

Orbis Existentialis Mathematicae

L'ellipse est une forme géométrique et rhétorique : cercle allongé et silence expressif. Une œuvre de l'exposition inscrit dans l'espace cette ambivalence des courbures et soupirs elliptiques. Laquelle ?

.....

Officina Palingenesiae

La *Biblia Latina* était livre de chevet des rêves alchimistes. Sur la deuxième de couverture de l'édition présentée dans ERRE, quelles valeurs sont gravées sur les portes de la Tour du labyrinthe ?

.....

Umbacula Vulnerum Veneris

D'où vient le *Labyrinthe en valise* dont l'original est exposé en galerie 1.

.....

Ludus Choris Perditis

La danse de Thésée dessinait au sol une figure estimable des cieux seulement, comme s'il l'avait voulu hommage aux dieux. Quel geste dans ERRE est ainsi saisi par un regard céleste ?

.....

Circumnavigationibus Schola

Didier Beaufort s'est laissé guider toute une année par la course du Soleil et la quête continue de son zénith. Sur quel territoire cette poursuite l'a-t-elle mené ?

- L'Amérique du Sud
- L'Antarctique
- La Lune

Lacrimis Academia

La variable d'Ariane est le sentiment d'être aimé ou abandonné par les personnes que l'on aime. Une carte qui porte son nom dans le *Labyrinthe en valise* est placée dans une pièce de l'exposition, en grande Nef. Laquelle ?

.....

Règlement

Pour jouer, répondez aux six devinettes au verso de ce bulletin et remplissez tous les champs avec vos coordonnées. Déposez votre bulletin dûment rempli dans l'urne placée dans l'espace Ici et là.

Un tirage au sort sera effectué chaque mois et récompensera cinq participants ayant correctement répondu aux six devinettes.

N'hésitez pas à interroger les médiateurs en salle, ils sont passeurs d'énigme et vous permettront d'avancer dans le *Labyrinthe en Valise*.

*(h)...

Pour en savoir plus et obtenir des indices :

www.centrepompidou-metz.fr/erre-variations-labyrinthiques
onglet « Le jeu »



Le *Labyrinthe en valise* est un jeu qui peut se déployer sur trois plateaux : un tapis de cartes, l'exposition ERRE, la ville de Metz. Il est prétexte à des devinettes, à des énigmes et, in fine, à un mystère.

Les devinettes. Chaque mois, six questions, figurant ici au verso, introduisent à l'univers du jeu en interrogeant des œuvres de l'exposition. Ces questions sont armées aux six chapitres des abîmes de l'amour, tels que trouvés dans les documents épars accompagnant le *Labyrinthe en valise*.

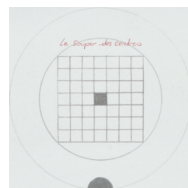
Les énigmes. Chaque mois, également, une nouvelle énigme, emblématique de l'un des six chapitres, est instruite en un point particulier de la ville de Metz (*cf. ci-contre*).

Le *grand Mystère*, quant à lui, se résume en une seule question : quelle règle pour un tel jeu ? La résonance des images des cartes avec les œuvres de l'exposition offre des pistes pour élucider cet ultime arcane.

Si, dans le *Labyrinthe en valise*, chacun gagne et perd dès lors qu'il joue, ceux qui voudront bien se confronter aux devinettes, aux énigmes ou au grand Mystère pourront peut-être accéder à une entrée au labyrinthe selon des modalités définies dans le règlement.



Enigme III. De quoi le *Labyrinthe en valise* contient-il les cendres ?



Rendez-vous à la librairie Geronimo, le 9 décembre à 19h, pour la conférence d'Estelle Delesalle : « autodafés et infinis »

Nom :

Prénom :

Adresse :

E-mail :

Téléphone :

accepte de recevoir la newsletter du Centre Pompidou-Metz