

| villa | du | parc |  
centre d'art contemporain

dossier pédagogique

pierre ardouvin  
la fin du monde

5 décembre 2008 \_ 21 février 2009

12 rue de genève \_ 74100 annemasse  
tél. + 33 (0)4 50 38 84 61 \_ fax. + 33 (0)4 50 87 28 92  
mediation@villaduparc.com \_ www.villaduparc.com  
ouvert du mardi au samedi de 14h à 18h30 et sur rendez-vous  
fermé les dimanche, lundi et jours fériés \_ entrée libre

## PRÉSENTATION DES DOCUMENTS

Le dossier d'accompagnement pédagogique est construit de manière « stratifiée » au sens où il livre des clés de lecture progressive en regard de chaque démarche artistique. Il est conçu sous forme de fiches de lexique, de vocabulaire, de citations, d'éléments de bibliographie... exploitables librement pour le lecteur qui le souhaite. Cependant, l'ordre des fiches est déterminé de manière à aider l'enseignant à structurer son approche. Partant de la démarche artistique et de son contexte, l'axe de lecture s'intéresse ensuite aux œuvres, aux articulations didactiques et aux exploitations pédagogiques qu'elles autorisent.

Présentation du dossier :

Un premier niveau d'approche est proposé, pointant des notions artistiques générales à l'œuvre dans chaque démarche. Il permet de situer chaque démarche et de l'inscrire dans le champ de l'histoire de l'art. Il correspond, à ce que nous appelons, **le lexique artistique général**.

**Le lexique artistique spécifique** regroupe des notions inhérentes à chaque démarche. Ces dernières sont indexées à une dimension plus sensible et plus visuelle que les notions générales et proposent les schémas qui président à la création plastique.

**Le vocabulaire** permet de faciliter la lecture des œuvres. Il propose des notions dérivées permettant de trouver des articulations avec des pistes pédagogiques.

**Les verbes** retenus peuvent désigner des procédures de travail théorique mais, également, des opérations plastiques. Ils décrivent des actions mises en œuvre dans l'organisation formelle, matérielle, spatiale... de chaque pièce et extrapolent à des domaines parfois transversaux.

**Les pistes pédagogiques** sont des propositions déduites des notions et du vocabulaire. Elles s'appuient sur des composants plastiques, des techniques, des points de vue, des postures utilisées par les artistes.

LEXIQUE ARTISTIQUE GENERAL

Le lexique artistique général permet de pointer des notions artistiques générales à l'œuvre dans les démarches présentées et de les situer dans le champ global de l'histoire de l'art.

\_ **Allégorie** : l'oeuvre d'art est de nature allégorique dans la mesure où elle produit une image du réel selon un procédé de substitution : l'image exprime une idée ou une signification. Dans l'allégorie le réel n'est pas un but mais le point de départ.

\_ **Analogie** : l'analogie décrit un rapport de ressemblance entre deux choses ou deux situations. Des points communs existent qui sont facilement reconnaissables et identifiables.

\_ **Artefact** : du latin *artifaceta* qui veut dire les effets de l'art. Le dictionnaire Larousse mentionne qu'en anthropologie l'artefact est un produit ayant subi une transformation, même minime, par l'homme qui se distingue ainsi d'un autre provoqué par un phénomène naturel.

\_ **Artificiel** : du latin *artificialis* qui veut dire conforme à l'art. La définition précise : qui est produit par le travail de l'homme et non par la nature, ou encore, qui n'est pas conforme à la réalité, trompe sur la réalité.

\_ **Dessin** : le dessin a une place importante dans la démarche de création. Il sert de point de départ et de notation à un projet quand il n'est pas finalité en soi. Le dessin est un espace de traduction des idées qui ne les leste pas d'une matérialité trop forte. La plasticité du trait a le pouvoir de rendre compte des mouvements de la pensée et de sa nature projective.

\_ **Dispositif** : ensemble de moyens de nature diverse permettant de mettre en œuvre une forme, une action ou une idée. Terme utilisé pour désigner des productions artistiques contemporaines investissant l'espace d'exposition de manière planifiée.

Toutes les oeuvres de l'exposition « La fin du monde » mettent en scène des images du quotidien et plus largement du « monde » au travers de dispositifs comme ceux de l'installation, de l'"environnement", de la scénographie lumineuse, du décor de type cinéma ...

\_ **Installation** : le terme a été inventé afin de désigner des productions artistiques ne relevant plus de la sculpture, tout en étant en trois dimensions. L'installation est un dispositif qui se déploie dans le lieu d'exposition et en exploite -ou non- les spécificités. L'installation englobe toutes les formes de production et de reproduction possibles, des objets, des moniteurs et/ou écrans vidéo... assurant un principe de cohésion à l'ensemble.

\_ **Kitsch** : mot allemand signifiant « mauvais goût ». Ce terme est utilisé à la fois, pour désigner un objet ou un décor ou une œuvre ou une image d'un style désuet et « de pacotille », mais aussi, pour décrire des productions artistiques qui le plus souvent empruntent des objets, des images, des matériaux à diverses formes

d'esthétique populaire, et ce, de façon délibérée ce qui fait disparaître la dimension péjorative.

\_ **Mise en scène** : Terme appartenant au monde du théâtre et décrivant l'organisation matérielle de la représentation (décors, places et déplacements des acteurs avec définition des rôles...) dont l'usage s'est étendu au cinéma et à certaines formes artistiques contemporaines relevant du champ des arts plastiques.

\_ **Narration** : la forme narrative se retrouve dans tous les supports utilisés par les arts plastiques. Empruntées au cinéma, au théâtre à la danse.. et à la littérature (identité, rôle, situation du narrateur) des formes diversifiées de narration existent ; l'impulsion narrative d'une oeuvre est inhérente à sa structure et donc aux images qu'elle présente et qu'elle induit.

\_ **Objet** : depuis les premiers objets cubistes créés par Picasso et Braque, les objets du quotidien ont investi progressivement l'espace pictural, l'espace tridimensionnel de la sculpture jusqu'à les transformer et ouvrir une sorte de brèche communiquant avec l'espace réel. Les objets intervenant dans le champ de la création plastique portent désormais des statuts distincts : objets futuristes, objets dada, objets surréalistes, objets pop, objets des Nouveaux Réalistes, objets des Simulationnistes...Chez Pierre Ardouvin ils sont souvent prélevés dans la culture populaire.

\_ **Représentation** : manière de faire apparaître certaines choses qui existent dans la réalité ou appartiennent au domaine de l'imagination, de les reproduire, de les figurer, en deux ou trois dimensions.

## PIERRE ARDOUVIN

### LEXIQUE ARTISTIQUE SPECIFIQUE A LA DEMARCHE

Le lexique artistique spécifique regroupe des notions inhérentes aux œuvres exposées et à la démarche de l'artiste. Elles rendent compte des schémas qui président à la création artistique.

\_ **Artificiel** : construits à partir d'objets et d'images de la culture populaire, les scénographies des dispositifs de Pierre Ardouvin créent des effets de réel et des restitutions d'ambiances. Elles rejouent la représentation en mettant en scène le **factice**, le leurre en s'amusant avec les écarts qu'ils engendrent.

\_ **Décontextualisation / contextualisation** : Pierre Ardouvin part du "déjà-là" (objets, matières...), du "déjà-vu" (situations...), voire du "déjà fait" (effets scéniques...), des représentations "toute faites" (clichés et sens convenu) et construit - avec une certaine économie de moyens - une image, un agencement, un dispositif, un sens différents par le biais de la décontextualisation et du déplacement qu'il opère.

\_ **Emprunt** : Pierre Ardouvin emprunte aux situations et aux matériaux du quotidien son vocabulaire formel et avec eux, ils prélèvent tous les **clichés** et toutes les représentations qui leur sont usuellement attachés ; il les met en scène au même titre que les données plastiques qui les supportent. Tous ces emprunts ont ainsi une forte valeur d'**évocation**.

\_ **Fiction et ironie** : à partir de matériaux et de formes saisis, le plus souvent, comme appartenant à la banalité et au « sans qualité », Pierre Ardouvin réussit à produire dans l'oeil du regardeur des **faux-semblants** qui, outre le pouvoir suggestif de la saveur de certains modes de vie (et de leurs décors) ont celui de nous faire prendre conscience de la manière dont notre imaginaire peut s'amorcer à partir d'un simple agencement de signes et indices reconnaissables. Les limites entre fiction et réalité vacillent en laissant place à un sourire !

\_ **Figure et motif** : les objets et matières employés sont fortement évocateurs car très connotés : ils appartiennent à l'univers de la culture populaire (fêtes foraines, vitrines de Noël, décorations d'intérieur, icônes de la grande diffusion, goût des classes sociales aux revenus modestes...) Par delà les objets présentés - crapaud en résine, loup-garou, guirlandes... le spectateur est confronté, à ce qui peut s'appeler des figures de/du style populaire, des motifs culturels !

\_ **Figure et métaphore** : Passées les premières évidences de la démarche qui tendent à nous faire croire que le travail de Pierre Ardouvin est essentiellement centré sur les objets, il apparaît que, justement, les objets qu'il choisit trouvent leur raison d'être dans les associations ludiques que leurs images entretiennent avec le langage. Ainsi, chez Pierre Ardouvin, le rapport de la forme plastique au langage se lit au travers des procédés qu'il emploie. Si la métaphore est un procédé assez récurrent dans son travail artistique, il semble - à l'analyse des oeuvres - que d'autres possibilités sont également mises en oeuvre comme celles qui s'apparentent aux figures en rhétorique : **figure de construction** – ellipse, chiasme, tautologie – ou **figure de style** – litote, oxymoron\* – ou encore métonymie (capacité à lier un objet et son origine). Est mis en exergue et en scène un élément qui fait image et suffit, à

lui seul (d'où l'économie des moyens), à traduire un arrière-plan plus général ainsi que les domaines et registres qui lui sont associés.

\_ **Mutation et tension** : le travail artistique de Pierre Ardouvin semble être parcouru par un jeu de tensions : **inquiétant / ironique** ou **absurde / ludique**, domestique / inhabituel ou encore **limite / attirance** ; ce jeu des contraires permet, à l'instar de la figure de l'**oxymoron**\*, de faire naître un sens nouveau au sein d'un répertoire de formes et de situations connues. Toute l'exposition - en regard du titre choisi "la fin du monde" - semble rendre compte d'un état d'un monde en mutation où les rêves les plus utopiques prennent l'apparence de situations étranges voire cauchemardesques.

Le renversement possible des situations semble être un des axes qui structurent ce travail artistique.

\_ **Théâtralité** : Pierre Ardouvin donne forme à une certaine **théâtralité plasticienne**. Les environnements et installations s'apparentent à des scénographies. La mise en espace des pièces ne se prive pas d'effets plus ou moins spectaculaires et propices à la levée d'**images narratives** chez le regardeur.

\_ **Théâtre du quotidien** : Chez Pierre Ardouvin, le cadrage, la mise en espace, l'éclairage, le bruitage... valorisent une **figure du banal** et permettent (chez le regardeur) le déclenchement de la saisie d'une situation. Ils sont comme autant d'effets de surprise, d'arrêts sur image d'un drôle de quotidien. La manière de dé-contextualiser l'événement et de le rabattre dans le plan de la représentation peut devenir déroutante quand elle laisse le sens en suspens...!

## PIERRE ARDOUVIN

### VOCABULAIRE GENERAL

Le vocabulaire porte sur des notions dérivées des notions à l'œuvre dans les démarches artistiques ; il ouvre sur des champs de réflexion plus transversaux. Ainsi, les mots listés sont des points d'ancrage possible pour un travail pédagogique transdisciplinaire et servent également d'articulation pour la conception de pistes pédagogiques en arts plastiques. Il dessine un arrière-plan théorique général aux œuvres exposées.

### VOCABULAIRE DES DISPOSITIFS

\_ **Ambiance** : chaque salle de la Villa du Parc devient un univers en soi, les éclairages, les bandes sonores et les aménagements de l'espace créant des ambiances différentes, étranges ; le visiteur va pénétrer successivement dans divers mondes clos qui jouent tour à tour sur les registres de l'absurde ("l'aventure"), de l'ironie, de l'angoisse et de la peur enfantine ou collective (loup et loup-garou)....

\_ **Parcours** : l'exposition est conçue sur le principe du parcours d'un lieu à visiter dont chaque salle recèlerait une surprise, **de l'inattendu dans du « déjà-vu »** ! Pierre Ardouvin travaille toujours en prenant en compte la nature du lieu d'exposition, ici ancienne maison privative.

\_ **Scènes d'intérieur** : le mobilier, la cheminée, la palissade appartiennent au domaine du privé, voire du « cosy » et contribuent à donner l'illusion au regardeur d'entrer dans des espaces d'intimité et d'être confronté à des scènes d'intérieur **sans présence humaine**. Chez Pierre Ardouvin, les espaces d'exposition subissent une transformation radicale.

### VOCABULAIRE DES PROCÉDES

\_ **Bricolages** : si les mises en oeuvre sont efficacement suggestives, elles le doivent, en partie, au caractère bricolé ou amateur que beaucoup d'entre elles affichent. Loin des productions policées, les pièces d'Ardouvin nous touchent car elles semblent porteuses des maladresses, des tromperies et des petites aspérités de la vie ordinaire.

\_ **Codes et symboles** : certains objets semblent tout droit sortis d'un bazar, d'une brocante ou d'un magasin des curiosités contemporaines où le **kitsch** flirte avec des figures familières comme celles de la peur rencontrées dans les contes, les fables, au théâtre ou au cinéma. Le vocabulaire de Pierre Ardouvin est celui de la reprise et de la rencontre de codes et de symboles éculés et toujours opérants.

\_ **Equivalent plastique** : outre l'emploi d'objets de décoration de type factice (faux lierre etc...) les matériaux et procédés utilisés par Pierre Ardouvin miment le réel (naturel et culturel) ; leur dimension évocatrice est liée aux jeux des équivalents plastiques qu'il met en oeuvre.

\_ **Evocation** : les objets, de par leurs matières, leurs formes familières, les usages qui leur sont associés, sont porteurs de traces, de vécu, **de sentiments et d'affects** ; les affects semblent parfois le matériau même de l'oeuvre de Pierre Ardouvin, les

objets étant, alors, transformés en « choses ». Chaque pièce, dans sa configuration fait se rencontrer des signes, des registres et des univers différents qui agissent comme des embrayeurs de souvenirs, de sensations, de sentiments et ont un vrai pouvoir d'évocation, de suggestion, voire de sujétion (habitudes) !!

\_ **Image et mot** : certaines pièces semblent être conçues à partir de jeux de mots ou d'expressions comme « aller dans le mur », « tourner en rond » et de même, des titres d'oeuvres (l'aventure) et celui de l'exposition « la fin du monde » introduisent une dimension métaphorique.

\_ **Limite** : à l'instar du titre de l'exposition, de nombreuses pièces – déjà parce qu'elles se présentent comme des espaces fermés sur eux-mêmes - traitent de la question du seuil, de la limite, de la frontière. Les limites sont tout autant physiques (palissade, cloison) que psychologiques ! La frontière est le passage entre deux mondes (fiction et réalité, par exemple).

## VOCABULAIRE DES MOYENS ET MATERIAUX

Si Pierre Ardouvin emploie les signes et les symboles et les recycle, c'est toujours avec une grande **économie de moyens**. Les choix et mises en espace ne sont pas exactement illustratifs, ni même, descriptifs, l'idée étant celle d'un **renvoi imagé** qui vise à suggérer, évoquer, signifier.

\_ **Bibelot** : prédilection pour des objets plutôt **kitsch** ou « cosy » – faux lierre, fleurs artificielles, figurines en céramique, statuettes ...- pris dans le registre des bibelots et accessoires et répondant à certains codes esthétiques et sociaux du décoratif.

\_ **Bruitage, bande sonore** : les outils du spectaculaire ne sont pas rejetés et contribuent à la scénographie des oeuvres.

\_ **Cliché, chromo, stéréotype** : les clichés et les stéréotypes sont des standards qui sont dotés d'une signification consensuelle, reposante, façonnée à partir de notions et de valeurs convenues. Ce sont des images dont la nature semble immuable et univoque. La définition du **kitsch** mentionne, d'ailleurs, la dimension psychologique du « confort » (conformisme) qu'il revêt.

\_ **Décor** : l'expression « **planter le décor** » semble assez bien convenir aux dispositifs plastiques de Pierre Ardouvin. Le décor porte en lui, dans sa conception même, une **idée de factice** - au théâtre comme dans certains genres au cinéma - que vient renforcer, ici, le choix des matériaux – faux lierre, faux feu dans la cheminée par exemple – ou des objets.

\_ **Eclairage** : il est un des moyens les plus efficaces pour générer l'ambiance singulière des pièces. (guirlandes d'ampoules en forme de flamme, lumière du jour transformée avec des filtres colorés sur les vitres, jeu des ombres portées, ambiance crépusculaire...)

\_ **Lieux clos** : cloisons de guingois, clôture, pénombre, coin cheminée...les oeuvres ont souvent une structure fermée, sorte de mini mondes renvoyant à des intimités pourtant anonymes...



## **PIERRE ARDOUVIN**

### **VERBES**

Les verbes retenus peuvent désigner des procédures de travail théorique, des opérations plastiques, des organisations spatiales, des mises en oeuvre formelle... de nombreuses données centrales ou périphériques aux oeuvres qui sont autant de points d'appui pour concevoir des pistes pédagogiques.

- \_ **Accompagner par un bruitage**
- \_ **Agencer**
- \_ **Aménager**
  
- \_ **Bricoler**
  
- \_ **Construire un décor, planter le décor**
  
- \_ **Décorer**
- \_ **Délimiter**
- \_ **Déplacer, Disposer**
  
- \_ **Emprunter**
- \_ **Evoquer**
  
- \_ **Faire peur, surprendre**
- \_ **Faire semblant**
  
- \_ **Imaginer**
- \_ **Intriguer**
  
- \_ **Jouer**
  
- \_ **Métamorphoser, transformer**
- \_ **Mettre en scène, mettre en lumière**
  
- \_ **Planter le décor**
  
- \_ **Sonoriser**

### **EXPRESSIONS**

- \_ **"Aller droit dans le mur"**
- \_ **"Avoir la peur au ventre"**
- \_ **"Avoir la pétoche"**
- \_ **"Avoir les jetons"**
- \_ **"Avoir une faim de loup"**
- \_ **"Claquer des dents"**
- \_ **"Crier au loup"**
- \_ **"Entre chien et loup"**
- \_ **"Faire le mur"**
- \_ **"Tourner en rond"**

## PIERRE ARDOUVIN

### QUELQUES REPERES ARTISTIQUES EN REGARD DE LA DEMARCHE ET DES OEUVRES EXPOSEES

\_ **Richard Arschwager** : Au registre formel, rigide et anguleux, qu'il fait subir au mobilier, Richard Arschwager a conçu une sorte de contre-point, en créant des volumes assez indéfinissables et recouverts de matière « hérissée » qui ne sont pas sans rappeler la forme noire (chose, signe, symbole ?) qui apparaît dans une aquarelle de Pierre Ardouvin.

\_ **Marcel Duchamp** : Le concept du Ready-made, décliné en Ready made aidé, et l'importance du langage – jeux de mots constants - sont incontournables pour toute approche d'artistes contemporains qui s'intéressent aux objets et à la question du goût et du regard. De même, l'esprit de Fluxus, marqué par la volonté de décroiser l'art et la vie est présent dans les choix opérés par Pierre Ardouvin. La filiation avec Duchamp reste circonscrite à ces notions.

\_ **Edward Hopper** : les peintures d'Hopper s'intéressent à la banalité de situations urbaines et à la vie des classes moyennes ; la qualité de la luminosité, parfois crépusculaires, alliée à une composition centrée sur des figures anonymes installées dans des espaces clos et vues au travers de vitres et de vitrines, crée un effet de temps suspendu, de solitude, d'étrangeté...

\_ **Claude Lévêque** : la démarche de Claude Lévêque met en scène des lieux et des objets qui forment des espaces et a fortiori des univers souvent clos où les effets sensitifs - ambiance colorée, lumineuse, auditive, olfactive...- ont un impact psychologique fort sur le regardeur. Mais, à la différence de Pierre Ardouvin, chez Claude Lévêque les situations et les lieux créés renvoient quasi systématiquement à des données historiques, politiques, sociales, culturelles précises et traitent des comportements humains en regard de la question de l'altérité.

\_ **René Magritte** : les relations qu'entretiennent dans ses oeuvres, mots et images ainsi que le rôle des objets du quotidien décontextualisés sont des données que l'on retrouve dans la démarche de Pierre Ardouvin, bien que cette dernière ne relève pas directement d'une ambiance surréaliste.

\_ **Francis Picabia** : L'état d'esprit (Dada) de Picabia mêlant ironie, provocation et absurde a été marqué par le concept de "ready made" de Marcel Duchamp. Ses travaux interrogent de diverses manières les questions des clichés et du goût.

\_ **Jim Shaw** : en faisant cohabiter sa collection de peintures d'amateurs achetées dans des brocantes avec ses travaux personnels, en concevant sa démarche selon des ensembles narratifs mettant en scène les sentiments et les rêves d'un personnage fictif (Billy, l'américain moyen), Jim Shaw interroge les limites entre les différentes formes d'art et celles établies entre le bon goût et le mauvais goût. Il brouille les présupposés culturels en ouvrant, de manière ludique, son oeuvre aux clichés, aux stéréotypes, à l'anonymat, au décoratif et à toutes les images de l'esthétique dite populaire. (« low » culture )

\_ **Cinéma et effet spécial**: « Méliès et son "chaudron magique " s'activeront joyeusement pour railler la béatification de la restitution du réel (par le cinéma)

\_ Villa du Parc \_74100 Annemasse \_ Fiche conçue et rédigée par MJ Muller-Llorca, professeure-relais.

introduisant en elle cette faille nécessaire, afin de ne pas toujours prendre des vessies pour des lanternes... Dans son travail, la machinerie du cinéma en tant que telle, celle des **accessoires** dans le champ de la prise de vue qui **deviennent soudain des acteurs** du plan, se sent. »... « Le cinéma de Méliès a prolongé **une tradition du théâtre**, qui avait lui aussi sa machinerie, ses trucs (trappes, poulies, treuils) réalisés pendant la représentation.

*In Dictionnaire mondial des images, texte de Charles Tesson.*

\_ **Expressionnisme et cinéma** : Cette référence doit être située, principalement, en regard de la pièce créée par Pierre Ardouvin pour la Villa du Parc et intitulée : La maison est vide.

« L'expression est d'abord attribuée à la peinture. Le mouvement se développe au début du XX<sup>ème</sup> siècle essentiellement en Allemagne, en réaction aussi bien contre le naturalisme que contre l'impressionnisme. » Au cinéma avec l'Expressionnisme : « on assiste à un bouleversement à la fois du contenu... et de la mise en scène (refus d'objectivité, atmosphère envoûtante rendue par un **usage intensif des jeux de lumière, conçus comme des décors vivants** et dont l'importance dramatique est essentielle. ».

« Le cabinet du Docteur Caligari » de Fritz Lang : le travail tend nettement vers une simplification et une abstraction des formes (obliques et enchevêtrement)... Avec le clair-obscur, et les jeux d'ombres prononcés, c'est toute **une plastique de l'espace scénique** qui s'impose. »

« Nosferatu » de Murnau : les éléments décoratifs et **leurs bizarreries formelles** jouent un rôle capital dans le film expressionniste pour imposer au regard du spectateur **l'univers mental** des personnages.

« Faust » de Murnau : l'apogée du travail sur les éclairages en studio est atteinte, avec des **contrastes violents pour structurer différemment l'espace** et créer une atmosphère inquiétante.

*In Dictionnaire mondial des images, texte de Laurent Veray.*

\_ **Film d'horreur** : dans l'oeuvre intitulée "crème brûlée", un crapaud en résine trône sur un meuble dans une ambiance de pénombre. Pierre Ardouvin fait référence pour cette oeuvre à un film d'horreur "Frogs" de George McCowan. La grenouille comme le crapaud sont représentés dans les légendes populaires et sont présents dans les contes, livres d'enfant et dans les dessins animés. Leurs caractéristiques d'amphibiens les classent dans les registres de la **mutation** et de la **métamorphose**. Dans le même esprit, une statuette représentant "Elephant man" (film de David Lynch) opère un glissement de la mutation -entre animal et humain- vers la **monstruosité**. Toutes ces figures réinventent et pérennisent les symptômes de la Peur à travers les âges et les générations.

\_ **Kitsch** : le répertoire des objets choisis par Pierre Ardouvin recoupe celui du "kitsch" mais la gestion de l'espace par cet artiste est foncièrement différente de celle caractéristique de cette esthétique qui affectionne l'accumulation, la collection d'objets et de détails.

Bien que souvent défini comme « une imitation à bon marché de l'art » et relevant du « mauvais goût », le "kitsch" mérite d'être étudié avec plus de précautions :

« On ne saurait parler du "kitsch" comme d'une réalité ou d'une catégorie esthétique qui jouirait d'un statut critique et historique comparable à d'autres concepts comme l'"impressionnisme ou le " cubisme". La notion de "kitsch" apparaît essentiellement connotative...Le "kitsch" est **un rapport de l'homme avec les choses**, écrit A. Moles »...

« Le "kitsch" apparaît comme un non-concept et un **mythe moderne** (ou moderniste) au sens que Roland Barthes lui attribue ; le mythe, à ses yeux, étant prioritairement une parole : le mythe -dit-il- ne se définit pas par l'objet de son message, mais par la façon dont il le profère. Il reste d'ailleurs symptomatique que les origines exactes du terme restent hypothétiques et fluctuantes. Adorno n'a peut-être pas exploité toutes les implications de l'image qu'il donne au "kitsch" comme "un lutin qui échappe aux définitions." »...

« Toutes les approches philosophique et phénoménologique du "kitsch" ne font que confirmer la croyance en sa "réalité" catégorielle et transhistorique. »  
*in Dictionnaire mondial des images.*

Sur le "kitsch" un ouvrage récent : Royaume de l'artifice, Céleste Olalquaga - Ed. Fage – 2008

\_ **Pop Art** : l'esthétique Pop au sens strict de populaire est un véritable lexique formel révélateur de l'actualité et du contexte de l'époque (années 50 en GB / 60 aux USA) L'esthétique de Pierre Ardouvin est imprégnée des formes de la diffusion de masse (emprunts d'objets aux grandes enseignes du bricolage et de la décoration) qu'elle décline cependant différemment.

\_ **Psychédéisme** : le courant psychédélique des années 60 / 70 trouve son origine aux USA dans l'univers musical du Rock marqué par la prise de drogues et substances hallucinogènes. En arts plastiques, il se traduit par un répertoire formel à la fois graphique – courbes fluides et lignes sinueuses qui s'enchevêtrent – et très coloré mais il restera limité aux formes dites mineures. Sa dimension allusive et son territoire d'expérimentation large, lié aux supports de diffusion très populaire (pochettes de disques, films, affiches, BD...) sont des facteurs qui ne sont pas étrangers à la démarche de Pierre Ardouvin.

## CITATIONS

### \_ Images objets et images mentales

« J'ai soutenu à diverses reprises qu'il n'y a pas d'image mentale qui ne soit projetée sur, par et dans une image objet... Si l'image mentale ne se réduit pas à l'image objet, c'est leur dualité qui donne à voir. Ce don est toujours inscrit dans un circuit : il y a entre les images objets et les images mentales des circuits du désir – mais aussi de la pulsion, et en particulier, de celle que l'on dit scopique. »

« Les circuits qui se forment entre l'image mentale et l'image objet se divisent eux-mêmes en circuits d'images mentales et en circuits d'images objets. »

« Si les images mentales circulent entre elles (comme images mentales visuelles, sonores, verbales, sensori-motrices) s'il y a une circulation des images mentales distinctes des images objets du visible, il faut appeler cette circulation le circuit noétique des images »... « Une image mentale n'est image que pour autant qu'elle circule : elle devient image, et elle ne fait image (dans la *mens*, comme *cosa mentale*) que par le parcours qu'elle constitue en tant que noèse, et qui est une émotion, c'est-à-dire, un mouvement. La circulation des images mentales est ce qui fait – dans ce temps différé de la mémoire, et parfois long, et même « effroyablement ancien », dont Aby Warburg dresse un atlas...- que des images mentales musicales peuvent devenir une image mentale picturale ou poétique, et se transformer alors en images objets, ce qui relève des dispositifs mnémotechniques... »

« La circulation des images objets, c'est actuellement et massivement le populisme industriel engendré par la télévision telle qu'elle fait du temps de conscience, comme circulation des images mentales, un marché. »  
*in Dictionnaire mondial des images, texte de Bernard Stiegler : « Ce qui crève les yeux. Une philosophie des images »*

### **\_ Qu'est-ce qu'une image ?**

« Certaines images sont intentionnelles, d'autres non(reflet). Certaines ont une matérialité forte, d'autres n'existent que dans l'esprit ».

« L'image marque le point d'articulation entre la capacité de recevoir des stimuli perceptifs et celle d'enclencher un comportement qui ne s'enracine en elle que pour renvoyer au-delà d'elle. Il n'y a effectivement image que si les données visuelles véhiculées dans l'expérience iconique peuvent être mises au compte d'un pouvoir de « symboliser ». Dire cela n'équivaut pas à considérer que les images sont es symboles au sens sémiotique du terme mais interdit de les traiter comme de simples choses. »

« Toutes les parties d'une image sont interdépendantes, de telle sorte que le sens varie en fonction de sa position par rapport aux autres. Toute décision qui affecte un élément a des répercussions sur d'autres...il en découle que toute image normalement construite est sélective ».

« Interpréter une image c'est faire usage de ses capacités sensorielles, émotives et cognitives afin de chercher le critère de réalisme. L'image obéit au processus de générativité naturelle (F.Schier) en vertu duquel je suis spontanément capable d'interpréter toute image dont le modèle et le contenu me sont connus ».

« On voit d'abord puis on imagine sinon le résultat de ce qui est imaginé ne rejoindrait pas l'expérience visuelle de ce que l'on voit dans l'image. L'imagination doit fonctionner de manière simultanée avec la perception ».... « L'imagination est assez essentiellement auto-référentielle. Il ne s'agit pas d'un acte d'imagination qui serait de *re* mais d'un acte spécifique et irréductible d'imagination de *se* ».

*in Qu'est-ce qu'une image ? Jacques Morizot – coll.  
Chemins philosophiques – Ed. Vrin – 2005*

**\_ « Par image, nous entendons une certaine existence qui est à mi-chemin entre la chose et la représentation ». H.Bergson**

## PIERRE ARDOUVIN

S'ajoutent aux données précédentes – lexiques, vocabulaire...- indexées aux œuvres présentées, une documentation regroupant :

\_ **Des références bibliographiques** sur l'artiste (catalogues d'exposition, articles de presse, entretiens, ouvrages dont l'artiste est l'auteur...)

\_ **Des adresses de sites Internet** (galeries, musées, institutions, site personnel ou collectif...)

## REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

### \_ **Ouvrages et catalogues**

\_ Catalogue « Déjà vu », Pierre Ardouvin, Ed. Galerie Chez Valentin

\_ MAP – Ed. M19 & Palais de Tokyo : Pierre Ardouvin in 2860 grams of art 2007

### \_ **Articles**

\_ in Connaissance des arts,  
sept 2007 - "Pierre Ardouvin", Judicaël Lavrador

\_ in Beaux-Arts Magazine,  
oct 2004 – "L'univers déglingué", Sébastien Pluot  
avril 2003 – "Un monde en fuite", Emmanuelle Lequeux

\_ in Technikart ,  
janv. 2006 - "kitsch sentimental", Elisabeth Wetterwald

\_ in Les Inrockuptibles,  
janv. 2006 – "Souvenir des vieilles choses", Claire Moulène  
avril 2003 - "Un ours dans l'arène", Claire Moulène

\_ in Nova magazine,  
avril 2003 - "Dans la nasse", François Jonquet

## SITE INTERNET

\_ [www.galeriechezvalentin.com](http://www.galeriechezvalentin.com)

Dossier PDF : la démarche artistique avec visuels de nombreuses oeuvres.

**Bibliographie sur la démarche, les expositions monographiques et les expositions de groupe** : Nombreux articles dans Art Press, Les Inrockuptibles, Beaux-Arts magazine, Le Monde...

\_ [www.creativtv.net/artistes/ardouvin.html](http://www.creativtv.net/artistes/ardouvin.html)

Vidéo : rencontre interview avec Pierre Ardouvin

\_ [www.evene.fr](http://www.evene.fr)

Musée d'Art Moderne de la ville de Paris : intervention de Pierre Ardouvin en 2006

\_ Villa du Parc \_74100 Annemasse \_ Fiche conçue et rédigée par MJ Muller-Llorca, professeure-relais.

- \_ [http://www.paris-art.com/artistes/-/d\\_artiste/Pierre-Ardouvin-3372.html](http://www.paris-art.com/artistes/-/d_artiste/Pierre-Ardouvin-3372.html)  
Actualité de la démarche : expositions
  
- \_ [www.cab-grenoble.net](http://www.cab-grenoble.net)  
Exposition « La chose » 2008
  
- \_ [www.macval.fr](http://www.macval.fr)  
avril 2003 Exposition « Je reviendrai » 2008
  
- \_ [www.creuxdelenfer.net](http://www.creuxdelenfer.net)  
Exposition « Enfer » 2007
  
- \_ [www.zoogalerie.fr](http://www.zoogalerie.fr)  
Exposition « I'll be your mirror » 2008
  
- \_ <http://www.artfacts.net>  
Publications

## PIERRE ARDOUVIN

### PISTES PEDAGOGIQUES

Les pistes pédagogiques sont des propositions déduites des notions et du vocabulaire. Elles s'appuient sur des composants plastiques, des techniques, des points de vue, des postures utilisés par les artistes.

Elles sont des propositions ouvertes construites à partir de questions spécifiques aux arts plastiques.

#### **\_ PISTES PEDAGOGIQUES POUR LE SECOND DEGRE :**

**Certaines de ces pistes pédagogiques ont été conçues dans le cadre d'un stage DAAF suite à la rencontre d'enseignants d'arts plastiques avec Pierre Ardouvin.**

#### **\_ La question du rapport entre image et fiction : images et narration.**

En 5ème, cette thématique est au programme.

Scénario 1/ Il sera proposé dans un premier temps de consulter divers dépliants publicitaires et de choisir divers objets de grande consommation. Chaque objet choisi est commenté en regard de son usage usuel et l'ensemble constitue un répertoire à partir duquel les élèves travaillent.

La demande est faite d'installer cette image sans la modifier dans un espace 2d ou 3d et de transformer la perception que l'on a de l'objet qui est représenté.

Scénario 2/ Il sera demandé de mettre en scène un objet familier et de le photographier de façon à en donner une image décalée qui bascule du familier vers autre chose... « le presque familier »

#### **\_ La question de la mise en scène :**

En 3ème, en regard du programme qui traite du rapport à l'espace et au regardeur.

Scénario 1/ Il sera demandé d'aménager un espace réduit, clos ou non, existant ou créé, dans la salle ou le collège qui permette au regardeur de perdre ses repères et d'oublier où il se trouve.

Scénario 2/ Il sera demandé de créer une surprise visuelle à partir de la mise en scène de deux objets familiers appartenant à des contextes d'usages différents.  
« Rencontre surprise »

Scénario 3/ Un objet est présenté dans une ambiance sonore qui invite à l'imaginer différemment de son contexte habituel. Le son est obtenu par des moyens très divers qui peuvent relever du bruitage en direct comme de la prise de son prélevée dans le quotidien ou du montage. « ça fait drôle » ou « ça fait peur »

#### **\_ La question du rapport entre image et mot :**

En 4<sup>ème</sup>.

Scénario 1/ Pierre Ardouvin dit concevoir ses dessins dans l'esprit des illustrations. Le conte et la fable, outre la tradition orale, sont transmis par le biais de recueils



illustrés. Comment les mots et les images sont-ils relais et participent-ils ensemble de la narration ?

A partir de la lecture d'un conte ou d'une fable, choisi en commun ou individuellement, il pourra être proposé d'en concevoir un déroulement inédit à partir d'une proposition comme : "l'histoire dérappe !".

Scénario 2/ "Entre chien et loup" l'énoncé est commenté et il est demandé de concevoir une image 2d ou 3d qui "illustre" cette expression. L'image du loup permet d'ouvrir à la Littérature enfantine et à la dimension mythique de la figure du loup.

En 5ème :

Scénario 3/ Recherche de vocabulaire sur la peur en référence aux films d'horreur dont certaines pièces sont inspirées. Recherche des figures emblématiques de la peur via les médias contemporains. Elaboration d'un carnet repertoire des figures.

En 6ème :

Scénario 4/ Recherche d'expressions courantes pour exprimer la sensation de peur : "avoir les chocottes", "avoir la frousse", "avoir la chair de poule", "avoir froid dans le dos"...ces recherches peuvent être menées en langues vivantes (idiomes). Il est proposé de trouver une illustration d'une des expressions par le biais de mises en scène photographiées.

Scénario 5/ "Un grand méchant loup" : cet intitulé appelle des images connues de Bd ou de films ou d'illustrations. En évitant "toute ressemblance avec un loup ayant existé" rechercher via le croquis grand format des représentations réunissant les qualificatifs mentionnés. Une exposition murale des travaux permet une évaluation et des suivis dans la recherche graphique et/ou colorée.

## **\_ pistes pédagogiques pour le premier degré**

**Pour mémoire :** « La sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves sont développées par les pratiques artistiques, mais également par la rencontre et l'étude d'oeuvres relevant des différentes composantes esthétiques (...) En arts visuels, au titre de l'histoire des Arts, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des oeuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des monuments, des musées, des ateliers (et des centres) d'art pourront être découverts. Ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les chefs d'oeuvres ou les activités artistiques de leur ville ou de leur région. » BO n°3 du 19 06 08

**Objectifs pédagogiques :** « Permettre la mise en place du socle commun « la culture humaniste » (compétence n°5) : distinguer les grandes catégories de la création artistique ; reconnaître et décrire des oeuvres visuelles, savoir les situer dans le temps et dans l'espace, identifier le domaine artistique dont elles relèvent ; exprimer ses émotions et préférences face à une oeuvre d'art, en utilisant ses connaissances ; développer son esprit critique ; pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques, en se servant de différents matériaux, supports et techniques. » BO n°3 du 19 06 08

**De manière plus générale :** ouvrir le regard des enfants sur la création contemporaine, rencontrer des artistes, permettre des moments de création artistique riches grâce à la présence et au soutien de l'artiste et des médiateurs culturels ; travailler des compétences dans le domaine de la langue, permettre aux élèves d'exprimer leur ressenti, de savoir dire les choses ; travailler la restitution écrite des différents moments du projet (parcours photos légendé, carnet de « voyage »...) ; travailler des compétences dans d'autres disciplines (projet transdisciplinaire), ouvrir à l'ailleurs dans d'autres domaines que l'expression artistique (histoire, géographie, sciences...) ; (s')ouvrir à d'autres cultures...

**S'agissant de travailler à partir et autour d'une visite commentée de l'exposition *La fin du monde* de Pierre Ardouvin, programmée du 5 décembre 2008 au 21 février 2009 à la Villa du Parc / centre d'art contemporain d'Annemasse, l'équipe médiation du centre invite les enseignants du 1<sup>er</sup> degré à explorer avec leurs élèves, avant et ou après avoir découvert les œuvres exposées, quelques pistes pédagogiques.**

**Pierre Ardouvin crée une ambiance, une atmosphère, un climat :** entre rêve et cauchemar, l'exposition *La fin du monde* se présente comme un parcours hallucinant, flippant *ma non troppo*, un jour d'orage menaçant, dans une Villa du Parc plus ou moins vide mais pleine de courants d'air et de portes qui claquent, hantée par un mutant et un crapaud. On est donc bien dans l'écriture et la mise en image d'un conte pour enfants. Le décor est planté : guirlandes, cheminée, cloisons bancales, étrange collection de dessins et aquarelles, lumière orange dominante. Ce décor est inhabité, mais les guirlandes sont allumées et le feu flambe dans la cheminée. Les habitants de la Villa du Parc ne sont pas là, mais à travers les dessins, les bibelots et le drôle de robot qui sont là, on devine que ce sont des gens plus ou moins bizarres...

**Pierre Ardouvin utilise des objets ordinaires, étrangement familiers, déjà vus :** une vraie palissade de jardin, de vrais sacs de sable, du faux artificiel, de fausses cloisons, une fausse cheminée, un faux feu de bois, un vrai guéridon, deux vraies tables de nuit... Et c'est bien sa façon de les mettre en scène, de les associer, de les arranger et de les plonger dans une lumière à dominante orange (guirlandes, feu de bois, films transparents sur toutes les vitres du premier étage) qui crée cette ambiance particulière, très Halloween, que nous ressentons rapidement, consciemment ou pas, en découvrant l'exposition...

**Pierre Ardouvin fait de la Villa du Parc une maison hantée :** depuis bientôt vingt ans, pièce après pièce, l'artiste esquisse et construit le puzzle d'un monde essentiellement artificiel, qui réactive tout à la fois nos souvenirs d'enfance et nos inhibitions d'adultes. Une

fiction dans laquelle nature et culture se parasitent. Cette fois, Pierre Ardouvin s'est emparé de l'idée même de villa, et dans cette Villa du Parc devenue centre d'art, mystérieuse destinée pour les uns, sulfureuse vocation pour d'autres, il a créé des ambiances qui cultivent le côté secret de ce genre fin-dix-neuviémiste d'hôtel particulier, qui explorent le *modus vivendi* plutôt bourgeois des esprits et autres fantômes qui habitent peut-être encore là. Il y a donc ici, comme dans toute villa hantée, juste ce qu'il faut d'objets fétiches pour se faire peur : un crapaud, animal adoré des sorcières ; un Elephant Man, figure du monstre qu'on adore et qu'on redoute en même temps. Quiconque habite dans ce style de *sweet home* cossu a peur : peur des voleurs, des monstres, de l'avenir, peur de tout perdre, peur de mourir, peur de la fin du monde... Normal. Mais il y a aussi des signes qui annoncent que ce monde-là, tout en repli sur soi, est en voie de disparition : les murs commencent à s'écrouler, les portes claquent... Le visiteur est comme un acteur sans fil conducteur, ni scénario à suivre ni texte à dire, piégé dans une de ces villas sises dans un de ces quartiers résidentiels paisibles où, au-delà des apparences, semblent dormir des forces maléfiques.

### 1 . savoir créer une ambiance

**Piste pédagogique : Quelle ambiance !** – Apprendre à créer une ambiance, une atmosphère, un climat, en utilisant différentes techniques (une couleur, une bande son, des objets personnels...)

**Atelier pratique 1 :** créer une ambiance, une atmosphère, un climat, à partir du choix d'une couleur dominante autre que l'orange (le rose pour dire « la vie en rose » ; le vert pour dire qu'on a choisi de « se mettre au vert »...)

**Atelier pratique 2 :** créer une ambiance, une atmosphère, un climat, à partir du choix d'une ou plusieurs bandes sonores (une série de cris pour dire que « ça fait peur » ; une série de chuchotements pour dire que « ça pose des questions »...)

**Atelier pratique 3 :** créer une ambiance, une atmosphère, un climat, à partir du choix d'une ou plusieurs collections d'objets personnels (une série de chouettes pour dire que « ça fait penser aux sorcières » ; une série d'armes pour dire que « ça fait penser à la guerre »...)

### 2 . savoir imaginer et mettre en image une histoire

**Piste pédagogique : Quelle aventure !** – Inventer un conte fantastique, apprendre à le raconter, dessiner les décors et les personnages...

**Atelier pratique 1 :** inventer un conte fantastique à partir de l'idée de *La fin du monde* (une catastrophe écologique pour raconter comment « les hommes sont devenus des monstres mutants » ; une guerre interplanétaire pour raconter comment « notre planète est (re)devenue plate » ; une révolte des animaux, des végétaux et des minéraux pour raconter comment ils voulaient « empêcher l'homme de détruire la nature »...)

**Atelier pratique 2 :** apprendre à raconter cette histoire (à partir de deux ou trois éléments imposés, laisser chacun imaginer et raconter la suite ; à partir de deux ou trois personnages imposés, inviter deux ou trois élèves à incarner ces personnages...)

**Atelier pratique 3 :** dessiner les décors et les personnages de cette histoire (exemple : sur un plateau de journal télévisé, un ou une journaliste reçoit des témoins et des experts pour raconter ce qui s'est « réellement passé » dans cette histoire qui fait rire ou pleurer ; autre exemple : une fois que l'histoire est connue de tous, inviter chacun à faire des dessins, avec ou sans légendes, avec ou sans bulles, pour transmettre leur mémoire des événements les plus marquants...)

### 3 . savoir inventer son propre robot domestique

**Piste pédagogique :** inventer le prototype d'un robot capable de faire des tas de choses utiles ou inutiles, normales et anormales, correctes ou incorrectes... en s'inspirant plus ou moins du robot *L'aventure* de Pierre Ardouvin.

**Atelier pratique 1 :** imaginer un robot de compagnie, un copain, un vrai, mieux qu'une peluche, qui pourrait apprendre à lire et à écrire et à compter à notre place, qui pourrait nous raconter sans arrêt de nouvelles histoires...

**Atelier pratique 2 :** imaginer un robot domestique, plus fort qu'un aspirateur ou encore une tondeuse à gazon, qui serait programmé pour exécuter toute sorte de travaux ménagers (mettre et débarasser la table, faire la vaisselle et la lessive, ranger les jouets, faire le lit, promener le chien...)

**Atelier pratique 3 :** imaginer un robot espion, qui serait capable de faire des blagues et même des choses interdites (dessiner sur les murs, cracher de l'encre noire, mettre de la boue sur la moquette, pêcher les poissons de l'aquarium...)

### **contact**

georges cazenove \_ médiateur  
villa du parc \_ centre d'art contemporain  
12 rue de genève \_ 74100 annemasse  
04 50 38 84 61 \_ mediation@villaduparc.com

\_Exceptée les fiches pédagogiques pour le premier degré rédigées par Georges Cazenove, médiateur

\_ Villa du Parc \_74100 Annemasse \_ Fiche conçue et rédigée par MJ Muller-Llorca, professeure-relais.

