pairs qui a déjà reçu de nombreux prix, dont le prix Marcel Duchamp en 2000 et le prix de la fondation Beuys en 2004.

Il travaille avec des matériaux pauvres, simples, comme du papier, du carton usagé ou du ruban adhésif brun, à partir desquels il fait notamment des sculptures éphémères, de plus en plus gigantesques.

Thomas Hirschhorn considère que l'art doit susciter des questions sur la société de consommation dans laquelle nous vivons. Il doit réveiller, provoquer l'indignation devant les grands maux de la société contemporaine éclaboussée par des scandales, et faire réfléchir sur les contradictions de cette société de consommation.

Les œuvres présentées dans l'exposition, *Hannah Arendt-Map*, *Spinoza-Map*, *Foucault-Map*, *Nietzsche-Map*, sont autant d'hommages de l'artiste à des penseurs qu'il admire, de grands philosophes dont la pensée mêle la politique et l'éthique, se posent en conscience éclairée et vigilante et qui fondent leur réflexion sur la place de l'homme au sein de la société. L'artiste s'associe, pour réaliser ces œuvres, au philosophe allemand Marcus Steinweg, avec lequel il réalisa une œuvre-performance en 2004 au palais de Tokyo, à Paris, intitulée « Thomas Hirschhorn, 24 heures Foucault ».



Thomas Hirschhorn and Marcus Steinweg
The Map of Friendship between Art and Philosophy, 2007

Carton, papier, feuille de plastique, scotch transparent, feutre, impressions, stylo à bille
240 x 400 cm

Stephen Friedman Gallery, Londres

© Courtesy of the artist and Stephen Friedman Gallery, London. Photo : Stephen White

1.2 MIKE KELLEY, *EDUCATIONAL COMPLEX*

Mike Kelley, né à Detroit en 1954, vit et travaille à Los Angeles. Il est à la fois plasticien, critique d'art, performeur et musicien, reconnu sur la scène internationale artistique depuis le milieu des années 1980.

Sa plateforme *Educational Complex* intègre des éléments issus de son histoire personnelle et d'une histoire culturelle plus large, nourrie de philosophie, de littérature et d'histoire de l'art. Elle regroupe des maquettes d'écoles, de bureaux, de zoo ainsi que de sa maison d'enfance. L'installation débute alors que, aux États-Unis, le syndrome de la mémoire refoulée fait débat. Les souvenirs d'expériences traumatiques peuvent être refoulés et rendus inaccessibles à la conscience. Seule une psychothérapie permet au patient de se remémorer ces souvenirs. Mais les flashes qui rejaillissent au cours des thérapies sont-ils vrais, déformés ou imaginaires ? Ce débat a conduit Mike Kelley à développer un travail d'autofiction sur ses souvenirs liés à l'école, à ses années d'apprentissage. Le visiteur découvre donc cette compilation introspective de lieux où il a vécu, d'images et d'espaces issus de sa mémoire, mêlant à la fois fictions, moments vécus, fantasmés, déformés, analysés... Sa pseudo-biographie est son stimulus créatif : il ne se souvient réellement que de 20 % des lieux qu'il a fréquentés.

Le principe de construction serait basé sur la théorie du *push hand pull*, du peintre Hans Hofmann : les plans colorés (ou non) construisent la spatialité. Il exploite également les théories freudiennes du souvenir refoulé : l'absence de souvenirs, concrétisée par les blocs blancs de la maquette, les « zones aveugles », est alors signe de traumatisme.

Les maquettes, à mettre en relation avec celles de Malevitch (bâtiment imaginaire, idéalisé, fictionnel), sont accompagnées de croquis et de schémas architecturaux montrant le processus créatif et la naissance du projet architectural.

L'œuvre de Mike Kelley est-elle une maquette architecturale ou une installation ?

L'artiste définit l'installation comme étant toutes les choses exposées, à la fois indépendantes et pouvant être regroupées, selon le choix du spectateur. À ce titre, *Educational Complex* peut être à la fois une installation regroupant les images tridimensionnelles de son enfance et, pour son aspect fictif, une maquette similaire à un décor de films, très présents dans l'esprit des habitants de Los Angeles. La frontière entre maquette et installation est mince et offre l'occasion d'étudier l'architecture comme art de l'espace et comme art du visuel.

La maquette, commencée en 1995, est déclinée et approfondie selon les lieux d'exposition.

(Glossaire : maquette, installation)

1.3 MATT MULLICAN

Né en 1951 à Santa Monica, Matt Mullican vit et travaille à New York. En 1973, il réalise des performances vidéo dont une est produite à partir de *Five into one*, un environnement virtuel interactif en 3D. Cette réalisation est une commande publique. Voir le détail de cet environnement virtuel sur les sites :

http://www.ciren.org/artifice/artifices_2/mullican.html

<http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?p=285>

Le principe de cette première œuvre virtuelle est de construire une carte de ville en 3D de cinq mondes.

Le nombre de polygones possibles est de dix mille. Le nombre de couleurs possibles est de six. Les couleurs, en aplat, associées à des motifs symboliques, renvoient aux cinq notions fondamentales : le vert évoque les choses essentielles, le rouge les valeurs spirituelles, le jaune les manifestations conscientes des arts et des sciences (comme dans l'œuvre présentée), le bleu les mystères de l'inconscient, le noir sert le langage.

Il n'y a pas de détails, les formes géométriques sont simples.

L'image est modifiée selon le point de vue choisi par le spectateur, en temps réel (d'où l'interaction). La position est déterminée par position de la tête du spectateur munie d'un casque stéréoscopique avec des capteurs et un joystick.

Ce sont les outils et le design des jeux vidéo, mais ses finalités sont différentes. Le but est de composer un itinéraire : « le virtuel n'est ici ni une représentation, ni une simulation, c'est la projection d'une topologie singulière d'un univers mental (...) ».¹

Il développe un système de signes, dont certains sont le produit de son imagination, d'autres étant extraits des codes visuels des aéroports, des autoroutes et autres voies de circulation. La base de son système forme une charte graphique reconnaissable.

Depuis une quarantaine d'années, le signe est le médium de Matt Mullican. Il représente, décalque, frotte, collecte et agence des signes qui dessinent la cartographie d'un tout auquel nous appartenons tous.

À Metz, son répertoire de signes frottés, dessinés, assemblés sur une toile jaune, prend forme sur des supports de différents formats composés, telle une planche de bande dessinée. Reprenant des motifs existants, il suggère les domaines des arts, des sciences, de la connaissance, d'une conscience humaniste.

Son langage plastique est donc protéiforme : aux côtés d'installations numériques, il développe des installations à grande échelle, où la profusion des images est caractéristique de notre époque. Logos, calligraphies, idéogrammes, symboles, écritures, pictogrammes, etc., sous la forme le plus souvent de feuilles punaisées, mais aussi d'assemblages de photographies, d'images numériques, de frottages et de drapeaux colorés.

Pour son projet dans la grande Nef, Mullican proposera une composition de 70 panneaux, tous réalisés par frottages : l'œuvre, mesurant près de 15 mètres de haut sur 11 mètres de large, est monumentale.

(Glossaire : cartographie)



Matt Mullican

Two into One becomes Three, 2011

Commande du Centre Pompidou-Metz

© Studio Rémi Villaggi

1 Cité dans la revue Techniques et architectures, n° 406, février-mars 1993, article : « Démarches de projets ».

2. LES PISTES PEDAGOGIQUES

2.1 HISTOIRE DES ARTS

DISCIPLINE LITTERATURE

Au XVII^e siècle, Madeleine de Scudéry, dans *Clélie*, retrace les étapes de la vie amoureuse selon les précieuses du XVII^e siècle, sur une carte appelée « Carte du Tendre ». Les représentations typographiques deviennent la métaphore des tribulations de l'amant idéal à travers les sentiments de la femme qu'il veut séduire.

Le chaos et l'errance mentale des personnages peuvent aussi conduire jusqu'à la folie. Depuis Érasme et son *Éloge de la folie*, les écrivains comme les philosophes se sont intéressés à ce passage, cette frontière, entre la raison et la folie, ce qui est perceptible et ce qui est de l'ordre d'un autre sens, que l'on ne possède pas. Dans *Les Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift, le héros bascule dans la folie et, à travers cette perte de la raison, Swift critique et interroge la science et la philosophie qui, poussées à l'extrême, peuvent conduire à la perte des hommes.

Les romans de Gérard de Nerval présentent un univers de songes dans un labyrinthe de souvenirs et de poésie (*Les Filles du feu*). Ainsi, dans *Sylvie*, le narrateur effectue un voyage dans le temps à travers un périple qui l'emmène de Paris à la forêt de Senlis au cours duquel il repense à Sylvie et à Adrienne, compagnes de son enfance. De même dans *À la recherche du temps perdu*, le narrateur, Marcel, nous invite à une plongée labyrinthique qui suit l'ordre de ses réminiscences. Le labyrinthe mental est alors le lieu des émotions retrouvées.

DISCIPLINE : HISTOIRE-GEOGRAPHIE

Le travail de Hirschhorn peut être l'occasion d'aborder la géographie et les cartes subjectives. Une carte dite « subjective » représente la vision qu'a une personne ou un groupe de son territoire, de sa ville à un temps donné. Elle ne se base pas sur des données réelles (comme la distance, la disposition et la fonction sociale des lieux...), mais sur les impressions des habitants. Subjective, elle l'est par son objectif. On y retrouve donc les souvenirs, les histoires de lieux intimes ou non, les idées hâtives, les croyances. Cette carte pointe aussi bien les espaces rêvés que ceux du quotidien. Arrêt sur image de la ville, elle est un prétexte pour raconter aux autres son quartier, son territoire, ses chemins. Parlant de soi et de l'autre, elle dit et imagine une manière de vivre ensemble un territoire. Jouant des codes de la cartographie officielle, elle s'octroie quelque peu de légitimité et permet de présenter avec sérieux la vision subjective de celui qu'il l'a produite. La géographie subjective est donc une « parodie sérieuse ». Au terme de la création, l'exposition des cartes, dans la rue, suscite un débat informel sur la ville et la place tenue par chacun en son sein. La carte ainsi exposée publiquement fonctionnerait comme une invitation à dire son parcours, à projeter sa représentation de la vie collective...

La géographie subjective invite ainsi à faire un travail de cartographie, tout comme la psychogéographie, dont la démarche est développée dans le glossaire.

DISCIPLINE : ARTS PLASTIQUES

Les cartes mentales en arts plastiques peuvent être considérées comme une incitation à la production : processus, cheminement de la pensée d'une personne ou d'un groupe. Chaque jour ou semaine, un élève vient ajouter un mot par association d'idées au précédent, le premier étant lancé par l'enseignant, comme par exemple « erre », afin de rester dans la thématique de l'exposition. À la fin d'un temps donné, les élèves auront à leur disposition une carte mentale qu'ils devront exploiter : trier les informations, les hiérarchiser, les choisir, afin qu'elles servent de lancement à leur production plastique. Des logiciels gratuits comme FreeMind ou Xmind permettent ces représentations.

Comment rendre compte plastiquement de son itinéraire dans le territoire entre le domicile et l'établissement scolaire ? Cette piste peut également convenir à la partie sur La ville/l'urbain. Il est intéressant, avec des élèves, de questionner la possible confusion entre ses souvenirs personnels, la réalité et la mémoire collective. Si l'on demande à plusieurs personnes de dessiner un lieu identique qu'elles connaissent, leur réalisation en dira moins sur le lieu que sur elles-mêmes.

Cartes routières, cartes abstraites, la carte est une saisie abstraite du réel, une reconstitution codifiée de l'espace, un espace conçu plus que vécu.

Pour cette partie, n'oublions pas qu'Internet et les satellites ont modifié la vision du monde : espace et temps sont devenus des notions à interroger au regard des technologies actuelles.

A l'automne 2009, l'artiste Alain Bublex investit la nouvelle Galerie des enfants sur la Mezzanine au Centre Pompidou et y installe un « paysage mystérieux » dédié à la prospective, à l'imagination à la création, à la vie quotidienne en 2050. Avec cette création inédite, il nous livre un monde tout à la fois œuvre d'art, terrain d'exploration, atelier et lieu de rencontre. Cette nouvelle fiction imaginée par Alain Bublex est un site qui s'explore et conduit à s'interroger sur un monde en devenir, son évolution, ses transformations, à mettre en parallèle avec le travail de Mike Kelley.

Les villes-fictions couvrent de nombreux champs artistiques, comme le cinéma, avec le court-métrage d'animation *Logorama* du collectif français H5, récompensé à Cannes en 2009 et aux Oscars en 2010. Ce film recrée une ville entièrement peuplée de marques, pour la plupart américaines.

Voir :

<http://www.lamediatheque.be/loc/mon/sel/utopiecinema.php?reset=1&secured>

Ces œuvres sont l'occasion de s'interroger avec les élèves sur le lien entre la pensée, la réflexion philosophique et l'art. L'œuvre d'art peut-elle jouer un rôle politique ? Est-elle une arme utile pour lutter contre les abus et les extrémismes ? Qu'appelle-t-on un artiste engagé ? S'engager quand et pourquoi ?

Certaines de ces cartes sont dédiées à des philosophes et peuvent donner lieu à s'interroger avec les élèves sur la notion d'hommage, de portrait et de carte, bien sûr. Qu'est-ce qu'une carte ? Est-ce forcément quelque chose qui renvoie à un référent réel ? Est-ce la même notion qu'en géographie ? En Français, il est possible d'étudier le portrait ainsi que la notion de point de vue et de subjectivité.

Il est intéressant de noter avec les élèves que la dernière œuvre de Hirschhorn présentée dans l'exposition s'intitule *Moi-Map*, et renvoie donc à la notion d'autoportrait. On pourra se demander quelle image l'artiste voulait renvoyer de lui-même. Souhaitait-il se hisser au rang de ses idoles ou signifier sa volonté de les égaler un jour, ou simplement revendiquer une filiation de pensée dans laquelle s'inscrit sa série d'œuvres ? Il serait intéressant ici de faire argumenter les élèves sur le choix du titre de cette dernière carte, afin de tenter de répondre à cette problématique : un artiste nous parle-t-il finalement toujours de lui-même lorsqu'il parle des autres ? La question peut être posée pour différents genres artistiques, tels que la littérature ou le cinéma.