



EXPOSITION ITINÉRANTE
jeune public **exposition itinérante**
SOUS LA LUNE II

**VOYAGE
DANS
LA VILLE**

Centre
Pompidou

VOYAGE DANS LA VILLE SOUS LA LUNE II

**UNE ŒUVRE-JEU DU SCULPTEUR
MIQUEL NAVARRO DESTINÉE
AUX ENFANTS DE 5 À 12 ANS**

Direction des publics
Service de l'action éducative
et de la programmation
des publics jeunes

commissaire de l'exposition
Boris Tissot

itinérance

Anne-Marie Héricourt

téléphone

33 (0)1 44 78 47 06

télécopie

33 (0)1 44 78 13 87

mél

ahericourt@centrepompidou.fr

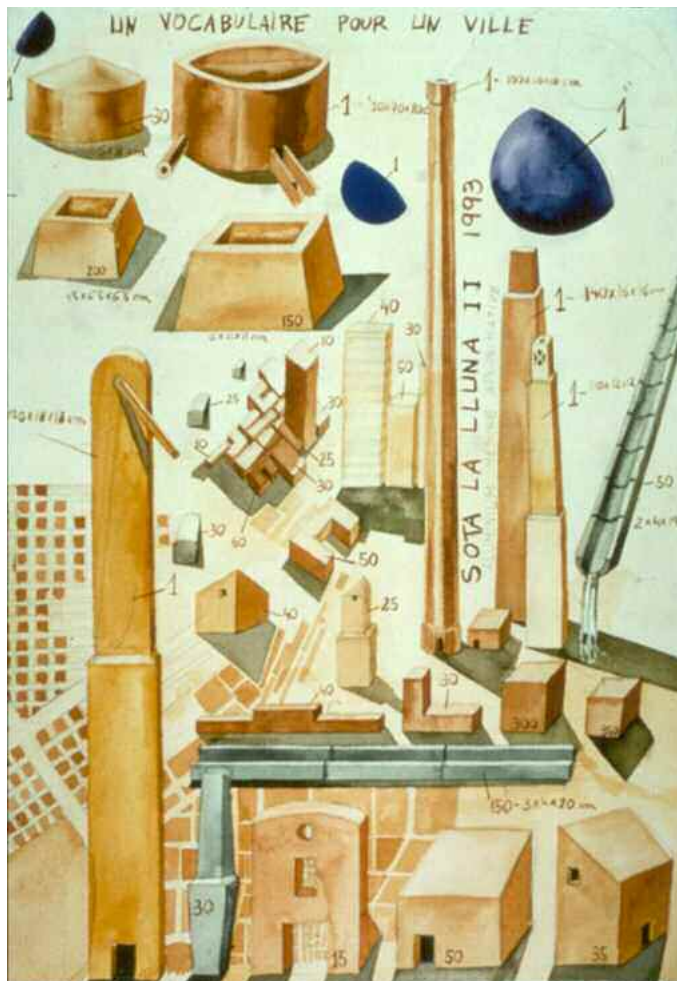
site internet jeune public

www.centrepompidou.fr/

hors-les-murs

SOMMAIRE

1 - PRÉSENTATION	page 3
2 - ANIMATIONS : PISTES À EXPLORER	page 4
3 - LES VILLES DE MIQUEL NAVARRO	page 5
4 - FICHE TECHNIQUE	page 6



1 - PRÉSENTATION

Chaque exposition est conçue pour servir d'outil pédagogique sur la création moderne et contemporaine ou pour sensibiliser les enfants à leur environnement. Elle met en scène des dispositifs de jeux et d'expérimentation qui sollicitent leur imagination et leur participation active, individuellement ou en groupe.

Initialement présentée à la Galerie des enfants du Centre Pompidou, l'exposition est dès le départ pensée comme itinérante. Elle peut s'adapter au lieu d'accueil, ou être enrichie par l'emprunteur pour constituer le point de départ de nouvelles actions pédagogiques.

Expérimentée par des enfants au Centre Pompidou avant d'être accueillie par d'autres structures, chaque exposition est accompagnée d'une aide à l'animation adaptée au jeune public. Un spécialiste du Centre Pompidou se déplace pour former les équipes avant l'ouverture sur le lieu d'accueil.

Déployée au sol sur une surface de 50 m², l'œuvre *Sous la lune II* ressemble à une ville vue d'en haut. Le regard survole une étendue d'éléments souvent répétés et combinés entre eux : cubes, pyramides, tours, colonnes... Des parties vides contrastent avec des zones très denses, d'étroits passages répondent à de larges avenues, l'énorme et le minuscule voisinent.

Sous la lune II est une ville imaginaire qu'on peut lire de mille façons : ici des cheminées d'usine et des canaux d'irrigation, là des places, là encore des gratte-ciel ou de simples maisons... Mais c'est aussi un jeu, « un vocabulaire pour une ville » à inventer dont les éléments sont comme des mots qu'on peut combiner avec les mains. Les enfants sont invités à remodeler l'espace et à le transformer selon des règles de jeux et des pistes que chacun pourra sans cesse réinventer. De cette rencontre entre la vision des enfants et celle de l'artiste naissent chaque jour de nouveaux paysages urbains.

Cette installation est une commande de l'Atelier des enfants du Centre Pompidou au sculpteur Miquel Navarro dans le cadre de l'exposition *La Ville* présentée au Centre Pompidou de février à mai 1994.



2 - ANIMATIONS : PISTES À EXPLORER

Au cours des animations, la ville va se dévoiler sous le regard des enfants. À partir de leur évocation de la ville : ses places, ses monuments, ses quartiers, son sous-sol, le spectacle de la rue, de la nuit, la présence de la nature... les enfants vont découvrir, avec le jeu de Miquel Navarro, des notions telles que la verticalité, l'horizontalité, la forme, la structure...

1. Demander aux enfants de faire l'inventaire de la collection des formes urbaines proposées par Miquel Navarro.

Puis imaginer la ville du vent, la ville sur l'eau, la ville labyrinthe, la ville en sous-sol, la ville haute et la ville basse...

En arrivant dans l'espace du jeu, les enfants découvrent une ville déjà construite par d'autres enfants. Un dialogue s'instaure avec l'animateur autour de cette ville à déchiffrer. Puis ils font table rase de cette ville pour en créer une autre.

2. Etudier le plan d'une ville, sa structure, et créer une ville imaginaire en choisissant une trame urbaine.

En observant la trame urbaine d'une ville au Moyen-Âge ou/et d'une ville moderne comme New York ou Moscou, Paris ou Venise..., des constatations, des questions apparaissent. Une ville naît-elle toujours d'un plan préétabli ? Une ville est une organisation de pleins (surfaces bâties, espaces privés) et de vides (voies de communication, places, espaces publics). Les villes sont-elles toutes semblables ? ...

3. L'implantation et le développement d'une ville dépend, le plus souvent, de son environnement. Construire une ville imaginaire sachant qu'un fleuve la traverse.

Discussion sur la forme que prend cette ville et comment la construire.

4. Aménager un territoire ville.

Par tirage au sort en piochant dans un chapeau le mot écrit sur un papier comme gare, école, mairie, aéroport, stade, château d'eau, poste, église, usine, cinéma, musée, parc, jardin public, ensemble d'habitations... les enfants inventent ces édifices et créent une ville avec le vocabulaire urbain de Miquel Navarro.

5. Inventer ses monuments, sa ville monumentale.

Longtemps les églises ont été les monuments les plus hauts et les plus remarquables à côté des palais : le pouvoir de Dieu et le pouvoir du roi. Mais au XXI^e siècle, que peuvent bien être les monuments qui méritent la plus grandiose des architectures ? Est-ce que ce sont les usines ? les tours de bureaux et les banques ? les édifices du pouvoir politique ou encore les immeubles d'habitation ? Qu'est-ce qu'un monument du XXI^e siècle ? Est-ce un bâtiment plus haut et plus élégant que les autres, ou bien est-ce la ville elle-même, dans sa diversité, sa complexité ?

6. Au centre ville, un terrain est en friche. Inventer un nouveau quartier. Représenter le pouvoir politique de la ville et décider de l'aménagement de ce territoire.

Quelle est la priorité de cette ville en matière de construction pour cet espace ? Discussion en mettant l'accent sur les constructions essentielles dans la ville, choisir les critères et réaliser cette ville.



3 - LES VILLES DE MIQUEL NAVARRO

Miquel Navarro, artiste espagnol, aime imaginer et construire des villes en référence aux villes de son pays, de sa région d'origine, Valencia, ou d'autres villes qu'il a connues pendant ses voyages. Mais l'idée qu'on se fait de Paris, de Londres ou de Berlin ainsi que des villes de Navarro, c'est aussi une construction mentale déterminée dans le temps, influencée par nos comportements, nos habitudes, nos pratiques sociales.

Dans les villes de Navarro, il n'y a pas de repère de lecture préfixé. Le spectateur se déplace autour de ces villes comme le touriste ordinaire parcourt la ville visitée. Cela prend du temps. La ville n'est pas comprise, vécue tout à la fois. Elle est perçue par morceaux, petit à petit et au fur et à mesure. Les villes de Miquel Navarro proposent ainsi de multiples regards sur l'espace urbain.

SIMULTANÉITÉ DES ESPACES TEMPORELS DIFFÉRENTS

Les villes sont des constructions dans l'espace mais aussi dans le temps. Le dessin d'une ville, c'est un mouvement continu d'aménagement de l'espace dont le rythme varie : les villes se transforment dans le temps.

Pourtant leur dynamique n'efface pas leur passé. C'est plutôt par combinaison que par substitution qu'elles se transforment. Ainsi, à Paris comme ailleurs, les structures des différentes époques cohabitent : le Louvre, les thermes de Cluny, la tour Eiffel, l'Hôtel des Invalides... Ce sont les signes matériels d'un certain type de pouvoir culturel, politique, religieux, économique.

LA PERSPECTIVE AÉRIENNE ET LA MINIATURISATION

La perspective aérienne permet au voyageur la découverte de l'espace géographique dans lequel la ville s'inscrit. Elle dévoile aussi un sentiment de contrôle symbolique de la réalité.

L'IDÉE DE "DÉSERTIFICATION"

Les villes de Navarro font l'économie de la figure humaine. Ce sont des villes dont les structures peuvent facilement émerger puisqu'elles sont désertées et l'énergie vivante neutralisée. Pourtant, elles sont pleines de sens et dévoilent aux visiteurs des indices de la présence humaine.

L'INTERFACE ENTRE LA CAMPAGNE ET LA VILLE

Les espaces dans les villes de Navarro peuvent se transformer brusquement. Il y a une tension entre plein et vide, le dense et le dispersé, le fermé et l'ouvert. Cette tension est présente dans des structures comme les tours. Plein de l'édifice, vide de l'horizon, hier en pleine campagne, aujourd'hui dans la ville...

Suivant le moment de l'histoire que les enfants imagineront pour leur ville, le Moyen Âge avec ses tours, le XIX^e siècle avec ses cheminées d'usine, ou l'époque contemporaine avec ses gratte-ciel immenses, ces édifices répondent aux besoins spécifiques de leurs époques.

LES REPÈRES DE LA VILLE

La ville a ses emblèmes, ses bâtiments témoins, comme l'Arche de la Défense, Notre Dame, la Tour Eiffel, l'Empire State Building.



4 - FICHE TECHNIQUE ET FINANCIÈRE

Assurance : prise en charge par le Centre Pompidou

Surface de présentation nécessaire : 100 m²

Volume de camion : 20 m³

Poids : 1 000 kg

COMPOSITION DE L'EXPOSITION

9 caisses comprenant un millier de pièces métalliques

TARIF DE LOCATION

Sur demande

FRAIS SUPPLÉMENTAIRES PRIS EN CHARGE PAR L'INSTITUTION PARTENAIRE

- Transport aller-retour (à chiffrer)
- Fabrication d'un plancher de 50 m² recouvert de linoléum gris (hauteur : 5 cm)
- 2 manutentionnaires pour l'installation des 7 grandes pièces sur le plancher
- (1/2 journée au montage et 1/2 journée au démontage)

MISSIONS

- 1 mission tous frais payés pour le commissaire de l'exposition ou un responsable pédagogique du Centre Pompidou afin d'effectuer une journée d'information pour l'exploitation pédagogique du jeu et pour assister au vernissage
- 1 mission tous frais payés pour une personne du Centre Pompidou afin d'effectuer un constat au moment du démontage de l'exposition