

Orbis Existentialis Mathematicae

Les mathématiques existentielles se fondent sur une métrique subjective. Quelle œuvre dans ERRE située en Grande Nef met en abîme un étalon muable, façonné par le hasard ?

.....

Officina Palingenesiae

La palingénésie stipule un cycle de réincarnations. 3 pièces sacrées exposées en Galerie 1 figurant des palais divins en sont l'évocation. Elles constituent un moyen de purification et de transformation intérieures. De quelles pièces s'agit-il ?

.....

Umbracula Vulnerum Veneris

Vulnerum veneris... blessures de la beauté ou de l'amour, selon une étymologie ambiguë. Nommer trois rues que touchent les passions de l'amour selon Guy Debord, sur le *Guide psychogéographique de Paris* présenté en Grande Nef.

.....
.....
.....

Ludus Choris Perditi

La danse grecque du labyrinthe se disait aussi *Geranos*, danse de la grue. Quel artiste présent en Galerie 1 s'élance depuis les cimes, comme s'il en effectuait le premier pas ?

.....

Circumnavigationibus Schola

Dédale, architecte du labyrinthe originel, accomplit ses ultimes travaux en Sicile. Quel artiste français arpente aveuglément ce même sol, dans une vidéo en Grande Nef, au cœur d'un autre labyrinthe ?

.....

Lacrimis Academia

La disparition du *h* est clé du *Labyrint*e en valise*. Citer trois artistes de ERRE qui le portent en leur nom.

.....
.....
.....

Règlement

Pour jouer, répondez aux 6 devinettes au verso de ce bulletin et remplissez tous les champs avec vos coordonnées. Déposez ensuite votre bulletin dûment rempli dans l'urne placée dans l'espace "Ici et là".

Un tirage au sort sera effectué chaque mois et récompensera 5 participants ayant correctement répondu aux 6 devinettes. Ils gagneront le catalogue, le t-shirt et le badge de l'exposition ERRE, un jeu de cartes *Le Labyrinthe en valise* ainsi que des places de spectacles du Centre Pompidou-Metz.

N'hésitez pas à interroger les médiateurs en salle, ils sont passeurs d'énigmes 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 3 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.

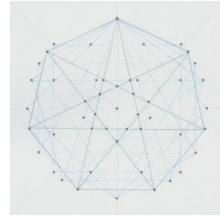
Les devinettes. Chaque mois, 6 questions, figurant ici au verso, introduisent à l'univers du jeu en interrogeant des œuvres de l'exposition. Elles sont arimées aux 6 chapitres des abîmes de l'amour, tels que trouvés dans les documents épars accompagnant le *Labyrinthe en valise*.

Les énigmes. Chaque mois, une nouvelle énigme emblématique de l'un des 6 chapitres est instruite en un point particulier de la ville de Metz (*cf. ci-contre*).

Le 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.

Les 3 gagnants du *Mystère*, élus par un jury, remporteront respectivement : une semaine en Grèce sur les traces du labyrinthe originel, un week-end à Madrid et un vol en montgolfière.

Énigmes V et VI. Trouver le point sublime de la rencontre et restaurer la danse perdue du labyrinthe.



Rendez-vous le vendredi 2 mars à partir de 17h au jardin d'Amour, pour une circumnavigation sur le tracé de la spirale ponctuée au Centre Pompidou-Metz à 18h30 par la *Nuit du Mystère*.



Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

E-mail :

Téléphone :

aurait trouvé une issue...

accepte de recevoir la newsletter du Centre Pompidou-Metz