

A

exposition
du 21 janvier
au 11 mars
2017

NIMA - LITÉS

DOSSIER PÉDAGO- GIQUE

La Graineterie
Centre d'art municipal

27 rue Gabriel-Péri
78800 Houilles
01 39 15 92 10
lagraineterie.ville-houilles.fr



VILLE DE
HOUILLES

TRAM

SOMMAIRE

L'EXPOSITION

4

REPÈRES

8

PISTES ÉDUCATIVES

24

LES ARTISTES

29

LEXIQUE

32

BIBLIOGRAPHIE

36

LE DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Conçu en direction de l'ensemble des équipes éducatives (enseignants, encadrants et responsables de Centre de loisirs, associations et professionnels), le dossier pédagogique est un outil d'aide à la visite qui s'articule autour de différentes séquences. Il a pour but d'allier la visite des expositions temporaires aux objectifs pédagogiques, en lien avec les programmes.

Il vous permet de préparer votre visite, de cibler le propos général de l'exposition et de faire le lien avec les grandes thématiques de l'histoire des arts. Des pistes d'ateliers offrent la possibilité de prolonger et d'isoler certains axes de l'exposition ou certaines facettes du travail d'un artiste.

► Ce document est téléchargeable depuis le site de La Graineterie :

<http://lagraineterie.ville-houilles.fr/Publications>

L'AXE PÉDAGOGIQUE : SAISON 2016-17

La question du **récit** permet d'aborder une diversité de démarches artistiques proposées au Centre d'art-La Graineterie. Fil rouge cette saison, la **narration** induit un questionnement large nous amenant à parler du sens de l'œuvre : polysémie de l'image, symbolique et projection.

Interroger le caractère narratif d'une œuvre, qu'elle soit figurative ou abstraite, en volume ou en aplat, relève de la construction même de l'image. *Dans quelle construction géométrique s'inscrit l'image ? Quelle place est donnée au cadre ? Comment se structure l'image ?...* sont autant de points qui nous amènent à définir l'armature d'une œuvre, l'imbrication des masses et ses aspects morphologiques (échelle de représentation, point de vue, effets de champ, de contre-champ, de profondeur).

Se laisser guider par la lecture d'une œuvre, savoir formuler ce que l'on voit, comprendre le sens d'une œuvre et les intentions de l'artiste, seront ainsi au cœur des **deux prochaines visites-formations** (les mercredis 18 janvier et 29 mars de 14h30 à 16h), proposées aux enseignants ainsi qu'à l'ensemble du personnel encadrant des structures à vocation pédagogique (association, centre de loisirs, institut de pédagogie curative...).

ANIMALITÉS L'EXPOSITION

Exposition collective avec **Laurent Le Deunff, Françoise Pétrovitch et Julien Salaud.**

Si l'animal sauvage a disparu progressivement de nos vies occidentales, il ne cesse pourtant de fasciner les esprits. N'appartenant pas à notre expérience familière, ne représente-t-il pas une échappatoire à nos quotidiens codifiés et civilisés ? L'utopie d'une liberté possible, ou encore une forme de joyau que la main de l'homme n'aurait pas modifié ? Face à cette attractivité indéniable, l'homme s'exclut toutefois de la notion d'animal : à l'humanité douée de raison, on oppose l'animalité.

Cette exposition s'intéresse dès lors à une animalité aux prises avec notre humanité, perçue par le prisme de nos civilisations occidentales ; Un monde

animal soumis à nos idéaux.

Entre bienveillance et manipulation, les phénomènes d'observation, d'appropriation et de domestication mais aussi parfois même de mise à mort dessinent ici les contours d'une proposition qui explore ce besoin que nous avons de créer un rapprochement avec l'animal.

Avec Françoise Pétrovitch, qui présente plusieurs nouveaux lavis d'encre ainsi que des installations vidéos (*Le loup et le loup*, 2011 et *Panorama*, 2016), la figure animale fait partie intégrante d'une démarche qui vise à comprendre le monde, entre intimité et familiarité. Les relations qui surgissent ici sont fugaces, à l'instar de la technique diffuse qu'elle utilise, saisies au-delà de toute narration. C'est une autre forme de langage qui est en jeu, celui d'un regard fait

de trivialité et d'immédiateté. Chez Françoise Pétrovitch, l'animal, fragile, semble souvent aux prises avec nos peurs ou nos espoirs. Soumis aux jeux de l'enfance il peut subir la domination ou la mise à mort, mais il peut aussi s'attacher à l'image d'une force protectrice ou encore s'ouvrir à l'imaginaire d'un monde carnavalesque fait de créatures masquées et hybrides.

La chimère, du moins la présence d'animaux hybrides, apparaît de façons, certes très distinctes, mais manifestes dans les pièces des trois artistes. Ces figures fantasmagoriques mêlant réel et imaginaire témoignent d'un besoin d'extériorisation des sentiments face à l'inconnu, mais elles portent aussi en elles la capacité de l'animalité à débrider nos imaginaires.

Pour *Animalités*, Laurent Le Deunff a ainsi travaillé à une nouvelle série de sculptures hybrides, qui représentent de petits animaux en ayant avalés d'autres, plus grands. Le pelage reste, la forme change. Réalisées en papier mâché et peintes à la gouache, ces œuvres font directement référence à l'univers carnavalesque : des animaux, qui comme des hommes, auraient eu envie de se déguiser en autre chose. Possiblement inspirées des récits de voyages du Moyen-Âge que l'artiste plébiscite, ces créatures portent en elles l'intérêt de leur auteur pour la littérature et les sciences comme

par exemple la « cryptozoologie », science des animaux dont l'existence n'a pas été prouvée de façon irréfutable. Mettant comme toujours à distance ses références par un décalage illusionniste et ludique, Laurent Le Deunff marque son attachement au matériau et aux pratiques sculpturales. La référence aux loisirs créatifs est ici telle que l'on comprend qu'en adoptant la démarche de l'amateur, l'artiste propose un regard ouvert et non naïf sur la figure animale, son histoire et les fantasmes qu'elle peut engendrer.

Laurent Le Deunff et Julien Salaud partagent un attrait pour la science mais aussi pour des pratiques qui dépassent le spectre de l'art contemporain (loisirs créatifs, arts traditionnels...). Ils usent manifestement de notre insatiable fascination pour les temps primitifs, notre besoin de découvertes et de connaissances, mais n'en exploitent pas les mêmes ressorts. Citons la pièce de Laurent Le Deunff, *Chewing-gums* (2010), qui mime les restes d'ossements préhistoriques. Ici, l'invitation à l'exploration passe par une vraie-fausse illusion. Le trompe-l'œil inversé est l'apanage de l'artiste qui se joue davantage de notre désir profond de croyance que d'une forme de véracité. Chez lui, cela passe par une appropriation des traces du temps au travers de matériaux qui ont vécu ou qui, du moins, l'exprime.

Chez Julien Salaud, les inspirations et les modes d'expression adoptent un point de vue quasi naturaliste. L'acte de sculpture (qu'ils s'agissent d'installation ou de performance vidéo d'ailleurs) passe, dans la plupart de ces pièces, par l'exploitation du vivant, de l'enveloppe charnelle animale taxidermée comme de moulage du corps humain.

À l'instar de celles de Laurent Le Deunff, les œuvres de Julien Salaud peuvent se rapporter à des fables et mythologies anciennes inscrites dans notre mémoire collective. Toutefois, avec ce dernier on touche de plus près à la vision de la mort comme un lien entre l'homme et l'animal. Celle-ci se glisse dans l'état même de la taxidermie, technique au cœur du travail de l'artiste, entre attraction et répulsion. À la différence de l'installation vidéo *Le Loup et le loup* (2011) où Françoise Péetrovitch fait émerger la chasse, la mort, la cruauté d'un environnement pourpre, les œuvres de Julien Salaud usent du décalage qu'apporte l'ornementation pour générer des histoires et des sentiments. Moins frontale, la mise à mort est ici dissimulée, voire sublimée. Cela rappelle les pratiques naturalistes qui, utilisant la taxidermie, mettent de côté la mort à des fins d'observation, d'étude et de recensement des espèces, à ceci près que Julien Salaud leur offre une seconde vie. En les

hybridant, il les transforme comme pour se tourner ainsi davantage vers les civilisations qui ne voient pas en la mort une fin en soi, mais un passage, une métamorphose. La peau devient alors cette frontière à traverser. Citons à cet égard outre ses *Guerriers traversières*, la série des *Entomillogismes* (2008-2013), ces insectes métamorphosés en oiseaux qui rappelle les cabinets de curiosités des amateurs et collectionneurs chevronnés passionnés d'entomologie.

Avec Julien Salaud qui présente une installation sculpturale et plusieurs nouvelles pièces, les phénomènes de domestication et d'apprivoisement (d'espèces animales sauvages chassées) prennent une place centrale. Si la domestication renvoie à l'idée de foyer et d'intimité, celle de l'apprivoisement ouvre la voie plus largement à celle de territoire. C'est ici que les relations et parfois même les fusions homme/animal naissent. Les trophées de chasse par exemple, représentent une pratique visant à attester d'une victoire. La mise à mort disparaît au profit de l'exploit. Avec une forme de bienveillance, la taxidermie redonne à l'animal sa beauté première, lui offrant dès lors une place auprès de nous, dans nos intérieurs domestiques. Par choix, *Animalités* montre les derniers trophées de chasse de Julien Salaud, qui installent le trouble en hybridant des moulages humains et des

taxidermies animales. Ici, de la mort naîtrait l'harmonie.

Les œuvres sur papier, sculptures, installations vidéos et sonores de l'exposition *Animalités* font émerger un sentiment de familiarité avec l'animal. Il semble plus proche et lorsque, oh bonheur !, la domestication réussit et immerge l'animal dans notre foyer, nous voilà face au désir de lui apporter quelques agréments le ramenant à certains de ses comportements naturels. En cela, la série sculpturale des neuf *Arbres à chats* proposée par Laurent Le Deunff offre un point de vue délectable, à la fois décalé et plein d'humour, sur nos façons de toujours considérer l'animal au travers de ce que nous sommes, plutôt que de ce qu'il est.

REPÈRES

LA RELATION HOMME-ANIMAL DANS LA CRÉATION PLASTIQUE

Le rapport de l'homme à l'animal est empli d'ambiguïté. L'animal lui paraît à la fois proche et lointain, il lui semble familier mais il reste étranger à sa condition.

Ce sont des relations de prédation qui ont amené les hommes et les animaux à s'affronter et d'une certaine manière à se rencontrer. Les plus anciennes représentations que les hommes nous ont laissées témoignent de cette première rencontre, mais aussi de l'investissement symbolique dont les animaux faisaient déjà l'objet.

Cette amorce historique, pré-histoire des relations entre l'homme et l'animal, s'achève avec les premières domestications. Dès lors, les animaux

auprès des hommes se distinguent de ceux qui restent à l'état sauvage.

1. DE L'HOMME À L'ANIMAL

Une altérité irréductible

Appréhender l'animal peut revenir à envisager ses différences vis-à-vis de l'Homme. Si tous deux se partagent un même territoire, des différences constitutives les séparent néanmoins : le langage articulé, l'écriture, l'art, la mémoire, la pensée réflexive, la personnalité sensible/la conscience....

La mise à mal de la relation de l'Homme à l'animal

L'Homme a de tout temps entretenu une relation à l'animal ambivalente, d'attraction/répulsion où la dimension mortuaire prédomine.

Leur histoire s'est tout d'abord construite dans la rivalité, l'Homme développant différents modes d'approches conflictuelles : autour du sacrifice, de l'expérimentation scientifique...

La dimension sacrificielle

Depuis l'Antiquité, les sacrifices d'animaux, en remplacement des sacrifices humains, sont l'une des composantes de la relation Homme/animal.

Aussi, même si elle est à différencier du rituel sacrificiel, la consommation de viande faite par l'Homme induit l'abattage d'animaux à grande échelle.

La muséification de l'animal (zoos, ménageries...)

Durant le Moyen-Âge, plusieurs souverains dans toute l'Europe ont maintenu des ménageries dans leurs cours royales, comme Charlemagne, Guillaume le Conquérant ou Henry I^{er}. Le développement de parcs animaliers et de réserves zoologiques ont permis ainsi la valorisation de vestiges du

règne animal. L'animal devient, au sein de ses structures d'observation, un objet d'étude.

À partir du XVI^{ème} siècle, les grandes découvertes ramènent de nombreux animaux méconnus. Ces derniers sont mis en scène dans des sortes de « théâtres du sauvage », phénomènes initiés dans les parcs des villas italiennes jusqu'au XVIII^{ème} siècle.



Plan d'une ménagerie idéale par Gustave Loisel, Salon de 1908. *Histoire des Ménageries de l'Antiquité à nos jours*, 1912, Planche XXII du Tome III

Le développement de la zoologie

Comme de nombreux autres établissements, le Parc zoologique de Paris est impliqué dans les problématiques d'élevage et de conservation des espèces. L'animal est protégé et permet d'assurer des missions éducatives et la biodiversité à plus grande échelle.

L'expérimentation scientifique et la recherche génétique qui se font encore aujourd'hui en grande partie sur les animaux, incarnent également les facettes de cette relation duelle.

Histoire des parcs zoologiques (extraits)

Dès les civilisations les plus anciennes de l'Antiquité, les Hommes ont entretenu des collections animales pour présenter des animaux sauvages et exotiques. Le plus souvent, à l'instar des Jeux du cirque, elles servaient de reflet à la gloire des puissants, chez les Babyloniens, les Égyptiens, les Romains, mais aussi en Asie et chez les peuples précolombiens. Les animaux pouvaient aussi être entretenus pour servir à l'occasion dans des combats d'animaux, donnés en spectacle dans les Venationes (combats d'animaux sauvages) de l'amphithéâtre et les Jeux du cirque (dans la Rome antique), ou dans des buts religieux, lorsqu'ils étaient consacrés à une divinité (en Grèce antique, en Égypte antique, etc.). Les collections aristocratiques se sont perpétuées dans les seigneuries, les monastères, les municipalités et les États occidentaux, au Moyen-Âge et dans les temps modernes. [...]

Après la Seconde Guerre mondiale

En raison de l'accomplissement de grands progrès en matière de zoologie, les zoos se transforment,

se modernisent et s'adaptent au niveau scientifique de l'époque. Certains ont été fortement modifiés par le passage de la guerre, comme ceux de Vienne, de Rotterdam, de Wrocław ou de Berlin.

Progressivement, le rôle du zoo va changer. Dès les années 1950, les éthologues tels Hediger et Lorenz, qui étudiaient les animaux en captivité, vont s'efforcer d'aménager les enclos et cages de façon que leurs pensionnaires puissent se maintenir le plus longtemps possible, sans troubles comportementaux ou physiologiques, et aussi se reproduire. C'est le moment où l'on arrivera à obtenir la reproduction d'espèces réputées difficiles voire impossibles à élever en captivité, tels en 1956 le Rhinocéros indien au Zoo de Bâle, le Gorille au Zoo de Columbus (Ohio) ou le Guépard au Zoo de Philadelphie et en 1957 l'Okapi au Zoo de Vincennes.

Diverses formes d'aménagement des enclos vont se développer, avec plus ou moins de succès (comme les « parcs safaris » qui fleurirent à la fin des années 1960 et dans les années 1970 dans les pays occidentaux). En France, la Réserve Africaine de Thoiry est inaugurée en 1968.

In Wikipédia, Histoire des parcs zoologiques, consulté le 30 novembre 2016.

2. LA FIGURE ANIMALE DANS LES ARTS

L'enjeu de la représentation animale se joue depuis les prémises de la mise en contact entre l'Homme et l'animal. Quelle soit figurée ou abstraite, la mise en image traduit à travers les siècles (du Paléolithique à aujourd'hui), les différents aspects d'une relation ambivalente.

La mention de l'animal existe depuis l'art pariétal jusqu'aux installations d'artistes contemporains. Qu'elle soit *in situ* (parois de grotte), sous la forme de manuscrit, de tableau ou de dessin, la figure de l'animal revêt différentes facettes et occupe différents rôles.

2.1 Évolution à travers l'Histoire

Au Paléolithique

(il commence il y a 3 millions d'années et s'achève il y a environ 12 000 ans)

Les premières images de l'humanité sont essentiellement des reproductions d'animaux, de grands mammifères dont principalement des herbivores. À ce bestiaire paléolithique, constitué d'une vingtaine de thèmes, s'ajoute une multitude de motifs abstraits communément appelés « signes ». L'animal apparaît au centre des préoccupations de l'artiste préhistorique. Pour les artistes

du Paléolithique supérieur, le mouvement faisait partie intégrante du processus de reconnaissance et donc de représentation de l'animal.



Aurochs représentés dans la grotte de Lascaux

Déjà dans l'art pariétal, on distingue différents modes de représentations et différentes thématiques.

On distingue trois grands types de représentations : les pictogrammes (représentation du réel), les idéogrammes (signes conventionnels) et les psychogrammes (signes émotionnels).

Cinq grandes thématiques spécifiques peuvent être également distinguées. Le thème de la **chasse archaïque** se traduit par la présence de grands animaux. Une symbolique stylisée y est souvent associée.

La thématique de la **cueillette archaïque** se manifeste quant à elle à travers l'apparition d'êtres fantastiques.

En revanche, les représentations de type **chasseurs évolués** se distinguent par des scènes de chasse, où s'ajoutent des représentations d'arcs et de flèches.

De nombreuses représentations de

troupeaux et d'organisation du monde animalier, permettent de distinguer des images « pastorale ».

On retrouve également des images complexes où coexistent à la fois des scènes d'élevage, de chasse et des prémises d'agriculture.



Charue et bétail gravés à Asberget parmi les gravures rupestres de Tanum en Suède occidentale, typiques de la phase de l'économie complexe. © Sven Rosborn

Les travaux de nombreux préhistoriens dont André Leroi-Gourhan ont permis de lister la variété des espèces représentées (voir tableau ci-dessous).

Thèmes principaux	Thèmes rares
cheval (1258)	mégacéros (22)
bison (779)	oiseau (20)
mammouth (440)	poisson (13)
bouquetin (318)	isard (10)
aurochs (220)	phoque (8)
cervidé (122)	serpent (6)
cerf (146)	bœuf musqué (3)
renne (129)	pingouin (3)
lion (120)	lièvre (2)
rhinocéros (87)	anilope saïga (2)
ours (52)	canidé (2)
	belette (1)

Les thèmes animaliers reconnus dans l'art pariétal français (le nombre d'individus est indiqué entre parenthèse) © Marc Azéma

Sources : La représentation du mouvement au Paléolithique supérieur, Marc Azéma, Bulletin de la Société préhistorique française, Volume 103, numéro 3, pp. 479-505 ; http://www.persee.fr/doc/bspf_0249-7638_2006_num_103_3_13468 ; LIGÉIA dossiers sur l'art « Art et animalité »

Durant l'Antiquité

Dans l'Égypte antique on trouve de nombreuses représentations de figures d'animaux dont beaucoup avaient une signification religieuse.

La plupart des animaux vivant dans l'Égypte antique furent ainsi sacratisés et idolâtrés. Ils étaient considérés comme des incarnations vivantes de principes divins et furent associées à des divinités. Les temples servaient d'enclos à des animaux considérés comme sacrés en l'honneur de dieux qui y étaient vénérés. Les animaux morts (du moins, les plus importants) avaient droit à une momification et à un enterrement cérémonial.



Fresque murale dans une tombe égyptienne du XIV^{ème} siècle avant J.-C.

La présence animalière sur des supports d'offrandes est très répandue notamment dans l'Antiquité orientale.

Ce support d'offrandes qui provient de l'actuel Iran, est réalisé en bitume. Cette matière, très courante au Proche-Orient, s'utilisait à Suse comme matériau pour la sculpture. Le décor animalier est composé de

félins, de gazelles et d'aigles. Le thème de l'aigle aux ailes déployées protégeant sa nichée est propre à l'Iran et se retrouve sur la céramique peinte de cette époque.



Support d'offrande : lion et chèvre passant. Aigles protégeant leur nichée
Bitume ; H. : 19,50 cm. ; D. : 11,50 cm.
Fouilles J. de Morgan, 1908 ; Département des Antiquités orientales
© 2009 RMN/Franck Raux

Sources : www.egyptos.net ; <http://www.louvre.fr/selections/animaux> ; Les quatre grandes civilisations mondiales. La Mésopotamie entre le Tigre et l'Euphrate, catalogue d'exposition, Setagaya, musée d'Art, 5 août-3 décembre 2000, Fukuoka, musée d'Art asiatique, 16 décembre 2000-4 mars 2001, Tokyo, NHK, 2000, pp. 214-215 ; Dada, Préhisto'Art, n°185, édition Arola.

Au Moyen-Âge

Omniprésente dans l'imaginaire du Moyen-Âge, la figure animale orne les enluminures des manuscrits, les tapisseries, les chapiteaux d'église et les carreaux de pavements. À travers ces représentations, on peut lire la relation qui existe entre l'Homme et l'animal. Les différents témoignages soulignent que dans cette société, l'Homme ne peut se passer de l'animal. Ce dernier lui permettait de s'alimenter, de se vêtir, et également de travailler (transports, agriculture...).

Les Hommes du Moyen-Âge

portaient donc un vif intérêt au règne animal. Ils considéraient les bêtes comme des créatures voulues par Dieu, dotées d'une âme et d'une intelligence pratique.

La représentation animale dans l'art médiéval est riche à la fois par la diversité des formes artistiques et la diversité des animaux représentés, qu'ils soient réels ou imaginaires.

Ces représentations médiévales sont influencées par le christianisme : les représentations animales sont à la fois décoratives et symboliques. Les animaux incarnent différentes valeurs comme la Création, le Bien et le Mal, le divin.



Plaque dite « du Paradis terrestre » Ivoire (vers 870-875). Verso d'une feuille d'un diptyque consulaire d'Areobindus réalisé à Constantinople en 506.
© Collections du Louvre (Département des Arts Décoratifs)



Enluminure représentant un lion sur des hauteurs, la naissance des lionceaux et la réanimation de ceux-ci par le père, Bestiaire d'Ashmole, début du XIII^{ème} siècle

Sources : www.persee.fr ; www.wikipedia ; www.musee-archeologienationale.fr ; Pastoureau, Michel. Une histoire symbolique du Moyen-Âge occidental. Le Seuil, 2004 ; <http://centre-artromain.issioire.fr/Expositions/L-animal-au-Moyen-Age>

2.2 Les animaux et leurs différentes facettes

L'animal devient au fil du temps un support de représentation privilégié permettant à l'artiste d'exprimer, sous ses traits, une critique de la société et ainsi éviter la censure.

On retrouve chez les caricaturistes par exemple, l'emploi de cette figure depuis les tous premiers dessins de presse.

Au XVII^{ème}, le fabuliste Jean de La Fontaine explicite clairement sa démarche concernant l'écriture des fables animalières : « *Je me sers d'animaux pour instruire les hommes* ». Le recours à la figure animale dans ses recueils s'articule autour de huit figures récurrentes : le loup, le renard, le chien, le lion, l'âne, le rat, le singe et le chat. Au sein de ce bestiaire, le loup est représenté vingt-six fois. C'est l'animal le plus souvent évoqué par le poète.

D'une toute autre manière, dans la seconde moitié du XIX^{ème} siècle, l'écrivain Honoré de Balzac, s'inspire des classifications animales zoologiques pour construire ses personnages de la *Comédie Humaine* (1829-1850). Son œuvre se construit autour d'une véritable classification sociale qui relève de la zoologie. Au travers des 2500 personnages qui composent son œuvre, l'auteur se réfère aux théories de son époque, celles de la typologie des espèces humaines et de la physiognomie zoologique notamment.

Sources : Hélène Singer, « De la satire politique au bestiaire artistique », *Ligeia-dossiers de l'art*, n°145-148, Janvier-Juin 2016, p.20

La figure du loup : valeur et représentation dans les Fables de La Fontaine

La figure du loup s'impose comme un support régulièrement investi par les artistes pour symboliser différentes valeurs morales.

Dans la civilisation romaine, le loup jouit d'une grande considération en tant que symbole de la fondation de la ville de Rome. Toutefois il est aussi porteur de significations symboliques négatives. La culture chrétienne voit en lui un symbole de férocité et d'avidité.

La représentation du loup peut aussi faire allusion à la dissolution des mœurs car le nom latin féminin *lupa* signifie aussi bien « louve » que « prostituée », et le terme latin *lupanar* désigne un lieu de débauche et de prostitution.

On retrouve aussi l'emploi de cette figure animale dans des allégories de la Gourmandise et l'Avarice.

Comme vu précédemment, le loup demeure une figure majeure des *Fables* de La Fontaine. Employé dans différents récits, il incarne une variété de valeurs, symbolisant la cruauté, l'avidité voire même la raison et la spiritualité.

Dans *Le Loup et le Chien* (Livre I, Fable 5) et dans *Les Compagnons*

d'Ulysse (Livre XII, Fable 1), le loup devient ainsi le symbole de la liberté individuelle s'opposant à la servitude. En revanche, l'ambivalence de cette figure s'observe aussi dans *Le Loup et l'Agneau* où il apparaît comme une force cruelle qui dévore l'agneau.

Méchant perpétuel, ennemi sans foi, le loup trahit la parole donnée dans *Les Loups et les Brebis* (Livre III, Fable 13) et apparaît cette fois comme l'incarnation du Mal par excellence.

Sources : <http://www.caricaturesetcaricature.com/article-exposition-petit-alphabestiaire-de-la-caricature-56960535.html> ; <http://www.musee-jean-de-la-fontaine.fr/UserFiles/ressources-peda/Musee-jean-de-la-fontaine-Les-animaux.pdf> ; *La nature et ses symboles*. Repères iconographiques. Editions Hazan, Paris, 2004 p.212

La figure animalière : Françoise Pétrovitch

À travers ses dessins, peintures, sculptures, installations vidéos et sonores, Françoise Pétrovitch propose un univers ambivalent où l'imagerie enfantine laisse place à d'étranges figures se jouant des frontières entre le masculin et le féminin, l'Homme et l'animal.

Derrière l'apparente simplicité du trait et des motifs, les images ambivalentes nous invitent à écrire ou à projeter notre propre histoire. Celles-ci laissent place à l'imaginaire, comme une invitation où chacun a la possibilité d'inventer, d'interpréter, pour mieux s'approprier son œuvre. En lien avec la figure animale, Françoise Pétrovitch présente notamment l'installation *Le loup et*

le loup (2011), dans laquelle l'animal occupe un rôle inquiétant, renforcé par la couleur rouge (voir p. 16, « l'utilisation du rouge ») présente en fond sur toute la vidéo ainsi que dans le dispositif environnemental de l'installation. Allégorie de la violence, du danger et de l'agression, le loup s'inscrit dans une temporalité double : celle du temps présent et celle du souvenir, de la réminiscence et donc du passé. La vidéo *Le loup et le loup* se compose de dessins de Françoise Pétrovitch et d'une création sonore d'Hervé Plumet. Sans projet narratif, on y discerne pourtant un chasseur poursuivant une proie qui se retourne contre son prédateur. Plus de deux cents dessins minimalistes et expressifs, réalisés à l'encre dans des couleurs sanguines ont permis de créer cette vidéo. Le son, à la rythmique très simple, participe à la tension de l'œuvre.



Françoise Pétrovitch et Hervé Plumet, *Le loup et le loup*, 2011, Vidéo dessinée - avec l'aide à la recherche du CNAP, 2010 - durée : 4'44 © Aurélien Mole

Le dessin est au centre de la pratique artistique de Françoise Pétrovitch. Il se présente sous de multiples formes et techniques, jouant avec les supports et les formats. Le dessin est libre ; le geste est spontané. Pas

de croquis, pas d'esquisse, mais un geste léger qui, dans ses lavis, se laisse guider par le hasard de l'encre qui fuse sur le papier.

L'utilisation du rouge : Le loup et le loup

Le rouge est sûrement la couleur la plus fascinante et ambiguë qui soit. Elle joue sur les paradoxes et anime des sentiments passionnels : amour / colère, sensualité / sexualité, courage / danger, ardeur / interdiction...

Elle s'impose comme une couleur chaleureuse, énergique, pénétrante et d'une certaine manière rassurante et enveloppante. D'un autre côté, on l'associe au sang, à l'enfer et à la luxure. Cette couleur chaude ne laisse donc pas indifférent et c'est là toute sa force : elle remue les passions, qu'elles soient positives ou négatives. Rougir (v. intr, devenir rouge, plus rouge, devenir rouge sous l'effet d'une émotion, éprouver un sentiment de culpabilité, de confusion - Le Robert).

Chez Françoise Pérovitch, et en particulier dans sa série *Étendu*, on constate un dépassement de la traditionnelle opposition couleur/dessin. Il n'y a plus de découpe ou de contour préalable. Nous nous trouvons davantage, devant une fluidité de nuances fuyantes qui empiètent les unes sur les autres. L'artiste isole son sujet sur un fond neutre renforcé par l'absence de décor et de contexte.

Son dessin est rapide et brut. Pour ses lavis, elle peint généralement au sol, directement sur le support. La spontanéité du lavis lui permet une forme de lâcher prise et une immédiateté dans le tracé.

De ses lavis se dégage une certaine ambivalence. Des interrogations surgissent auxquelles les titres n'apportent aucune réponse ; ceux-ci ajoutent même une part de mystère.



Françoise Pérovitch, *Sans titre*, (détail) de la série *Étendu*, 2015
Lavis d'encre sur papier, 36 X 47,5 cm, © A. Mole, Courtesy Semiose galerie, Paris



Françoise Pérovitch, *Sans titre*, de la série *Étendu*, 2016
Lavis d'encre sur papier, 160 X 240 cm, Courtesy Semiose galerie, Paris

La matérialité de l'œuvre : le lavis

L'observation de la matérialité de l'œuvre afin de percevoir les effets sensibles produits nous amène à distinguer les aspects techniques (en l'occurrence celle du lavis) et ses effets sur le sens, la portée d'une œuvre.

La fluidité du lavis (cf : lexique p. 34) qui s'explique par l'action de l'eau sur le pigment participe à l'apparition singulière du motif principal (Homme, animal...). Le sujet apparaît comme suspendu, en lévitation. Le caractère vaporeux contribue à la sensation d'« apparition/disparition » du motif central.

L'absence d'éléments secondaires signifiants permettant une contextualisation de l'animal ou de la figure humaine, renforce le statut trouble de l'image.

Le choix des couleurs, pour la série des animaux, donne une tonalité sombre voire grave à l'animal.

vers l'abstraction. Le sujet disparaît ainsi silencieusement. Les cadrages conduisent à une perte des repères et du dessin. Le fond et le sujet s'entremêlent et se fondent en une forme de paysages. Réel et irréel se côtoient. Un malaise s'installe face aux figures animales qui semblent livrées à elles-mêmes, comme suspendues dans un espace flottant et indéfini. Une tension entre la position de repos et celle de la mort parcourt l'œuvre.



Françoise Pérovitch, *Sans titre*, de la série *Étendu*, 2014
Lavis d'encre sur papier, 160 X 240 cm, © Hervé Plumet, Courtesy Semiose galerie, Paris

Le paradoxe de la figure animale

La série *Étendu* présente des chevaux, moutons et personnages humains littéralement couchés.

Le paradoxe de la figure animale s'illustre par le choix des animaux et leur mise à plat. Un doute sur le fait qu'ils soient morts ou vivants subsiste. Sont-ils au repos ou à l'agonie...

Le caractère insaisissable de ces corps recentrés sur eux-mêmes tend

La figure du chat chez Laurent Le Deunff : la place de l'animal domestiqué

La série des *Arbres à chat* de Laurent Le Deunff revisite ces structures conçues par l'Homme afin de réactiver les besoins naturels du félin domestiqué. Ici, chaque entité, réalisée à partir d'essences différentes de bois, est architecturée pour répondre aux besoins supposés du chat : plateaux en étage, structure ascendante simulant différents points de difficulté dans l'ascension de l'animal, espaces de repos... Plus ou moins complexes, ils sont des objets de distraction aménagés et pensés par l'Homme.



Laurent Le Deunff, *Arbre à chat IX*, 2014
diverses essences de bois, pierres diverses, prise d'escalade
modélée par Anne Colomes, 115 x 104 x 21 cm © Jean-Christophe Garcia

Le choix du chat permet à l'artiste de traiter d'un autre pan de la relation Homme/animal : celui de la domestication animale. Différentes facettes de la domestication sont ici illustrées : l'ambivalence de la relation Homme/animal évoluant du rapport de force (domestication première) à la création de temps de vie imaginé par l'Homme pour le bien-être de l'animal notamment.

Le motif du chat est également présent dans la série de nouvelles sculptures réalisées en papier mâché. Le chat est alors croisé avec une girafe. Pattes, cou sont ici disproportionnés. En revanche, le traitement de la tête et les couleurs de sa fourrure participe à le rapprocher du félin.

L'exemple du chat et de sa perception symbolique font de cet animal, un sujet tout à fait singulier. S'il est considéré en France comme synonyme de malchance, il est perçu comme porte-bonheur au Japon. Durant l'Égypte antique, on reconnaît son agilité et son aide à l'Homme.

3. LA FIGURE ANIMALE EM-

PREINTE DE SA RELATION À L'HOMME

La figure animale et sa représentation évoluent selon des contextes et des modes de relations à l'Homme spécifiques. Selon les périodes, leur relation se modifie et la place de l'animal également. Les représentations et leurs traitements plastiques attestent de cela.

La plupart des animaux vivant dans l'Égypte antique furent sacratisés et idolâtrés. Ils étaient considérés comme des incarnations vivantes de principes divins et furent associées à des divinités.

3.1 Les animaux hybrides : créatures fictionnelles et monstrueuses

Au Moyen-Âge

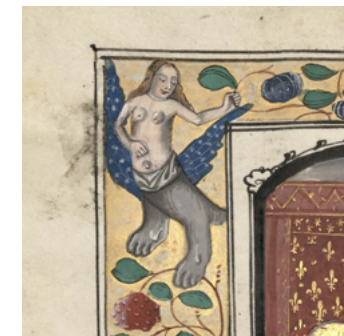
[À l'instar des animaux communs et exotiques, une part des créatures fabuleuses était décrite dans le bestiaire hérité de l'Antiquité, mais nombre d'entre elles naquirent au Moyen-Âge. Les lettrines biensûr, mais



surtout les marges des manuscrits, à partir du 13ème siècle, en furent peuplées. La créativité des peintres y trouva des espaces favorables à l'invention et à l'épanouissement d'êtres hybrides, de figures animales et anthropomorphiques.

Pour les chrétiens, les hybrides mi-homme mi-animal incarnaient la dualité de la nature humaine. Dès lors, ce furent des foules de nouvelles créatures qui prirent forme dans des combinaisons délirantes : des parties animales, végétales et humaines sont jointes dans des assemblages invraisemblables et des mues contre-nature. Les métamorphoses successives finissent par faire s'accorder dans ces chimères des portions d'êtres fabuleux. D'infinis arrangements sont ainsi créés, censés synthétiser des tempéraments et des comportements légendaires, tant est si bien qu'il semble difficile d'en établir le catalogue, la taxinomie et les natures.]

<http://manuscrits-drac.bnsa.aquitaine.fr/la-societe/le-regne-animal/les-animaux-fantastiques-et-les-etres-hybrides.aspx>



Horae, cum calendario (détails), Moyen-Âge, Collection « Fonds Anciens » de la Bibliothèque de Bordeaux, XIV^{ème} siècle p 52 : p 70

La figure du centaure

Le centaure apparaît généralement comme un être hybride mi-homme mi-animal proche du satyre. La violence est l'apanage traditionnel des centaures et ils sont liés aux satyres, en particulier dans leur relation au vin.



Bartolomeo di Giovanni, *Noces de Thétis et de Pélée* (détail), vers 1490-1500
Panneau 42,5 cm x 150,5 cm, © Erich Lessing
Musée du Louvre, département des Peintures

Mais contrairement à ce qui est montré dans la représentation des *Noces de Thétis et Pélée* de Bartolomeo di Giovanni, le centaure n'est pas toujours montré sous les traits d'un paisible vengeur.

La représentation de Johan Georg Platzer dans *Le Combat des centaures contre les Lapithes*, nous le montre comme un être d'une rare violence. L'œuvre de Platzer s'inspire de l'épisode des noces d'un héros thessalien, Pirithoos, avec Hippodamie, fille de Boutès et parente des centaures. Au cours du

banquet de ces noces, les centaures ivres tentèrent, selon la légende, de violer la mariée et d'enlever les femmes présentes. Les Lapithes, parents de Pirithoos, leur livrèrent, pour les en empêcher, un combat sans merci.



Johan Georg Platzer, *Le Combat des centaures contre les Lapithes*
Huile sur toile 54,3 cm x 78 cm, © Erich Lessing

La figure du Mouflaure : Julien Salaud

Au sein de l'exposition *Animalités*, l'artiste Julien Salaud présente *L'indocilité du mouflaure*. Cette sculpture à deux faces, l'une de mouflon, l'autre présentant un buste humain, s'apparente à une créature hybride, mi-humaine mi-animale.

Ici, comme souligné dans le titre, c'est bien l'indocilité du mouflaure qui est valorisée. Si les mouflons sont des ovins sauvages très peu familiers avec l'homme et donc très farouches, le Mouflaure apparaît ici comme une bête inventée, au carrefour de l'Homme et du mouflon.

Convoquant une variété de techniques et savoir-faire, la sculpture rassemble à elle seule taxidermie de mouflon, broderie, plâtre, perles de rocailles,

colle, fils de coton et mousse...

Si cette sculpture convoque l'idée du centaure, elle ne présente toutefois pas la caractéristique principale d'un corps animal à buste humain. Le mouflon refuse la domination, la prise en force de sa tête et de son esprit.



L'indocilité du mouflaure, 2015
Mouflon empaillé, peaux de chevreaux, plâtre, mousse expansée, perles de rocaille, coton, colle © Olivier Toggwiler, Courtesy Galerie Suzanne Tarasiève

Source : <http://www.lettres.ac-versailles.fr>

Animaux hybrides : Laurent Le Deunff

La liste des animaux connus au Moyen-Âge comprend un certain nombre d'êtres hybrides tels les sirènes, les centaures ou encore le Bonnacon, cheval à tête de taureau avec des cornes de bélier. Par la

présence de nombreuses chimères, la représentation animale va même au-delà des espèces nommées, comme sur le portail septentrional de la cathédrale de Rouen ou sur une centaine de créatures ne semblent pas correspondre à une espèce connue.



Figure hybride du portail septentrional de la cathédrale de Rouen (fin XIII^{ème} siècle)

L'ensemble de nouvelles sculptures de Laurent Le Deunff dévoile des animaux hybrides (ours-hérisson, chat-girafe, éléphant-poisson).

Réalisées en papier mâché, ces créatures à mi-chemin entre réalité et fiction oscillent entre forme signifiante et bête imaginaire. Une poésie se dégage de ce premier corpus où l'imagerie de l'enfance ressurgit grâce à la technique du papier mâché qui vient en écho à une pratique chère à l'artiste-amateur. Dans ces formes duelles qui s'apparentent à la fois à l'objet d'art, l'objet manufacturé et l'objet d'artisanat, l'artiste se

joue des effets et des possibilités de la matière. Il tente de brouiller les pistes pour ne faire qu'une seule et même bête, pourtant fruit de l'accouplement de deux animaux que tout oppose : taille, pelage, milieu de vie... En résonance avec l'univers du carnaval, ici l'hybridation répond à un ordre précis et non naturel où l'animal de petite taille en mange un plus gros, comme s'il avait essayé de se déguiser.



Laurent Le Deunff, *Éléphant poisson fossile*, 2016
Papier mâché peint à la gouache, courtesy Semiose galerie



Laurent Le Deunff, *Grizzli hérisson*, 2016
Papier mâché peint à la gouache, courtesy Semiose galerie

Animaux hybrides : Julien Salaud

L'hybridation d'animaux est présente dans une sélection de pièces de l'artiste Julien Salaud. L'exemple de *Renardaisan 5* assure la rencontre d'une taxidermie de renard allée aux plumes de faisans. Le renard, apparenté aux canidés, est recouvert de plumes de faisans collées prolongeant la silhouette de son arrière-train et faisant basculer la créature dans un statut incertain. La tête de renard parfaitement identifiable est surmontée d'une tête de faisans et participe au caractère fictionnelle et fantastique de la créature.

Doté d'un réalisme exacerbé, dû à la technique de la taxidermie, la représentation de l'animal se joue de l'ambivalence entre le « plus vraie que nature » et l'aspect imaginaire.



Julien Salaud, *Renardaisan 5*, 2016
Taxidermie de renards, plumes de faisans, colle, courtesy galerie Suzanne Tarasiève

L'hybridation se lit jusque dans les titres des œuvres : *Faisanglier*, *Chevraisane*.



Julien Salaud, *Chevraisane (version 2)*, 2015
Taxidermies de chevrette, peaux, plumes et taxidermies de faisans de Colchide, colle, courtesy galerie Suzanne Tarasiève

4. DE LA PRÉDATION À LA COLLECTION : UNE RELATION AMBIVALENTE

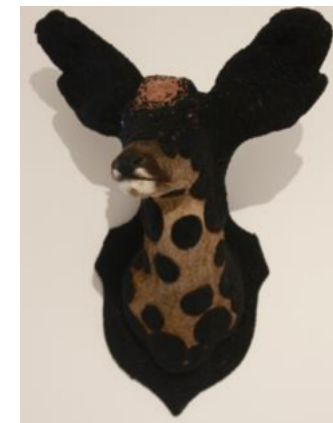
L'univers de la chasse : Julien Salaud

Les thématiques du gibier, du chasseur et du chassé, mais également la question du savoir-faire, de la technique et de l'artisanat, sont prégnantes dans le travail de Julien Salaud.

Généralement, l'artiste opère sur des animaux naturalisés qu'il trouve en brocante ou qu'il achète et récupère. Les trophées de chasse de l'artiste répondent aux retours victorieux de la chasse, souvenir non-sanglant de la mise à mort de l'animal.

Ces trophées entretiennent un trouble certain entre la réminiscence d'une scène de combat et donc de la mort et la volonté de conserver l'image intacte de l'animal avant sa mort. Ici, Julien Salaud entretient

le trouble par l'ajout de marques colorées ou d'hybridation avec un visage humain.



Julien Salaud, *Haut les mains (Monsieur chevreuil)*, 2016
courtesy galerie Suzanne Tarasiève

Dans *Trophée de chasse (Monsieur chevreuil 1)*, c'est l'Homme qui devient le trophée.



Julien Salaud, *Trophée de chasse (Monsieur chevreuil 1)*, 2016
courtesy galerie Suzanne Tarasiève

PISTES ÉDUCATIVES

RENCONTRE PRIVILÉGIÉE ENSEIGNANTS

Une rencontre dédiée aux partenaires éducatifs se tiendra le **mercredi 18 janvier de 14h30 à 16h** à La Graineterie – Centre d'art municipal. Après une visite en avant-première, vous pourrez échanger avec l'équipe, concevoir avec elle des visites « sur-mesure » en lien avec vos objectifs éducatifs et évoquer des pistes de médiation et d'atelier thématique.

Autour d'*Animalités*, nous vous proposons deux axes de visites à La Graineterie et de prolongement en classe :

- ▶ **PARCOURS THÉMATIQUE N°1 : L'animal : du réel à la fiction.**
- ▶ **PARCOURS THÉMATIQUE N°2 : La relation de l'Homme à l'animal (prédation, domestication, fascination, fétichisme...) : ce que nous disent les images.**

RÉFLÉCHIR : Préparer la visite, les questions à se poser

Cycle 1 [de 3 à 6 ans]

AUTOUR DE L'ANIMAL

- Qu'est-ce qu'un animal ?
- Existe-t-il différentes sortes d'animaux ?
- Qu'est-ce qu'un animal domestique et un animal sauvage ? Réfléchir à leurs différences et à leurs similitudes.
- Existe-t-il des animaux dangereux ? Les citer.
- Où vivent-ils ? De quelles façons se nourrissent-ils ?

AUTOUR DE LA RELATION HOMME/ANIMAL

- Qu'est-ce qui distingue l'Homme de l'animal ?
- Hommes et animaux vivent-ils de la même manière ?
- L'Homme peut-il vivre avec toutes sortes d'animaux ?
- De quelles façons les Hommes parviennent-ils à vivre avec le monde animal ?
- Où peut-on voir des animaux ?

Cycle 2 [de 6 à 9 ans]

Reprise possible des questions du cycle 1

- Quelle relation l'Homme entretient-il avec l'animal domestique ?
- Que permet la domestication des animaux ?
- Avec quels types d'animaux les Hommes vivent-ils le plus généralement ?

- Quelle relation l'Homme entretient-il avec l'animal sauvage ?
- À quoi servent les zoos ? As-tu déjà visité des zoos ? Cite-les.

LA FIGURE ANIMALE DANS LA LITTÉRATURE

- Cite des contes où le loup et plus généralement l'animal sont présents. Quel(s) rôle(s) occupe(nt)-t-ils ? Nomme différentes œuvres écrites où les animaux ont un rôle important : *Les Fables de la Fontaine*, les contes de Grimm, les histoires de Père Castor... Réfléchis à la place et aux valeurs associées à chaque animal (bonté, méchanceté, danger, douceur...).

Cycle 3 [de 9 à 11 ans]

Reprise possible des questions des cycles 1 et 2

LA FIGURE ANIMALE DANS LES ARTS

- L'animal est-il un thème souvent représenté par l'Homme ? Donne différents exemples à travers l'Histoire des arts.
- En observant la présence des animaux dans l'art pariétal (vache, chèvre, bison...), réfléchis à la relation entre l'Homme et l'animal (relation de prédation, de chasse).
- À travers des représentations d'animaux au Moyen-Âge, observe leurs dimensions surnaturelles (licorne, dragon, griffon...) et leurs hybridations dans certains cas.

- On distingue différentes catégories d'animaux : le gibier, les insectes,... Cherche différents types d'animaux et nomme-les.

Collèges et Lycées : [de 12 à 18 ans]

Reprise possible des questions des cycles 2 et 3

L'ANIMAL HUMANISÉ

- De quelle façon l'Homme parvient-il à humaniser l'animal ? Par le biais d'une relation de domestication, en le privant de ses réflexes premiers (prédation, survie, vie avec ses congénères...).
- À ton avis pourquoi de nombreux auteurs ont recours aux animaux dans leurs récits ?

AGIR

Cycle 1 : Anime l'animal

L'enjeu des séances va être de réfléchir au processus d'hybridation, que ce soit des techniques (collage, coloriage...) ou des motifs choisis.

Public : de 3 à 6 ans

Nombre de séance : 2 séances

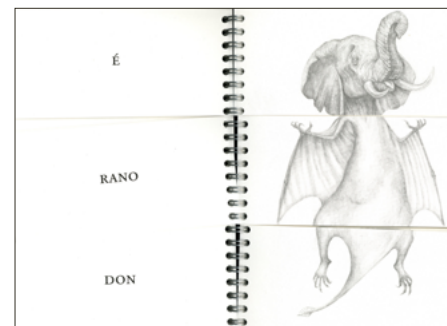
Matériel à réunir : Feuilles A4, feutres noirs, représentations d'animaux, plumes, terre, cailloux, fourrure synthétique, coton, textiles....

À partir de différentes représentations d'animaux (...), l'enfant doit choisir deux images et les réunir. Soit en mixant partie haute d'un animal et partie basse d'un autre, soit en mélangeant leurs caractéristiques (oreilles, museaux, gueules...).

Pour faire, l'enfant est amené à découper et à coller.

Une fois la représentation réalisée, l'enfant peut réfléchir à l'aspect extérieur de son animal et opter pour des ajouts de coton, textile... afin de brouiller les pistes de sa figure animalière et entretenir le trouble.

Cycle 2-3 : Cadavre exquis d'animaux



Carnet de dessins, Laurent Le Deunff, Editions Pièces Montées, juin 2016

À l'instar du carnet de dessin réalisé par Laurent Le Deunff, l'ensemble du groupe va concevoir son animal à partir d'une seule et même règle pour tous : qu'il soit divisé en trois parties (tête, corps, pattes).

Public : de 9 à 10 ans

Nombre de séance : 4 séances

Matériel à réunir : Carnet à dessin format A4, crayon à papier, cutter

Séparer au crayon la feuille A4 (à la française) en trois parties. Chacune d'elle sera dédiée au dessin d'une des parties du corps de l'animal : tête, corps et pattes.

Une fois l'animal dessiné, découper selon les lignes trois parties de la feuille, et ainsi de suite. Une fois chaque dessin effectué, le carnet fonctionne comme un cadavre exquis.

Collèges : Animal-cité

Cet atelier soulève la question de l'animal et de son lieu de vie. De quoi a-t-il besoin ? Comment se déplace-t-il ? Autant de points d'attention qui seront à définir pour mieux dessiner des lieux de vie animaliers.

Public : à partir de la 5^{ème}

Matériel à réunir : cartons, feuilles, balsa

Dans un premier temps, chacun doit isoler l'animal avec lequel il souhaite travailler. Il est ensuite invité à penser une forme d'habitat pour lui. L'ensemble des caractéristiques de l'habitat doit être abordé dans le projet : ouverture et passage vers l'extérieur, espace de repli et de repos, zone pour la prise des repas, hauteur de structures...

Divisé en plusieurs petits groupes de 4-5 personnes, chaque groupe doit dessiner son projet d'architecture animalière puis le réaliser en volume à l'aide principalement du carton et du balsa.

LES ARTISTES

LAURENT LE DEUNFF

Né en en 1977

Il vit et travaille en périphérie de Bordeaux

Il enseigne à l'Ecole supérieure d'art de l'agglomération d'Annecy.

Il est représenté par Sémiose galerie, Paris.

www.laurentledeunff.fr

DÉMARCHE

Qu'il pratique la taille directe du bois pour ses *Totems*, ou qu'il réalise des entités animales hybrides en papier mâché, Laurent Le Deunff se distingue par une sculpture « faite main ». Chacune de ses propositions révèle un procédé de fabrication et affirme l'attention portée à la représentation plus qu'au sujet représenté. Les questions de savoir-faire et de choix des matériaux participent pleinement à la lecture de ses pièces. Son œuvre traversée par des questions ancestrales – l'animalité, l'archaïsme, le rituel... se joue également de certaines situations de notre société.

Ses *Arbres à chat* réinterprètent ainsi l'étrange relation que l'Homme peut entretenir avec l'animal domestiqué. S'inspirant de ces étranges objets citadins, destinés à éveiller l'instinct des félins d'appartements, Laurent Le Deunff crée des constructions abstraites de petite échelle. Dénuées de toutes fonctions, façonnées et agencées autour de morceaux de bois de différentes essences, ses structures dessinent des circuits et circulations dans l'espace, soulevant à la fois des questions de sculpture tout en traduisant avec humour, la quête fantasmée d'un retour à la nature.

FRANÇOISE PÉTROVITCH

Née en 1964

Elle vit et travaille en région parisienne, à Cachan.

Elle enseigne à l'Ecole supérieure Estienne, Paris

Elle est représentée par Sémiose galerie, Paris.

www.francoisepetrovitch.com

DÉMARCHE

Françoise Pérovitch propose une œuvre singulière faite de figures féminines, masculines et animales qui se détachent le plus souvent d'un fond blanc ou uni. Dans sa démarche, le dessin occupe une place de choix. Il est un espace de liberté et peut-être la façon la plus directe de traduire la pensée ou les émotions de l'artiste. Françoise Pérovitch ne réalise pas de croquis et n'a pas recours au travail préparatoire. Le dessin devient ici le vecteur d'une forme de vérité. La plasticienne développe cette technique sous toutes ses formes et s'ouvre à d'autres supports ou matériaux que la feuille de papier, comme sur le mur du Musée des Beaux-Arts de Calais – elle y a dessiné directement – lors de l'exposition *Quand je serai petite* (2010), proposant

alors une autre forme de dialogue. Elle affectionne le travail en série. Des séries qui sont parcourues par le silence et le rapport à l'intime. À travers cette forme d'intimité en jeu dans son travail, le corps devient le réceptacle de pensées ou de blessures secrètes, de sentiments difficiles, voire même interdits.

Une forme de narration se dégage de ses séries. La simplicité de ses dessins faisant rapidement place à une perturbation (dans le corps, la posture d'un personnage, l'emploi d'une couleur...) et qui participe à l'ambiguïté de ses images.

Loin de l'idée de nous imposer un récit, l'artiste préfère inviter le regardeur à s'approprier ses images pour mieux y découvrir ses propres projections.

JULIEN SALAUD

Née en 1977, il vit et travaille à Orléans.

Il est représenté par la galerie Suzanne Tarasiève, Paris

www.suzanne-tarasieva.com/artist/julien-salaud

DÉMARCHE

L'œuvre de Julien Salaud se distingue par son caractère « inclassable » qui ne répond à aucune école ni tendance de l'art actuel. Attaché aux sciences et l'entomologie en particulier, l'animal occupe une place centrale dans sa production. Ses pièces redessinent les contours, parent et magnifient cette figure animale. A la manière d'un entomologiste, il épingle des insectes dans des boîtes ou sous des globes et les habille de pierres précieuses, créant ainsi des créatures d'un raffinement inhabituel.

Un travail qui lui permet d'associer le sauvage au domestique et d'amplifier la

densité poétique de l'animal. Son recours aux techniques traditionnelles comme la taxidermie, la couture et l'ornementation lui permettent notamment d'assembler des têtes de chevreuil ou de sanglier avec des fragments de faisan (*Faisanglier*) faisant ainsi basculer la dépouille de l'animal en une nouvelle entité hybride.

Sculpture, vidéo, dessin et moulage traversent son œuvre et questionnent plus largement le corps et le vivant, l'animal faisant le lien entre nous et les forces telluriques de l'univers.

LEXIQUE

COMMENT PARLER...

DE L'ANIMAL

Animal n.m. : Du latin *animal* / *animalis* de *anima* (âme). Être vivant, animé. Par opposition à végétal, l'animal est un être vivant organisé, généralement capable de se déplacer. Par opposition à l'Homme, il est dépourvu de langage articulé.

Animation, animer, animateur, inanimé, ranimer, ranimation, réanimer, réanimation, animisme, animosité Animalité, animalcule, animalier, animaliser, animalisation, animalerie...

Bête n.f. : Du latin *bestia* / *bestula*. Au sens premier, une bête est un terme

assez usuel relatif à un être du règne animal autre qu'un être humain. Bestiaux, son substantif masculin désigne un ensemble composé d'animaux de différentes espèces.

Bêta, bêtasse, bêtasserie, bêtebête, bêtement, bêtifier, bêtification, bêtise, bêtise, bêtisier Bétail, bêtaillère, bestiaux, bestiaire (gladiateur), bestiaire (recueil d'images ou de récits animaliers) Bestial, bestialement, bestialité, bestialiser, bestiole, bestion (petite bête), Abêtir, abêtissement, embêter, embêtements, embêtant...

Chasse n.f. : Du latin *captare* et de *capere* (chercher à prendre, capter, capturer), la chasse et l'une des plus anciennes activités humaines,

elle a duré des centaines de milliers d'années. La chasse a toujours été marquée par des pratiques religieuses qui vont des rituels magiques les plus archaïques aux plus ardentes métaphores spirituelles. Outre ses fonctions nourricières et sportives, la chasse recouvre des deux aspects symboliques :

- Dans la mise à mort de l'animal : destruction de ce qui est néfaste, des forces malfaisantes.

- Dans la recherche du gibier : forme de quête spirituelle (suivre la piste de l'animal mène au Grand Esprit).

La chasse permettait aux hommes de se procurer des animaux pour se nourrir, des animaux à sacrifier et des animaux cultuels qui sont adorés. Artémis, déesse de la chasse, tue les animaux comme les hommes qui se livrent à leurs instincts sauvages. Elle symbolise la lutte intérieure contre les instincts, la violence, la brutalité, la sauvagerie. Elle chasse moins la bête que la bestialité.

Chasseur, chasseresse, chassoir, chasse-croisé, chasse-marée, chasse-mouche, chasse-neige, chasse-pierre, chasse-roue, déchasser, pourchasser...

Éthologie n.m. : Étude du comportement des espèces animales. L'éthologie est donc étymologiquement la « science des mœurs ». Elle s'intéresse aux comportements des animaux, y compris ceux de l'homme, dans des conditions de vie données mais

variables (milieu naturel, conditions domestiques, en captivité, lors de tests...).

Monstre n.m. : Individu dont la morphologie est anormale, soit par excès ou défaut d'un organe, soit par position anormale des membres. Sur le plan moral, personne qui suscite la crainte par sa cruauté, sa perversion.

Zoo n.m. : Du grec *zôon* (animal), le zoo est un espace dédié à l'observation de nombreuses espèces animales.

Zoo, zoophyte, zoophore, zoologie, zoologiste, zoologique, zoologue, zoographie, zoomorphe, zoophilie, zoophobie, zoospore, zootechnie, zoolâtrie, épizoaire, épizootie, épizootique

Zoologie n.f. : Étude scientifique des animaux. Branche des sciences naturelles qui a pour objet l'observation et la classification des animaux.

DES SYMBOLES ET ANIMAUX

Chimère n.f., myth. : Monstre fabuleux composite, de formes diverses, ayant généralement la tête d'un lion, le corps d'une chèvre, la queue d'un dragon et crachant du feu ; Animal fabuleux ayant la tête et le poitrail d'un lion, le ventre d'une chèvre et la queue d'un serpent ; Être ou objet bizarre composé de parties disparates, formant un ensemble sans unité. Projet séduisant, mais irréalisable ; idée vaine qui n'est que

le produit de l'imagination ; illusion : Poursuivre des chimères.

Totem n.m. : Compagnon de clan (ancêtre protecteur ou frère secourable). L'animal symbolise les différents esprits protecteurs qui interviennent dans les mythes du groupe concerné. Ces animaux sacrés conduisent et montrent la voie. Ils sont des médiateurs entre les Hommes et les Dieux. Cette imagerie animale (thériomorphe) renvoie au plus profond de l'inconscient et de la spiritualité. Le lien social, la relation d'appartenance au groupe procède de la relation d'identification à l'animal totem.

Trophée de chasse n.m. : Partie d'un animal tué à la chasse (corne, défense, tête entière naturalisée).

DES ŒUVRES

Dessin n.m. : Art de représenter des objets (ou des idées, des sensations) par des moyens graphiques. Représentation artistique de l'apparence des objets (ou représentation non figurative) par des moyens appropriés.

D'après le Centre national des ressources textuelles et lexicales, www.cnrtl.fr, consulté le 3/12/2015

Installation n.f. : En art contemporain, l'installation s'exprime dans un cadre tridimensionnel. Procédé dans lequel l'artiste prend en compte l'environnement, ou d'autres facteurs, qui permettent de distinguer son

œuvre du simple accrochage. Le travail est mis en situation et fait appel au hors-champ. L'installation convoque les notions de participation, d'immersion et de théâtralité.

Lavis n.m. : Procédé consistant à teinter un dessin par applications légères et transparentes d'encre de Chine, de sépia, de bistre ou de couleurs étendues d'eau, exécutées en aplat et pouvant être superposées. Cela désigne l'application d'une couleur sur le papier.

D'après le Centre national des ressources textuelles et lexicales, www.cnrtl.fr, consulté le 28/11/2016

Papier mâché n.m. : Le papier mâché est un matériau de construction composé de plusieurs bandelettes de papier, auxquelles on ajoute parfois des morceaux de textile pour le rendre plus solide, qui sont assemblées par une colle humide type colle à papiers peints.

Peinture n.f. : Moyen d'expression qui, par le jeu des couleurs et des formes sur des surfaces variées (bois, toile, papier...) tend à traduire la vision personnelle de l'artiste.

D'après le Centre national des ressources textuelles et lexicales, www.cnrtl.fr, consulté le 3/12/2016

Photographie n.f. : Procédé permettant d'enregistrer, à l'aide de la lumière et de produits chimiques, l'image d'un objet.

Point de fuite n.m. : Point imaginaire utilisé en dessin afin de faciliter la représentation perspective d'un objet, d'une personne ou d'un lieu. Il contribue à créer un effet de profondeur à une composition.

Sculpture n.f. : Œuvre d'art obtenue par taille directe dans un matériau dur et représentant, soit une figure à trois dimensions (statue, buste...), soit un élément en relief incorporé à la surface d'un plan (bas-relief, haut-relief...).

Taxidermie n.f. : Art de préparer, d'empailler et de monter des animaux vertébrés morts en leur conservant l'apparence de la vie. Empaillage, naturalisation.

BIBLIOGRAPHIE THÉMATIQUE

LÉGENDE :

[BIB] ouvrages consultables à la Médiathèque Intercommunale Jules Verne

[G] ouvrages consultables à La Graineterie

[WEB] liens internet

POUR LES 3-8 ANS

[BIB] BARBE-GALL. *Comment parler de l'art du XX^{ème} siècle aux enfants*. Le Baron perché, 2011.

[BIB] BARBET-MASSIN. *La grande parade de l'art, une histoire de l'art pour les enfants*. Palette, 2006.

[G] CHALUMEAU, Jean-Luc. *Histoire de l'art contemporain*. Klincksieck, 2010.

[G] DELAVEAU, Céline. *Art contemporain*. Palette, 2009.

[G] ULLMANN, ANTOINE. *L'art contemporain*. Mango, revue Dada, 2009.

L'ART CONTEMPORAIN

LES GRANDES NOTIONS

[G] BOSSEUR, Jean-Yves. *Vocabulaire des arts plastiques du XX^{ème} siècle*. Minerve, 2008.

[G] COUTURIER, Elisabeth. *L'art contemporain, mode d'emploi*. Flammarion, 2009.

AUTOUR DU BESTIAIRE

[G] PASTOUREAU, Michel. *Bestiaire du Moyen-Âge*. Seuil, 2011.

[G] *Art visuel et bestiaire*. SCEREN, 2010.

[WEB] www.iem-beth3.etab.ac-lille.fr/pedagogie/domaines/histoire-de-lart/projet-departemental-bestiaire-2014-2015/projet-departemental-bestiaire-2014-2015

[WEB] www.expositions.bnf.fr/bestiaire/pedago/monstres/

► Le Moyen-Âge a fait vivre de nombreux monstres issus de la mythologie antique comme les centaures ou les sirènes. Aussi, il n'a pas hésité à inventer de nouveaux êtres fabuleux, combinant différents animaux entre eux. Ainsi ont fleuri sur les chapiteaux ou dans les enluminures de nombreux hybrides. La BNF propose ce jeu interactif où chacun peut concevoir son propre monstre à partir du bestiaire médiéval mis à disposition.

LA RELATION HOMME/ANIMAL

[G] DESPRET, Vinciane. *Le Chez-soi des animaux*. Actes Sud, 2017.

FONTENAY (de), Elisabeth. *Le Silence des bêtes, la philosophie à l'épreuve de l'animalité*. Fayard, 1998

[G] LESTEL, Dominique. *L'animalité*. L'Herne, 2007.

[WEB] www.ensci.com/file_intranet/evenements_creation_industrielle/memoire_aurelie_eckenschwiller.pdf

LA FIGURE ANIMAL DANS L'ART

[G] *Art et animalités*. LIGEIA (dossier sur l'Art), n°145-148, Janv.-Juin 2016.

[WEB] www.ac-nice.fr/iao6/eac/file/PD-FAV/zanimaux%20un%20bestiaire%20pour%20l'imaginationaire.pdf

À LA PRÉHISTOIRE : ART PARIÉTAL

[WEB] www.persee.fr/doc/bspf_0249-7638_2006_num_103_3_13468

L'ANIMAL DANS LES FABLES DE LA FONTAINE

[WEB] www.musee-jean-de-la-fontaine.fr/UserFiles/ressources-peda/Musee-jean-de-la-fontaine-Les-animaux.pdf

LES ARTISTES

[G] LE DEUNFF, Laurent. *Sémiose éditions*. 2011

[G] LE DEUNFF, Laurent. *Carnets de dessin*. Éditions pièces montées, 2016.

[WEB] www.laurentledeunff.fr

[WEB] www.semiose.fr

[G] PÉTROVITCH, Françoise. *Galerie Suzanne Tarasiève*. 2014

[WEB] www.francoisepetrovitch.com

[WEB] www.musees-franchemonte.com/gallery_files/site_1/835/dossier-pedagogique-expo-francoise-petrovitch-musee-abbaye.pdf

[WEB] www.semiose.fr

[G] SALAUD, Julien. *Galerie Suzanne Tarasiève*. 2013

[WEB] www.julien-salaud.info

[WEB] www.suzanne-tarasieve.com

NOTES

VERNISSAGE

Samedi 21 janvier de 17h à 20h

En présence des artistes.

PARCOURS CONTÉ AVEC AURÉLIE LOISEAU

À 17h30 (dès 5 ans) et à 18h15 (dès 8 ans)

En écho à une sélection d'œuvres, la conteuse propose de s'évader pour des mondes peuplés d'animaux et de métamorphoses.

Gratuit, réservation conseillée.

LES VISITES

gratuit sur réservation

15 MINUT' CHRONO

jeudi 26 janvier à 13h

PARCOURS FAMILLE

samedi 25 février à 16h

VOTRE VISITE !

Venez en groupe

dès 5 personnes sur rdv

LES SORTIES

SORTIE DES GRAINETONAUTES

Rencontre avec Laurent Le Deunff dans l'exposition *Animal on est mal*, au parc culturel de Rentilly.

dimanche 22 janvier à 14h30

Gratuit, renseignements à La Graineterie

TAXI TRAM

Parcours artistique : La Graineterie, le CNEAI et le Palais de Tokyo

samedi 11 mars

Payant, renseignements sur tram-idf.fr

Avec la collaboration des galeries Semiose et Suzanne Tarasiève.

LA FABRIQUE

5€ sur réservation

LES MATINALES

Parcours sensoriel pour les 0 à 36 mois.

jeudi 26 janvier à 10h

LES P'TITES MAINS

mercredi 8 février

ANI-MASQUES

à 10h30, pour les 3-5 ans

ANI-MALICES

à 15h30, pour les 6-8 ans

L'ÉVÈNEMENT

gratuit sur réservation

LE CHEZ-SOI DES ANIMAUX

Lecture contée par Vinciane Despret.

samedi 4 mars à 15h30

Pour toute la famille dès 10 ans

La Graineterie

Centre d'art et

pôle culturel municipal

27 rue Gabriel-Péri

78800 Houilles

01 39 15 92 10

lagraineterie.ville-houilles.fr

entrée libre

15h-18h • mardi, jeudi, vendredi

10h-13h / 15h-18h • mercredi, samedi

accès • RER A ou SNCF St-Lazare,

arrêt Houilles / Carrières-sur-Seine,

à 10 min à pied en centre-ville.



VILLE DE
HOUILLES

TRAM

La Graineterie est
membre de Tram
Réseau art contemporain
Paris / Ile de France.