

Orbis Existentialis Mathematicae

Dédale dut fuir Athènes après avoir tué son neveu Talos, qu'il jalousait d'avoir inventé le compas. Une pièce de l'exposition permet d'ouvrir un cercle étrange, dont chacun est simultanément centre et périphérie. Laquelle ?

.....

Officina Palingenesiae

En Crète, Dédale se rendit complice des amours complexes de la reine Pasiphaë, experte en magie et divination. Deux fragments font ici référence à une antique pratique de lecture divinatoire dans un labyrinthe de viscères. Celle-ci se nommait-t-elle :

- a. extispicine
- b. pescasextine

Umbracula Vulnerum Veneris

Dédale fut aussi complice de l'amour qu'Ariane, fille de Pasiphaë, voua au jeune Thésée, en lui révélant la solution du fil qui porte désormais son nom. Quel artiste dans ERRE dévide un fil sur les pas de sa déambulation ?

.....

Ludus Choris Perlitis

Pour quitter le labyrinthe dont il était l'auteur, Dédale conçut de fabriquer des ailes et une méthode de les mouvoir, gagnant ainsi la liberté par les airs. Un artiste de l'exposition tente de reconduire ce geste d'envol. Qui donc ?

.....

Circumnavigationibus Schola

Avant leur évasion, Dédale prévint son fils de ne pas voler trop haut. Mais le rêve d'Icare était d'être au plus près du soleil... Quel artiste a pendant un an précisément réalisé ce rêve ?

.....

Lacrimis Academia

On ne connaît à Dédale que ces seules larmes : lorsqu'il ensevelit Icare sur les rives de sa chute. Seule une pièce de l'exposition présente en son titre, dans la galerie 1, d'énigmatiques sanglots. 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 *Labyrinth*^e en Valise* *(h)...

Pour en savoir plus et obtenir des indices :
www.centrepompidou-metz.fr/erre-variations-labyrinthiques
onglet « Le jeu »



Le *Labyrinth*^e 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 arrimées aux six chapitres des abîmes de l'amour, tels que trouvés dans les documents épars accompagnant le *Labyrinth*^e en valise*. Ce mois-ci l'histoire de Dédale, architecte du labyrinthe crétois et archétype de Ferrance, est la trame du questionnaire.

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 *Labyrinth*^e 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 II. Trouver la Pierre Perdue de Pierre Perrat



Rappel - L'unique spirale issue du centre Pompidou qui épouse le bras courbe de la Moselle a pour équation $r = \phi^{\frac{\theta}{2}}$ et pour asymptote la pierre de Pierre Perrat.

Rendez-vous en la Cathédrale de Metz, le 9 novembre à 19h, pour la conférence de Robert Féry : « poursuites de l'être révé »



Nom :

Prénom :

Adresse :

E-mail :

Téléphone :

Aurait trouvé une issue...

accepte de recevoir la newsletter du Centre Pompidou-Metz