

Les métamorphoses de Champey, Christophe Doucet, 2019



Les métamorphoses de Champey, VdF 2019

Au début l'homme était mélangé à la nature comme l'eau est mélangé à l'eau et c'est en coupant la nature que l'homme s'est littéralement coupé de la nature.

Georges Bataille



Christophe Doucet sculptant, VdF 2019

Né à Talence en 1960, Christophe Doucet est un artiste français qui vit et travaille dans les Landes, à Taller. Il fabrique des sculptures mélangeant les rêves, les concepts, les pulsions, l'académisme, la taille, l'assemblage, l'installation et le dérisoire. L'enjeu n'est pas d'affirmer une singularité mais de redonner une force à des liens oubliés, de rétablir une continuité entre le réel et l'imaginaire, la forme passagère de l'existence et le fond immémorial sur lequel elle se déploie. Il s'agit de pénétrer dans la substance profonde d'un monde élémentaire, composé d'événements acquis et passés, mais qui s'affirme puissamment comme une entité vivante, ouverte à de multiples métamorphoses. Cette attitude manifeste le refus de s'enfermer dans une forme qui renoncerait à aiguïser sa vigilance, oublierait le chaos dont elle est issue et où elle doit constamment se ressourcer.

En 2019 dans le cadre de sa résidence Vent des Forêts, Christophe Doucet partage un ensemble de 15 masques en bois de hêtre sculptés et peints aux contours animaliers et anthropomorphes. Au sein d'un petit abri niché à la naissance de la source de Champey, évoquant l'ancre d'un enchanteur ou d'un chamane, inspirés des traditions dogon, inuit ou encore papoue, dont l'artiste avec collectionné les modèles, ceux-ci deviennent, par leur pouvoir d'engendrer une **métamorphose**, l'origine d'un récit, d'une fable personnelle et collective. Le promeneur, invité à s'en saisir de façon ludique, se laisse animer un instant par l'esprit d'un oiseau, d'un personnage facétieux. Quand les **savoir-faire** traditionnels et les **rituels** ancestraux réactivent avec force le monde imaginaire ancré en chacun : porter un masque, jouer à faire semblant...

Résidence Vent des Forêts 2019, Christophe Doucet



Dans l'atelier de l'artisan Philippe Huet à Souillv. VdF 2018



Christophe Doucet dans la grange atelier de Nicey-sur-Aire, VdF2019



Premières ébauches, dans la grange de Nicey-sur-Aire, VdF2019



Traitement du bois à la caséïne, VdF2019



Figures avant peinture, VdF2019



Fabrication de la cabane à masques, VdF 2019



Peinture, VdF 2019



Finalisation de la cabane à masques en forêt, VdF 2019

Les métamorphoses de Champey, au programme

Cycle 2 (CP-CE2) :

- **Français** : participer à des échanges dans des situations diverses, construire le lexique
- **Enseignements artistiques** : s'approprier par les sens les éléments du langage plastique (matière, support, couleur...), repérer ces éléments du langage plastique dans une production (couleurs, formes, matières, support...), effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique, exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art, s'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques
- **Questionner le monde** : pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion. Extraire d'un texte ou d'une ressource documentaire une information qui répond à un besoin, une question. Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance. Se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique. Explorer les organisations du monde (comparer des modes de vie à différentes époques ou de différentes cultures : habitat, vêtements, outils, déplacements...).

Cycle 3 (CM1-6^{ème}) :

- **Français** : écouter et comprendre un message oral, un propos, un discours. Participer à des échanges dans des situations diverses. Adopter une attitude critique par rapport à son propos. Enrichir le lexique.
CM1-CM2 : Se confronter au merveilleux, à l'étrange. Imaginer, dire et célébrer le monde.
6^{ème} : récits de création ; création poétique.
- **Arts plastiques** : Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe. Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur des œuvres d'art. Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques. Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain. Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée. L'autonomie du geste sculptural. La narration visuelle. La mise en regard et en espace (présence ou absence du cadre, du socle du piédestal... espace quotidien ou public, vitrine ou musée etc. lieu de présentation). La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché (découverte des modalités de présentation afin de permettre la réception d'une production plastique ou d'une œuvre). L'hétérogénéité et la cohérence plastiques (techniques mixtes etc.). L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets (transformation ou manipulation d'objets à des fins narratives, symboliques, poétiques...). L'espace en trois dimensions : découverte et expérimentation du travail en volume, notions de forme fermée et forme ouverte, de contour et de limite, de vide et de plein, d'intérieur et d'extérieur, d'enveloppe et de structure, de passage et de transition ; les interpénétrations entre l'espace de l'œuvre et l'espace du spectateur. La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre : rôle de la matérialité dans les effets sensibles que produit une œuvre ; faire l'expérience de la matérialité de l'œuvre, en tirer parti, comprendre qu'en art l'objet et l'image aussi peuvent devenir matériau.
- **Histoire des arts** : donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art. Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles. Se repérer dans un musée, un lieu d'art, un site patrimonial.
- **Sciences et technologie** : Identifier les principales familles de matériaux.

Cycle 4 (5^{ème} – 3^{ème})

- **Français** : Participer de façon constructive à des échanges oraux. Lire des œuvres littéraires et fréquenter des œuvres d'art. Mobiliser des références culturelles pour interpréter les textes et les créations artistiques et littéraires et pour enrichir son expression personnelle. Etablir des liens entre des créations littéraires et artistiques issues de cultures et d'époques diverses.
5^{ème} : **Imaginer des univers nouveaux** Découvrir des textes et des images relevant de différents genres et proposant la représentation de mondes imaginaires, merveilleux ou utopiques. Apprécier le pouvoir de reconfiguration de l'imagination et s'interroger sur ce que les textes et images apportent à notre perception de la réalité. **L'être humain est-il maître de la nature ?** interroger le rapport de l'être humain à la nature à partir de textes et d'images empruntés aux représentations de la nature à diverses époques.
3^{ème} : **Se raconter, se représenter** : comprendre les raisons et le sens de l'entreprise qui consiste à se raconter ou à se représenter, percevoir l'effort de saisie de soi et de recherche de la vérité.

- **Langues vivantes** (étrangères ou régionales) : découvrir l'imaginaire d'autres cultures, expliciter les caractéristiques de sa propre culture et celles de la langue apprise, percevoir la diversité et la variation interne à toute culture, restituer une expérience en tenant compte de la culture de l'interlocuteur, repérer des sources d'incompréhension, de conflits culturels, chercher à les résoudre par un apport d'information et de connaissances... **Culture et création artistique** : en lien avec les arts plastiques, le français, l'histoire et la géographie, l'éducation musicale, l'histoire des arts : courants et influences interculturelles, les langages artistiques, les œuvres patrimoniales et contemporaines.
- **Arts plastiques** : **Le dispositif de représentation, La ressemblance, La création, la matérialité, le statut, la signification des images, La transformation de la matière, Les qualités physiques des matériaux, La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace**, la présentation de l'œuvre, **l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre**
- **Education musicale** : Conscience de la diversité des cultures, des esthétiques et des sensibilités dans l'espace et dans le temps. Fonctions de la musique dans la société ; interactions avec d'autres domaines artistiques.
- **Histoire des arts** : **Arts et société à l'époque antique et au Moyen Age** : les mythes fondateurs et leur illustration, la représentation de la personne humaine, **Les arts à l'ère de la consommation de masse** : un monde ouvert ? Les métissages artistiques à l'époque de la globalisation
- **Education Physique et Sportive** : Corps et mouvement, danse, du traditionnel au contemporain.
- **Géographie** : **4^{ème}** : les dynamiques d'un grand ensemble géographique africain (analyse cartographique).
- **Physique-chimie** : couleur et pigments, huiles et vernis, restauration d'œuvres d'art
- **Sciences et vie de la terre** : **La planète Terre, l'environnement et l'action humaine** : ressources naturelles, écosystèmes et activités humaines
- **Technologie** : les nouveaux métiers, modification des pratiques et des représentations

Quelques pistes pour appréhender l'œuvre :

1. Le masque

Lexique : sculpture, masque facial, zoomorphe/anthropomorphe, rite, animisme, art primaire, cérémonie, initiation



Loup, poulet, lièvre... Dans l'œuvre de Christophe Doucet, le geste du visiteur portant le masque vient **animer** des figures animales inertes, et dans un double mouvement, se trouve **transformé, habité** par autre chose que lui-même. S'inspirant des nombreuses traditions ancestrales ayant recours au masque dans le monde, Christophe Doucet s'inspire particulièrement des formes, couleurs, matériaux et techniques utilisés au sein des tribus dogon, inuit et papoue.

Placé devant le visage, le **masque facial** permet à ceux qui le souhaiteraient de se pourvoir d'une nouvelle forme, d'une nouvelle identité, et par la même de cacher ou protéger les contours d'un visage ou d'une expression. Le masque peut ainsi revêtir une **fonction esthétique, rituelle (symbolique)** et/ou **protectrice**.

Dans sa **fonction rituelle**, porté par un imaginaire ou un récit sacré, le masque peut traditionnellement être utilisé comme objet de passage d'une identité à une autre, d'un être à un autre, d'un état à un autre. Le rite est ainsi la cérémonie permettant de doter le porteur de costume et/ou de masque des vertus dont l'objet est chargé. S'il s'agit d'un animal par exemple, il pourra donner force et rapidité aux futurs chasseurs.

Chamane guérisseur inuit, crédits : Carpenter, Frank G.



Cérémonie rite initiatique de garçons au Malawi (Afrique de l'est)
- Crédits : Steve Evans



Rituel Dogon de régénération où la danse et la musique sont essentiels
Crédits : Martha de Jong-Lantink

Le saviez-vous ?

Le peuple dogon est animiste et pense que des esprits habitent le monde (l'arbre, l'eau, les animaux ...). La danse des masques permet aux membres dogons de s'approprier leurs croyances et de transmettre leurs traditions. Le **masque-lièvre** (ou dyommo) est l'une des variétés du masque dogon, porté au Mali lors de cérémonies. En bois, petit et léger, le masque-lièvre est porté par les jeunes garçons lors d'une danse d'initiation mettant en scène l'affrontement entre le chasseur et son gibier, le lièvre, un animal agile et rusé. Comme d'autres, ce masque recèle aussi des sens cachés : on lui prête notamment des vertus thérapeutiques en cas d'épilepsie.

Le jeu des ressemblances : matériaux, formes, couleurs et techniques, quelles similitudes avec l'œuvre ?



Masque inuit



Masque dogon



Masque papou



Masque inuit

Anthropomorphe ou zoomorphe ?



Cérémonie Yaka – Zaïre



Masques papous



Guérisseurs boliviens (Philippe Rousset)



Danse – Burkina Faso



Masque de cérémonie – Gabon



Masque populaire roumain – Les *colindes*

Anthropomorphe ou zoomorphe, le masque arbore parfois des contours aux limites ambiguës, troublant la frontière entre formes humaines et animales. Il est toutefois possible de retrouver certains grands traits révélant une appartenance plus marquée à un monde ou à un autre.

Le masque sur les sentiers de Vent des Forêts

Salut pour tous, encore des agapes à moratoire orphique, Theodor Fivel, 2012. Informations sur le [site de Vent des Forêts](#)

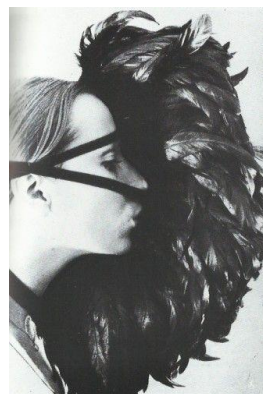
Le masque dans la création contemporaine



Javier Perez, *masque de séduction*



Charles Fréger, *Cimarron*, 2014-2018



Rebecca Horn, *masque coq*, 1971



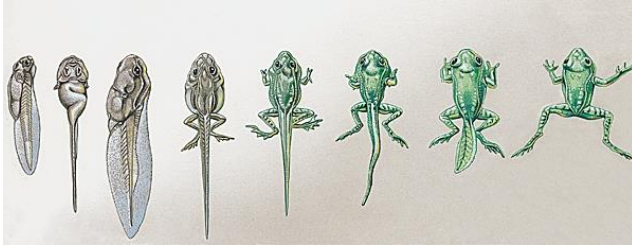
Evgeny Antufiev, *Sans titre*

2. Métamorphose

Lexique : antiquité, mythologie, divinité, avatar, morphologie

La métamorphose, du grec *méta* (après) *morphé* (forme) est ce processus qui permet à un être ou un élément naturel de passer d'un état à un autre, d'une forme à une autre.

Dans la nature



Dans le développement de nombreuses espèces, l'embryon donne naissance à une larve qui diffère profondément de l'adulte et qui mène une vie différente de la sienne. C'est par la métamorphose, caractérisée par de profonds remaniements morphologiques et physiologiques, que la larve se transformera en un jeune animal ayant l'aspect général de l'adulte. La métamorphose marque le passage d'un plan d'organisation à un autre.

La flore n'est pas en reste, et en montre plusieurs exemples sur les sentiers de Vent des Forêts. En voici un : <http://ventdesforets.com/regard/portraits-de-resineux/>. Aigüisez votre sens de l'observation pour en repérer d'autres.

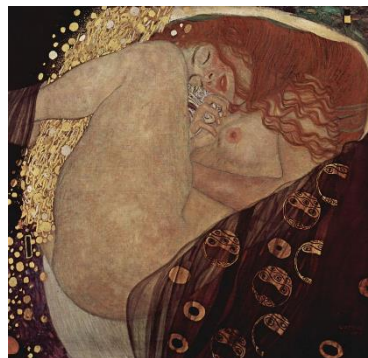
Dans l'antiquité

Ce phénomène, naturel mais mystérieux, enrichit également les littératures de l'imaginaire et les mythologies. Elles sont particulièrement présentes dans la mythologie grecque, chaque dieu étant pourvu de la capacité de changer de forme lorsque nécessaire. **Zeus** se transforme ainsi par exemple à plusieurs reprises en animaux ou éléments naturels, à des fins amoureuses. Une fois la métamorphose achevée, on parle d'**avatar**.

Quelques représentations artistiques des métamorphoses de Zeus :



Léda et le cygne, Pierre Paul Rubens, 1602



Danaé, Klimt, 1907



Europe et Zeus en bœuf
sculpture en terre cuite
Béotie, 470-450 Av JC

Les métamorphoses d'Ovide



Un jour qu'elle revenait du mont Lycée, Pan la voit et, portant sur la tête une couronne d'aiguilles de pin, il lui adresse ces paroles... ». Il restait au dieu à relater le discours de Pan, et le dédain de la nymphe pour ses prières et sa fuite à travers champs, jusqu'à ce qu'elle arrive au bord sablonneux du paisible Ladon ; là, les eaux arrêtant sa course, elle avait prié ses sœurs liquides de la métamorphoser. Pan croyait déjà Syrinx à sa merci, mais dans ses mains il ne saisit que des roseaux du marais et non le corps de la nymphe. Et tandis qu'il pousse des soupirs, l'air qu'il a déplacé à travers les roseaux produit un son léger, une sorte de plainte. Séduit par cette nouveauté et la douceur de cette mélodie, Pan dit : « Pour moi, cela restera un moyen de converser avec toi ». Et ainsi grâce à des roseaux inégaux reliés entre eux par un joint de cire, il perpétua le nom de la jeune fille."

La métamorphose sur les sentiers de Vent des Forêts

Nostalgie, Péixe Collardot, 2019 : <http://ventdesforets.com/circuit/circuit-de-louvent/oeuvre/nostalgie/>

Intrusion, Yuhsin U Chang, 2014 : <http://ventdesforets.com/circuit/circuit-du-gros-caillou/oeuvre/intrusion/>

Padauk tree, Aung Ko, 2015 : <http://ventdesforets.com/circuit/circuit-de-la-croix-camonin/oeuvre/padauk-tree/>

3. Miroirs et place du visiteur

Christophe Doucet invite le visiteur à occuper une posture différente vis-à-vis de l'œuvre en lui proposant de l'activer. Le promeneur peut observer, rester en retrait, mais peut également toucher, porter les masques, et in fine s'observer portant la création dans les miroirs mis à sa disposition. Cette posture n'est pas généralement répandue au sein des lieux de diffusion d'œuvres d'art et transforme de fait la proposition artistique. Comment ? Pourquoi ?

Miroir, miroir...

Le miroir dans ses dimensions symbolique ou esthétique peut être tour à tour, dans l'histoire des créations ou représentations humaines, révélateur de vérité, passage vers un autre monde ou objet de renversement des perspectives.



Narcisse, Le Caravage, 1598



Velasquez, Les Ménines, 1656



Les époux Arnolfini, Jan Van Eyck 1434



De l'autre côté du miroir,



Orphée, Jean Cocteau

Le miroir surgit comme ce qui vient troubler ou augmenter les limites classiques du cadre pictural. Il peut notamment être ce qui renverse la perspective en indiquant la présence du peintre ou des sujets.

Le miroir joue également le rôle d'objet de passage d'un monde à l'autre, portail vers un univers dans lequel les valeurs sont inversées ou la réalité renversée.

Comment comprendre ces quelques constats au sein de l'œuvre de Christophe Doucet ?

Le miroir sur les sentiers de Vent des Forêts

Station – Je me suis levé et Station – Je suis toujours vivant, Edouard Boyer, 2007 :

<http://ventdesforets.com/circuit/court-circuit/oeuvre/station-je-me-suis-leve/>

Cachée, Lorentino, 2006 : <http://ventdesforets.com/circuit/circuit-de-marcaulieu/oeuvre/cachee-1/>

Art et place du visiteur

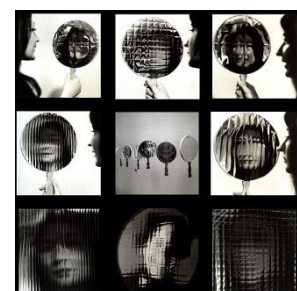
A la découverte d'œuvres d'art, on se figure plus aisément le visiteur suivant un parcours contraint en intérieur, dans le contexte d'un musée, observateur curieux se tenant toujours à bonne distance des créations. Sur les sentiers de Vent des Forêts, d'une œuvre à l'autre, le visiteur se fait tour à tour marcheur, expérimentateur, joueur... Il peut y observer de près, toucher, sentir, parfois enjamber ou grimper. L'histoire de l'art est pourtant riche d'expériences ou de dispositifs artistiques prônant la participation active du visiteur, n'engageant plus seulement le regard, mais bien la totalité du corps.



Dan Graham, present pasts



Les pénétrables, Soto



Julio Le Parc, salle de jeux, 1972

Des suggestions pour préparer ou poursuivre en classe :

- > comparer techniques, matériaux et esthétiques utilisés avec *les métamorphoses de Champey*
- > inventer de son propre masque, son propre rite, en le dotant de vertus ou de pouvoirs spécifiques
- > participer à une activité danse ou chants rituels d'Afrique ou d'ailleurs
- > écouter et analyser les *Six métamorphoses d'Ovide*, Benjamin Britten (éducation musicale)

- > fabriquer sa propre peinture à la caséine (base de fromage blanc)

Quelques pistes de lectures pour approfondir

La voie des masques, Claude Lévi Strauss

La métamorphose des plantes, Goethe

Les métamorphoses, Ovide

La Métamorphose, Kafka

Fables de La Fontaine

De l'autre côté du miroir, Lewis Carroll

Contes des frères Grimm (*Blanche Neige*, *Le petit chaperon rouge* notamment)