

CASSE PIERRE / PIRANHAS ET MYTHOLOGIE

UN PROJET PHOTOGRAPHIQUE { DE JEAN-MARC GRENIER }



PRINCIPES DE L'EXPOSITION :

La Cité des Arts ouvre son volet d'expositions avec le travail emblématique d'un artiste engagé dans la vie de ce territoire depuis plus de 20 ans. Jean-Marc Grenier et le quartier de Patate à Durand, c'est une longue histoire d'amour. Et si la Cité veut se voir habitée par les artistes faisant vivre et bouillonner la créativité sur l'île, elle veut aussi appartenir à tous ses habitants, particulièrement ceux des espaces dans lesquels elle s'est construite et ouvre ses portes aujourd'hui. Ces habitants, ce sont justement ceux que l'on retrouve dans les « tableaux photographiques » constituant la série « Mythologies », une série signée du photographe et portée et accompagnée par Cyclones Production, compagnie de théâtre résidente et gérante de l'espace culturel « La Fabrik » implanté dans ce même territoire depuis une dizaine d'années. En tant qu'acteurs culturels porteurs de projets maillant avec la vie du quartier, il s'agit aussi de créer un partenariat avec cette structure voisine et mettre en lumière ce travail, en y conviant l'ensemble de leurs participants. Et lorsqu'on demande à l'artiste de nous en dire un mot, celui-ci de répondre : « Moi je parle avec les photos ».

**Exposition présentée du 18 Février au 12 Mars 2016 dans la salle du Banyan.
Commissariat : Nathalie Gonthier, Chargée des Arts Visuels - Cité des Arts.
Plus de renseignements au : 0262 92 09 90 - www.citedesarts.re**

JEAN-MARC GRENIER

Jean-Marc Grenier est auteur et photographe. Il vit et travaille à La Réunion depuis 1981.

« C'est avec un Kodak Retina offert par son père qu'il découvre la photographie. Dès lors, cet outil, portail ouvert sur le monde, ne le quittera plus. D'abord photographe de reportage et de théâtre, il s'investit dans le reportage social urbain, témoignant au plus près de l'évolution de certains quartiers dionysiens tout en tenant à maîtriser les processus de la création d'images : prise de vues, archivage, tirage en chambre noire, retouche au pinceau et exposition. Son expérience, son souci de témoignage et de mémoire le conduisent plus tard à se mettre au service de la revalorisation de photographes réunionnais d'envergure, tels Andre Blay et Jean Legros, lors d'expositions dont il assure aussi les scénographies et la création d'un cd-rom interactif.

Son goût prononcé pour la découverte perpétuelle de nouvelles formes d'expression liées à l'image lui inspire la création d'une installation cinématique qui fit date : « Khronos Ikonos. » Par la suite il s'adonne à la réalisation d'animations à destination des musées dont « Omblin, ou le volcan à l'envers » à Villèle, « Rêvman d'kartyé » à La Fabrik et « Somin Vavang » sous forme de vidéo mapping au Musée Léon Dierx à l'occasion de son centenaire. » (1)

MYTHOLOGIES ET CASSE PIERRE/PIRAHNAS

En 1993, Jean-Marc Grenier rencontre les pêcheurs du quartier Patate à Durand, dans le secteur du Butor à Saint-Denis : il y noue ses premières amitiés et débute un reportage photographique qui durera deux ans.

« L'inscription géographique de Patate à Durand trace déjà les contours du tableau : cité prise entre ciel et eau, enlacée par deux ravines naguère difficiles à franchir, à la frontière de Saint-Denis, avec en guise de sentinelle, un banyan gigantesque ; cité de pierre nostalgique de la mer avec ses marins aujourd'hui à quai, jadis cité de forgerons occupés, dans l'usine toute proche de Jeumon, à battre le fer pour les rails d'un train disparu. Ces activités passées ou présentes irriguent la mémoire des habitants (...)» nous dit l'artiste.

Les images sont d'abord regroupées dans un carnet de bord sous forme de blog rendant compte, au jour le jour, des pérégrinations du photographe autour du quartier : rencontres, départs et retours de pêche, portraits, lieux, fêtes et pratiques culturelles.

En 2011, Cyclones Production réalise le laboratoire artistique Rèvman d'kartyé qui regroupe une «tribu» d'artistes témoignant au travers de visuels, de chants, de musiques, de danses, d'acrobaties et de textes de théâtre leur ressenti sur ce « Kartyé Pèsèr » dionysien. Jean-Marc Grenier s'y associe, et le projet **Mythologies** démarre en 2012 avec l'accompagnement de Cyclones Production-La Fabrik, en co-production avec le CDOI-Théâtre du Grand Marché et le soutien de la DAC OI et de la Ville de Saint-Denis.

Femmes, hommes, enfants, végétaux, environnement, faune, objets... La nature de ce projet implique une collecte méthodique et minutieuse d'une multitude d'images. Autant de pièces photographiques qui, assemblées dans des tableaux de grand format, constituent un puzzle dans lequel l'artiste (ré)invente une mythologie du territoire.

« Mythologies est un condensé de vies-rêves, le cheminement d'une longue histoire, en forme d'hommage(s) » nous dit l'artiste. « Ce projet envisage d'explorer l'imaginaire collectif du quartier et d'en reconstruire le récit singulier. Une histoire se tisse et se raconte, où le particulier rejoint l'universel et peut résonner comme une nouvelle mythologie urbaine et insulaire. Partir à la rencontre de l'imaginaire collectif d'une cité, dans le cadre d'une démarche artistique, suppose à terme une transfiguration de cet imaginaire en un objet esthétique qui en matérialisera la richesse symbolique. » JMG.

Une première forme de présentation de cette série de « tableaux photographiques », scénographiée et mise en scène, en son et en lumière par Luc Rosello, directeur de Cyclones Production, a été présentée en mai 2014 à La Fabrik, sur des temps d'ouverture animés par les enfants et les habitants du quartier.

Elle trouve une nouvelle forme de visibilité pour l'exposition inaugurant La Cité des Arts, et entourera des tirages directement issus du travail mené par Jean Marc Grenier dans le quartier, partie documentaire présentée sous le nom de **Casse Pierre/Piranhas**.



Sources :

- Site de Cyclones Production-La Fabrik : <http://www.lafabrik.biz/programmation/saison/d/125.html> (1)
- Site de l'artiste dédié au projet : <http://patateadurand.com/>

L'ART CONTEMPORAIN

(Petite introduction à l'art contemporain, pour les petits et les grands)

L'art contemporain, c'est l'art du temps présent. C'est celui qui s'invente, se montre et se raconte par et avec les artistes d'aujourd'hui. De la même manière qu'il y a une histoire des hommes, et une évolution dans ses manières de vivre, se nourrir, se vêtir, travailler, communiquer, voyager ou se divertir... Il y a une histoire de l'art, et une évolution dans ses manières de se créer, s'exposer, se partager. De la préhistoire à nos jours, les techniques, les pratiques et les postures ont changé. Mais toujours avec une même question : comment parler du monde, de ce qu'on y fait et de ce qu'on en fait.

LA MEDIATION CULTURELLE DANS LE CADRE SCOLAIRE

« L'éducation artistique et culturelle est indispensable à la démocratisation culturelle et à l'égalité des chances. Le parcours d'éducation artistique et culturel accompli par chaque élève se construit de l'école primaire au lycée, dans la complémentarité des temps scolaire et périscolaire d'une part, des enseignements et des actions éducatives d'autre part. Il conjugue l'ensemble des connaissances et des compétences que l'élève a acquises, des pratiques qu'il a expérimentées et des rencontres qu'il a faites dans les domaines des arts et de la culture. »

www.education.gouv.fr/cid20725/l-education-artistique-et-culturelle.html

COHÉRENCE GLOBALE

La visite d'une exposition et la rencontre avec des artistes et des œuvres d'art pour les publics scolaires sont des temps essentiels à leur éducation. Ce présent dossier peut servir de support aux enseignants souhaitant proposer et préparer une visite ou une rencontre avec sa classe.

Il propose une lecture des projets artistiques programmés à la Cité des Arts à travers des axes thématiques pensés en relation à de grandes questions de société et d'actualité, aux programmes scolaires ou aux problématiques majeures qui traversent l'histoire des arts.

Il ouvre enfin sur des références et des pistes de réappropriation et d'expérimentation pour permettre aux enseignants d'aménager une continuité en classe.

VISITER UNE EXPOSITION AVEC SES ÉLÈVES

Ces temps doivent être encadrés afin que soient respectés les œuvres et les autres visiteurs présents dans l'exposition.

Nous vous invitons à rappeler ce à quoi nous invite une exposition :

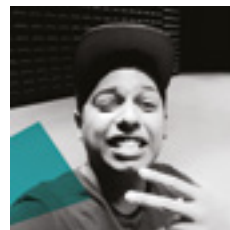
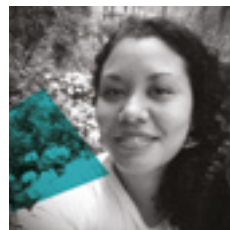
_découvrir : des œuvres, des artistes, des histoires.

_apprendre : l'art aujourd'hui, les pratiques, les techniques, les auteurs, les pensées...

_ressentir : être touché, ému, en colère, troublé, ennuyé, enjoué...

_interpréter : être acteur de son regard, développer un sens critique et un regard personnel.

_Et échanger ! Discuter de ce que nous avons découvert, appris, pensé, senti



Notre équipe de médiateurs culturels :

Ana Rivière : 0693 92 99 07

Karine Lallemand : 0693 21 74 49

Leila Decombe : 0693 21 74 50

Damien Batou : 0693 21 74 45

EXPERIMENTATIONS :

Nous serons heureux de recevoir les traces photos des créations de vos élèves dans le cas où vous mettriez en oeuvre nos propositions d'atelier en classe ! Merci de les envoyer à l'adresse suivante :

communication@citedesarts.re

PISTES PEDAGOGIQUES :

En fonction des artistes et des projets, nous découvrons des manières de faire, des procédés, des démarches et des postures différentes. L'artiste aujourd'hui use de techniques, d'outils et de médiums divers pour créer et donner forme et sens à une œuvre d'art. En cela, le terme « art contemporain » ne veut pas dire grand chose, à part savoir qu'il s'agit de l'art qui se fait aujourd'hui et à peu près depuis les années 60. Chaque processus est différent, et donne parfois lieu à des courants, des mouvements que l'on inscrit dans l'histoire de l'art. D'autres restent plus autodidactes et inclassables. Cette partie propose des pistes de lecture d'une œuvre ou d'une démarche artistique, et quelques axes d'approche pour se l'approprier, la réfléchir, la mettre en lien ou non avec ses propres préoccupations, son rapport à soi-même, aux autres et au monde.

Pistes de Lecture – Jean-Marc Grenier - Mythologies

A la rencontre d'un territoire : Nous voilà en présence d'un artiste photographe et plasticien qui ne crée pas de manière isolée dans son atelier ou bien à la chaîne dans une grande fabrique à plusieurs ouvriers, mais plutôt dans la rue, en partant à la rencontre de la vie d'un quartier, son histoire et ses habitants. Loin de l'instantanéité, l'agitation et la vitesse qui constituent notre époque, c'est un travail de longue haleine, effectué dans le temps dans lequel l'artiste s'investit. Il y constate ainsi son évolution et son éloignement, au fur et à mesure, « de l'époque où l'océan était encore accessible à ses habitants sans risquer l'accident. Pourtant, la grève est à la même distance, mais les voies rapides et la nécessité de loger plus de personnes ont éloigné les habitants de Patate à Durand de ce qui faisait leur quotidien, la pêche », nous dit-il. Il considère que ce quartier a été oublié, et son travail va alors consister à reconstruire son histoire, sa richesse et les rêves de sa population.

Mots clés : **art engagé, art et territoire, art et société, art et population, art participatif.**



Une démarche d'archive : La nature même du projet de Jean-Marc Grenier implique une collecte méthodique et minutieuse d'une multitude d'images. Autant de pièces photographiques qui constitueront à terme un puzzle complexe. Il procède par classification, recensant les activités liées au travail, à l'ennui, aux traditions ou au divertissement et répertorie l'ensemble des éléments constituant l'environnement marin, végétal, animal, architectural et urbain du quartier.

Mots Clés : **témoignage, topologie, recensement, collecte, récolte, répertoire, archivage, trace, mémoire.**



Une mise en œuvre d'art : « Partir à la rencontre de l'imaginaire collectif d'une cité, dans le cadre d'une démarche artistique, suppose à terme une transfiguration de cet imaginaire en un objet esthétique qui en matérialisera la richesse symbolique » nous dit l'artiste. Jean-Marc Grenier, à partir de l'ensemble des éléments récoltés opère ensuite par tris, manipulations, collages et compositions, jouant avec les techniques pour donner naissance à des « tableaux photographiques » en photomontages. On y retrouve les portraits des grandes figures du quartier la tête à l'envers, en posture de dormeurs, surplombant des scènes fantastiques ou « chimériques ». « Ce projet vise à « mailler » (...) des éléments de nature différente afin de recréer visuellement l'opération de condensation propre aux rêves. Une telle opération renvoie au principe mythique de la chimère, créature composite issue de l'alliance entre des éléments apparemment disparates mais qui matérialisent une formation psychique relevant de notre imaginaire. La chimère nous révèle la singularité des liens qui existent entre des hommes et leur environnement » explique l'artiste. Ces tableaux dévoilent dans le même temps comment se fabrique une image et comment celle-ci s'éloigne toujours, d'une manière ou d'une autre, du réel.

Mots clés : **imaginaire, symbole, légende, mythe, mythologie, fantastique, récit, chimère.**



Axes Thématiques :

MYTHES ET LÉGENDES, ŒUVRE ET RÉCIT : L'IMAGINAIRE.

« Le mythe est le produit de l'imagination collective et l'expression d'une société. C'est un récit traditionnel [...] même s'il est inventé. » (Suzanne Saïd, *Approches de la mythologie grecque*, 2008)

De nombreux artistes, à travers l'histoire de l'art, ont représenté des scènes bibliques, des personnages de légende ou de la mythologie principalement gréco-romaine, trouvant dans les récits et les légendes mythologiques, bibliques ou littéraires une source inépuisable d'inspiration.

Le mythe, comme le conte, est un formidable outil d'appréhension et de compréhension du monde pour l'homme. « Un mythe est une histoire extraordinaire, qui, de façon imagée et symbolique, donne une version sur l'origine de l'humanité et essaie de répondre à des questions non formulées et complexes sur la nature humaine, ses origines et son devenir. » (1)

Bibliographie :

- PASCALE BERTRAND, ANNIE BORSO, BEATRICE LAURENT: Arts visuels et contes et légendes, Cycles 1, 2, 3 et collège, Scéren CRDP Franche-Comté, 2009 (1)
- MIRCEA ELIADE, *Aspects du mythe*, 1963
- JEAN-PIERRE VERNANT, *Dictionnaire des mythologies*, 1999

Références en histoire de l'art :

- Albert Dürer, Le Rhinocéros, 1515.

A l'époque de Dürer, un tel animal n'avait pas été vu en Europe depuis douze siècles : on savait par les auteurs anciens qu'il existait, mais il était devenu pour la culture occidentale une bête mythique, parfois confondue dans les bestiaires avec le légendaire « monoceros » (la licorne). Le Rhinocéros de Dürer est une gravure sur bois fondée sur une description écrite et un bref croquis par un artiste inconnu d'un Rhinocéros indien (*Rhinoceros unicornis*). Dürer n'a jamais observé ce rhinocéros réellement.



- Sandro Botticelli, La Naissance de Vénus, 1485.

Cette œuvre est une allégorie : la Vénus mythologique, dans sa forme anadyomène. Le modèle de la Vénus, Simonetta Vespucci, était la femme de Marco Vespucci et la maîtresse de Julien de Médicis, considérée comme la plus belle femme de son époque. Vénus ici sort des eaux, debout dans la conque d'un coquillage géant, entourée de Zéphyr et sa femme Chloris d'un côté et l'une des Heures, fille de Zeus (Jupiter) et de Thémis ou la divinité du printemps de l'autre.



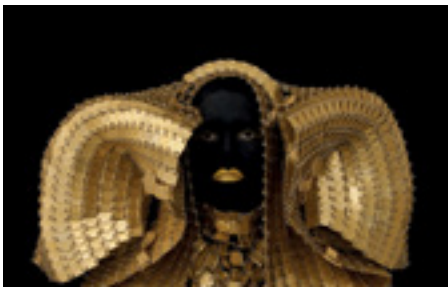
- Adam Reeder, Pan with his IPod, Zeus with his Iphone, 2008.

Sculpteur américain, Adam Reeder crée des séries anachroniques combinant les figures de dieux grecs avec les outils technologiques de notre époque.



- Kimiko Yoshida, Athena, Déesse de la guerre, de Klimt, autoportrait, 2010.

L'artiste japonaise joue à se maquiller, se transformer, se métamorphoser pour créer des sortes d'avatars artistiques et ethniques dans un travail de citation des grands maîtres de la peinture.



- Exposition : Hybrides/Chimères: Art Orienté objet, Sophie Dubosc, Evru, Jan Fabre, Siobhan Hapaska, Virginie Loze, Guillaume Pinard, Marianne Plo, Todt, Fabien Vershaere, Thomas Grünfeld.
2 juil.-29 oct. 2010 . Le Parvis. Centre d'art Ibos. Dans le cadre de Fantasmagoria, le monde mythique, programme régional conçu pour les 10 ans des Abattoirs/Frac Midi-Pyrénées.

Proposition d'atelier :

Nos Héros Anonymes : à la manière de l'artiste Jean-Marc Grenier, mets en image la ou les personnes qui, pour toi, représente(nt) le(s) héros du quotidien dans ton chez toi, ton voisinage, ton quartier, ta ville (nous devons retrouver dans les compositions le type d'attribut, d'environnement, de pouvoir prêtés aux personnages). Collages, séries photographiques, photomontages, vidéo ou volumes. Tous Niveaux (à adapter).

Lien aux programmes (suggestions):

Images, oeuvre et fiction/ images, oeuvre et réalité :

5èmes : « élaborer des dispositifs plastiques, graphiques, photographiques, environnementaux, scénographiques, sculpturaux, architecturaux susceptibles d'aboutir à une mise en image d'univers imaginaires, fictionnels. »

>> La construction, la transformation des images : les interventions (recouvrement, gommage, déchirure...).

>> Les images dans la culture artistique : ses significations, les symboliques auxquelles elle réfère, ses relations avec les mythologies.

4èmes : « capter, enregistrer, représenter et produire de la réalité. »

>> La nature et les modalités de production des images : les relations entre la nature de l'image, les moyens de production, le geste et le support.

>> Les images et leurs relations au réel : dialogue entre l'image et son référent « réel » source d'expressions poétiques, symboliques, métaphoriques, allégoriques ; met en regard la matérialité et la virtualité.

>> Les images dans la culture artistique : comprendre la place de l'art, acteur et témoin de son temps.

Figuration et image :

1ères : distance de l'image à son référent - la fiction.

ART ET TERRITOIRES

Certains artistes cherchent à se décentrer des lieux habituels dédiés à la création et à l'exposition : ateliers, musées, grandes villes culturelles... Afin de développer des projets ayant pour volonté de rassembler, d'exprimer l'être ensemble, enfin, d'agir concrètement sur le réel. L'art peut ainsi devenir un outil de transformation du territoire. Il peut impliquer deux formes de procédé :

L'art collaboratif, qui exige une recherche transversale et qui inclue la sociologie, l'urbanisme, l'histoire de l'art, l'esthétique et l'art lui-même. Explorer d'autres formes de groupes et d'autres géométries de travail « vise à faire émerger d'autres modalités de construction d'un «commun», une manière autre de faire «société»: performative, active et toujours en mouvement. » (1)

L'art participatif, qui interroge les rapports sociaux. Il consiste à oeuvrer individuellement ou collectivement au service d'un projet, le spectateur devient spect-acteur ou inter-acteur et fait alors don de sa personne. « Il s'agit d'un art qui implique l'investissement de personnes, collectivement, le distinguant de l'art interactif. « Les gens y sont le « médium artistique central ». (Claire Bishop)

Bibliographie :

COLLOQUE « L'Art collaboratif et le territoire » Université Paris 1 Panthéon Sorbonne, 2014.

CLAIRE BISHOP, Participation, Cambridge: MIT Press, 2006. (1)

ALEXANDER-STEVENSON, CAROLINE et DEVORA NEUMARK. "L'art des relations : l'engagement et autres considérations concernant les arts communautaires." Cahier de l'action culturelle, vol 4, no.1, (2005).

ZASK J., Art et démocratie, Peuples de l'art, Paris, Presses Universitaires de France, 2003.

PIERRE-MICHEL MENGER, Portrait de l'artiste en travailleur, 2002.

CAROL BECKER et ANN WIENS, eds. The Artist in Society: Rights Roles and Responsibilities. Chicago: New Art Examiner Press, 1995.

RÉFÉRENCES EN HISTOIRE DE L'ART :

Jochen Gerz, Monument pour une ville, 1986.

Le monument conçu avec Esther Shalev-Gerz dans le quartier Harburg de Hambourg est une colonne d'un mètre de large et de 12 mètres de haut, recouverte d'une mince couche de plomb. À côté de cette colonne : deux stylets et une inscription, dans sept langues, à propos de ce monument contre le fascisme, invitant les passants à signer. Aussitôt que la surface disponible était totalement écrite, la colonne devait être abaissée pour cacher ce morceau.



Clarisse Hahn, Notre corps est une arme-Gerilla, 2012.

Réalisatrice, vidéaste et photographe française. Ses œuvres photos et vidéos poursuivent une recherche documentaire sur les communautés, les codes comportementaux et le rôle social du corps. « Elle questionne les codes liés à "l'être ensemble". Non seulement en filmant les communautés dont elle décortique les rites, mais en bousculant le rapport regardé/regardant (...) ». (Barbara Levendangeur)



Igor Grubic, Angels with dirty faces, 2006.

Artiste serbe engagé dans la lutte sociale et politique, Igor Grubic crée des œuvres comme des événements publics. À la veille du 4 octobre 2000, Igor Grubic est à Belgrade. Des haut-parleurs annoncent qu'en Serbie les mineurs de Kolubara sont en grève pour protester contre Milosevic. Quelques milliers de manifestants apportent leur soutien aux mineurs. Cette forte mobilisation des travailleurs conduit à la chute du régime et marque la fin du socialisme dans l'ex-Yougoslavie. L'artiste les photographie avec des ailes d'anges dessinées dans leur dos.



Gethan&Myles, Time, 2012.

Durant une résidence de 6 mois à La Bricarde dans les quartiers nord de Marseille, le duo d'artistes a développé une réflexion sur le temps en 3 étapes : • «L'arrêt», documentaire expérimental sur le suspense, l'indécision et la peur, tourné dans le Parc National des Calanques avec un groupe de jeunes adultes du quartier. • «Time Machine», un livre d'artiste dans lequel se succèdent souvenirs d'habitants et images du quartier. • «Fin», une sculpture lumineuse indiquant le passage du temps en ombres portées sur le sol. A l'intérieur se distingue un cercle composé de 366 dates de naissances, hommage aux habitants de la Bricarde. Œuvre réalisée dans le cadre de La Cité des Curiosités, un projet porté par l'association Sextant et Plus, Friche La Belle de Mai, Marseille.



PROPOSITION D'ATELIER

Légendes Urbaines : reportages sonores, vidéos, textuelles ou photographiques, collectes d'images, d'objets, de matières et de récits : à partir des anecdotes, des souvenirs et des récits des habitants rencontrés dans la rue, invente ou reconstruis les légendes qui raconteront les histoires nouvelles ou lointaines de ton quartier. Rendus sous forme d'installations intérieures (exposition) ou extérieures (in situ). Tous Niveaux.

Lien aux programmes (suggestions):

L'objet et son environnement

6èmes : Explorer les modalités et les lieux de présentation de l'objet (exposition, installation, intégration ; le musée, la vitrine, l'espace quotidien, l'écran) et plus particulièrement le traitement (le cadre, le socle, le piédestal).

Les images dans la culture artistique

4èmes : Comprendre la place de l'art, acteur et témoin de son temps.

L'espace, l'œuvre et le spectateur

3èmes : Concevoir et projeter l'espace, l'expérimenter physiquement par la perception et la sensation.

>> L'espace, l'œuvre et le spectateur dans la culture artistique : aborder l'œuvre dans ses dimensions culturelles.

- Produire du sens en disposant des objets, des matériaux, des volumes dans un espace déterminé.
- Prendre en compte le lieu et l'espace comme éléments constitutifs du travail plastique.

L'œuvre, le monde

Terminales : Aborder sous l'angle du dialogue de l'œuvre avec la diversité des cultures. Tension entre la dimension locale et mondiale de l'œuvre.

Sources : BO Ministère Education Nationale - Enseignement des arts plastiques au Collège et au Lycée.

Rédaction : Leïla Quillacq pour la Cité des Arts, 2016.