Le programme
Hors Format –
Culture et lien social,
est porté par la Réunion
des musées nationaux —
Grand Palais

#10

HORS FORMAT

CULTURE ET LIEN SOCIAL

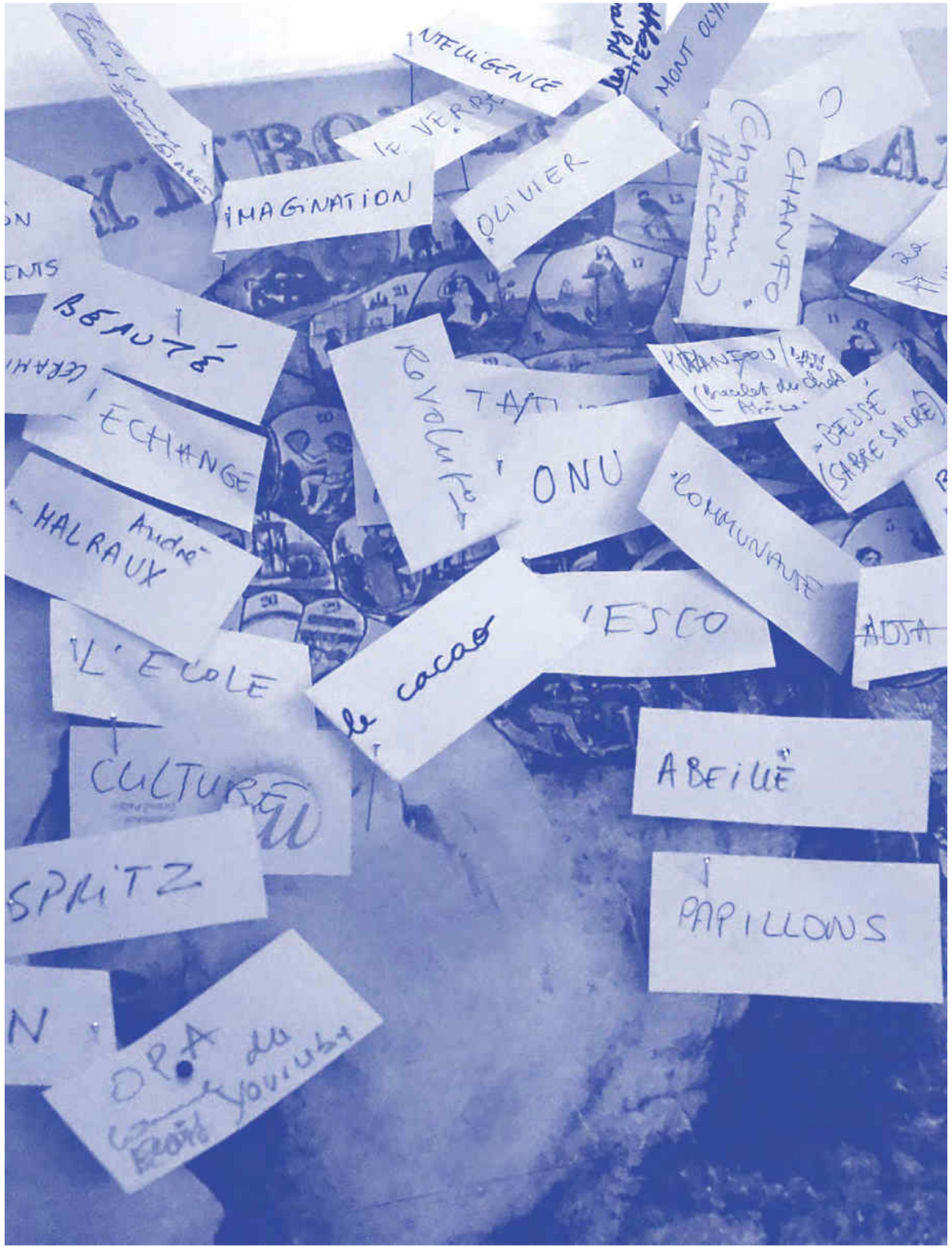
CARAM BOLAGES

CAPHARNAHOMME

Le programme **Hors Format – Culture et lien social** a pour objectif de réunir une fois par semaine, pendant trois mois, dix personnes d'un centre d'hébergement d'urgence, pour travailler en ateliers-débats à partir d'une exposition du Grand Palais. Ces échanges, menés par une historienne de l'art et un artiste, s'articulent autour de réflexions prenant pour point de départ les thématiques de l'objet culturel. Cette proposition permet une parenthèse dans le quotidien de ces personnes en situation de précarité. Au-delà de la question culturelle, il s'agit de vivre ensemble et de renouer avec des perspectives d'avenir. Ce livre est le témoignage de ce travail intellectuel et artistique mené avec eux. Ce projet est porté par la Réunion des musées nationaux – Grand Palais, en partenariat avec le Samusocial de Paris.

« Rendre l'art accessible à tous » est l'un des objectifs inscrit dans le projet d'établissement de la Réunion des musées nationaux – Grand Palais. Depuis 2012, la Direction des publics et du numérique porte ce principe fondateur et développe un programme de projets culturels pour des personnes adultes en situation de précarité. Ce programme s'appelle **Hors Format – Culture et lien social**.

Chaque numéro d'**Hors Format – Culture et lien social** a pour point de départ une des expositions présentées au Grand Palais ; il est réalisé selon une même méthodologie. Il s'agit de réunir chaque semaine, pendant dix semaines, un groupe de personnes adultes et de travailler en atelier autour de l'artiste et/ou des thématiques de l'exposition. Ces ateliers se déroulent le plus souvent dans le centre d'accueil des participants ou au Grand Palais. Le travail en commun donne également lieu à la découverte transversale d'autres formes d'Art. Ainsi, certains ateliers ont lieu dans d'autres espaces culturels : au théâtre, dans une galerie pour assister à une performance, dans un musée… Les intervenants, spécialistes en histoire de l'art et en arts plastiques, développent également le travail autour des « cartes mentales » – utilisation de mots et d'images pour construire un savoir commun sur un thème particulier – ce qui permet à chacun de participer à sa mesure. Les enjeux de ces projets vont bien au-delà de la pédagogie ou du contenu scientifique des ateliers. Pour le groupe, il s'agit d'un moment de rencontre, d'écoute, de dialogue, d'apprentissage. Il est question de mettre en avant son opinion, de tolérer celle des autres ou d'argumenter.
Cette proposition permet une sorte de parenthèse dans le quotidien de personnes en situation de précarité. Au-delà de la question culturelle, il est question de vivre ensemble et de renouer avec des perspectives d'avenir.
Ce projet a été mené avec un groupe du Centre d'Hébergement d'Urgence Oscar Roty, du Samusocial de Paris. Ce livre relate l'expérience de ce programme d'ateliers **Hors Format – Culture et lien social.**



CA PHAR NA HOMME

Autour de l'exposition *Carambolages*, au Grand Palais, 2 mars > 4 juillet 2016

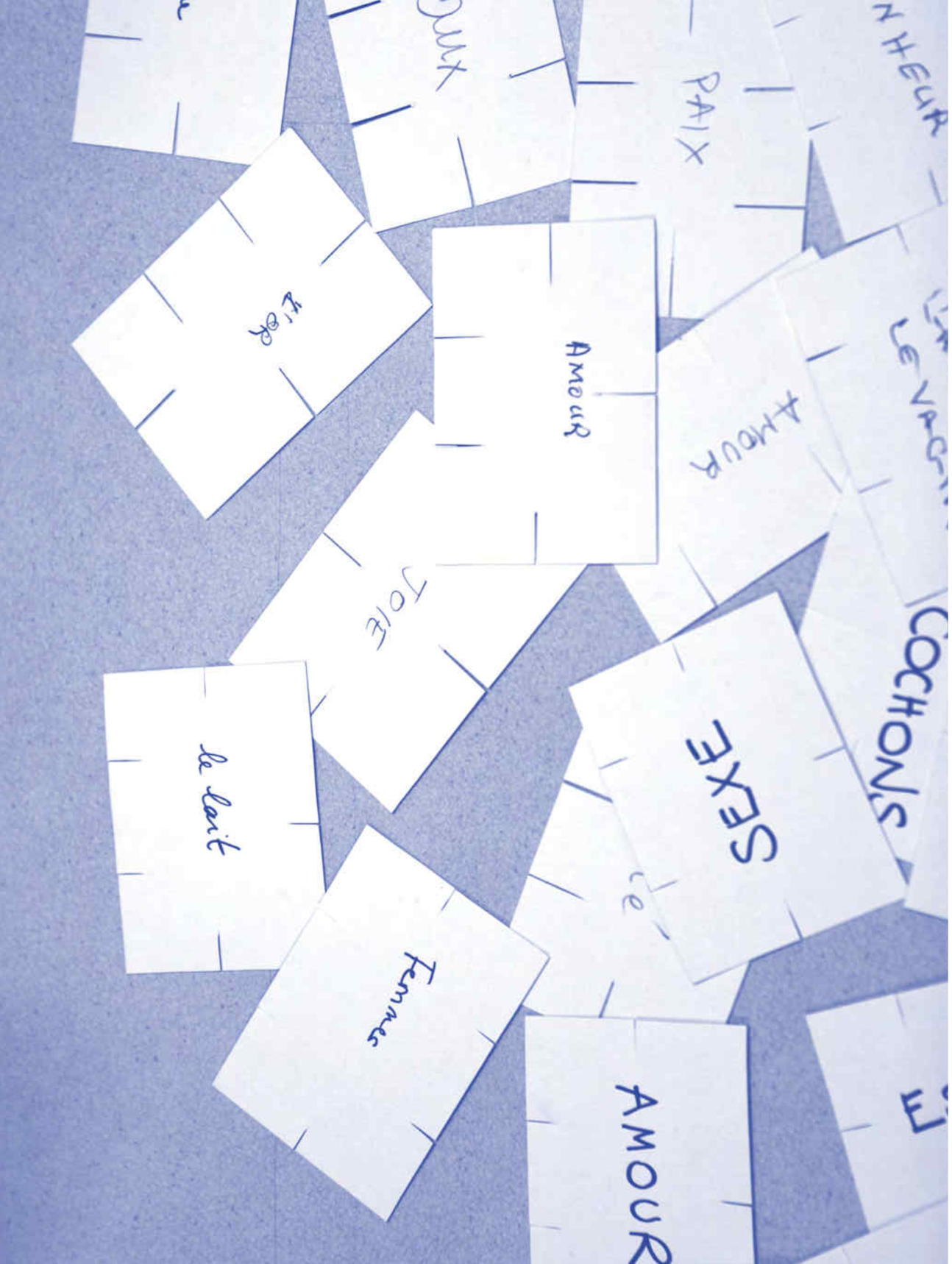
L'exposition *Carambolages* est un jeu de billard à trois bandes. L'analogie visuelle en est la règle ; les objets et œuvres d'art présentés s'enchaînent à la manière d'un jeu de dominos. Ici, des crânes océaniens côtoient des tableaux d'Erró. Délivrées de leurs contextes, évadées des circuits chronologiques ou thématiques, les œuvres montrent aux visiteurs un autre visage et le laissent libre d'établir ses propres liens par le raisonnement ou par l'imagination.

C'est à partir de cette proposition de Jean-Hubert Martin, commissaire de l'exposition, que nous avons élaboré notre projet : « Capharnahomme ». Ce mot-valise évoque, à la fois, l'idée du « capharnaüm », du bric-à-brac de l'exposition, et en même temps l'omniprésence du regard humain qui décide des liens entre les objets présentés.

Plusieurs semaines durant, le centre Oscar Roty, du Samusocial de Paris, a été le lieu de participation de nos ateliers, notre espace d'échanges, notre « capharnahomme ».

Parce que l'exposition *Carambolages* établit le jeu comme principe et incite à entretenir avec les œuvres un rapport décomplexé, nous avons choisi d'aborder de manière ludique, à chaque rencontre, les problématiques posées par l'exposition : les questionnements universels liés à la mort, à la sexualité, au divin, mais aussi des interrogations portant sur les missions du musée, le choix et la présentation des œuvres d'une exposition et le statut d'une œuvre d'art.

Nos ateliers ont été construits autour de trois temps de réflexion que nous avons nommés « Dominus dominos », « Exquis cadavres » et « Je de hasard », rythmés par la découverte successive des expositions *Carambolages* au Grand Palais, *Persona* au Musée du Quai Branly, et du spectacle de cirque contemporain *La Cosa*, au Théâtre de la Cité Internationale. Le jeu, à la fois physique, intellectuel et artistique, nous a guidé tout au long de nos réflexions. Ensemble, nous nous sommes amusés à refaire le monde à partir d'images et de mots, à ré-agencer les œuvres de l'exposition ou, au contraire, à nous laisser porter par le hasard et le chaos des idées.



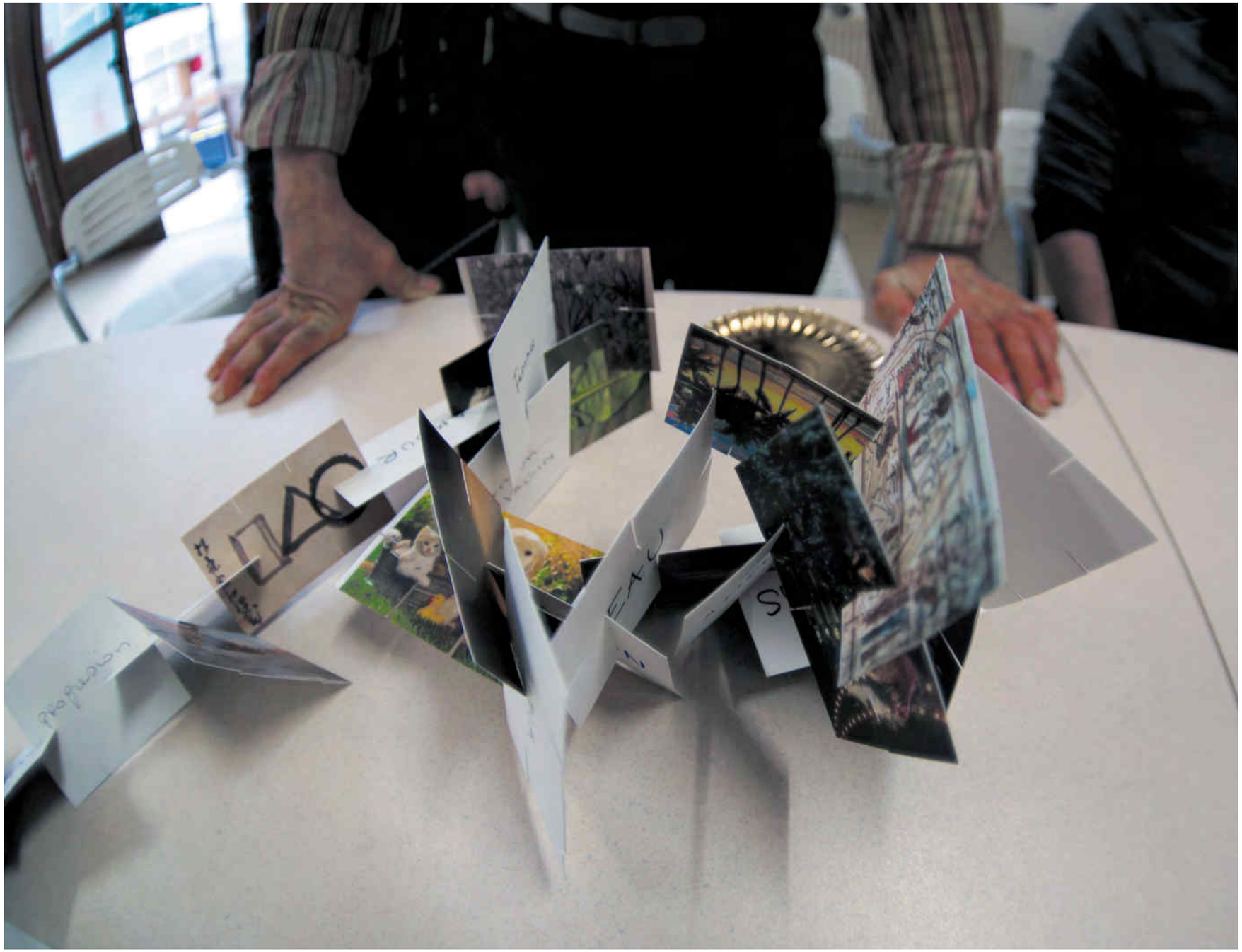
DOMINUS DOMINOS

Dans l'exposition *Carambolages*, le commissaire, Jean-Hubert Martin, recrée un monde pensé à partir d'analogies visuelles. Ce monde est à la fois une création personnelle et en même temps l'expression d'une volonté rassurante et universellement partagée de se ré-approprier, par le tri et par le jeu, un cosmos vertigineux dont la création originelle échappe à l'homme.

Afin d'aborder cette problématique essentielle de l'exposition, nous décidons, dans un premier temps, de lire, ensemble, des textes littéraires fondamentaux et des traditions orales relatifs à la naissance de l'univers. Nous élaborons ensuite une carte mentale du monde en trois dimensions, faite d'un assemblage d'images et de mots, faisant naître par un jeu d'arborescence une nouvelle cosmogonie.

Cette idée de classement et d'appropriation des éléments qui constituent le monde est intimement liée à l'histoire du musée. Lors d'un second atelier, nous abordons les notions de « trésor » et de « cabinets de curiosité » et proposons, comme support de jeu, l'image agrandie d'une coupe de cerveau dans laquelle les participants rangent des mots personnels reflétant l'image d'un monde idéal. À ce sujet, nous évoquons le travail d'Aby Warburg, historien d'art allemand né en 1866, dont la méthode de classement est un modèle pour *Carambolages*. Il avait trouvé dans la collecte et le montage par analogie une véritable thérapie l'aidant à combattre ses névroses. Ce classement lui permettait d'établir des correspondances entre des populations éloignées dans le temps et l'espace pour faire émerger les préoccupations partagées par l'ensemble des peuples de l'histoire du monde.

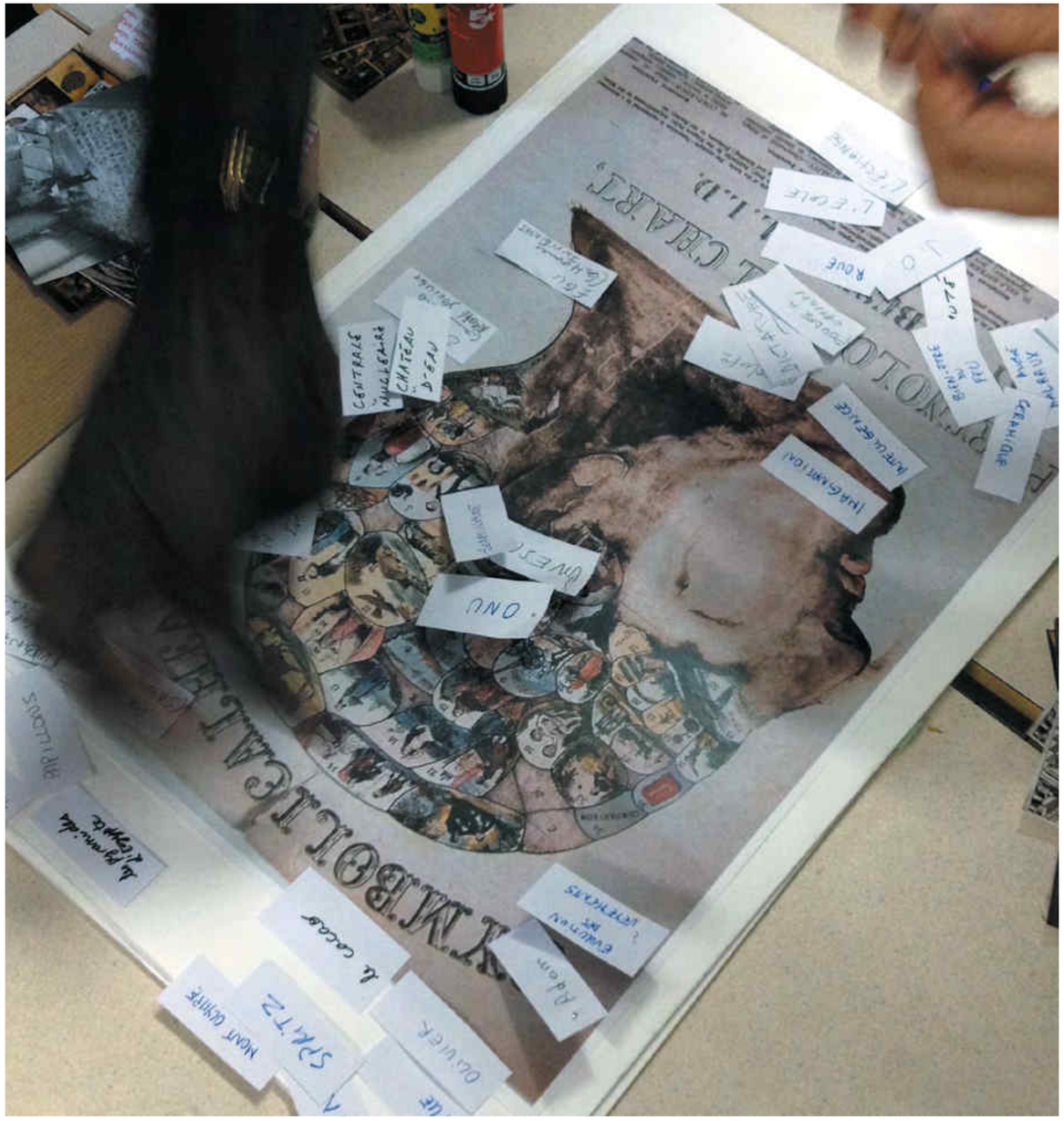
Lors de la visite de l'exposition, chacun peut à son tour créer ses propres liens entre les œuvres. Certains sont déroutés par cette pratique muséale peu courante ; d'autres, au contraire, se laissent emporter par le jeu proposé. C'est ainsi que, l'espace d'un instant, un linga cambodgien présenté à côté d'un gorille en bronze du XIXe siècle devient, dans l'esprit d'un participant, l'*Empire State Building* du film *King Kong*.

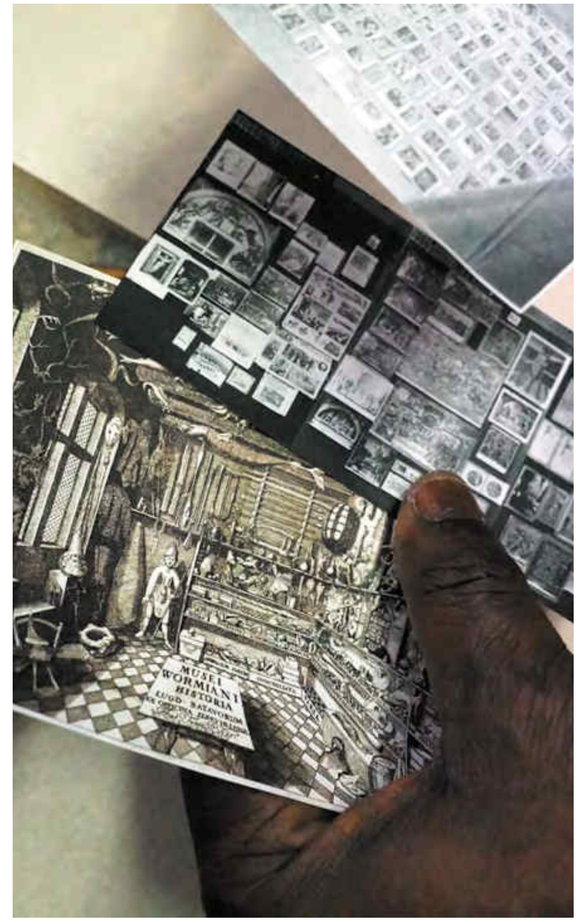


Jeu #1 : créer un monde
Construction d'un monde collectif
à partir d'images de l'exposition.
Le groupe les assemble
par association d'idées.

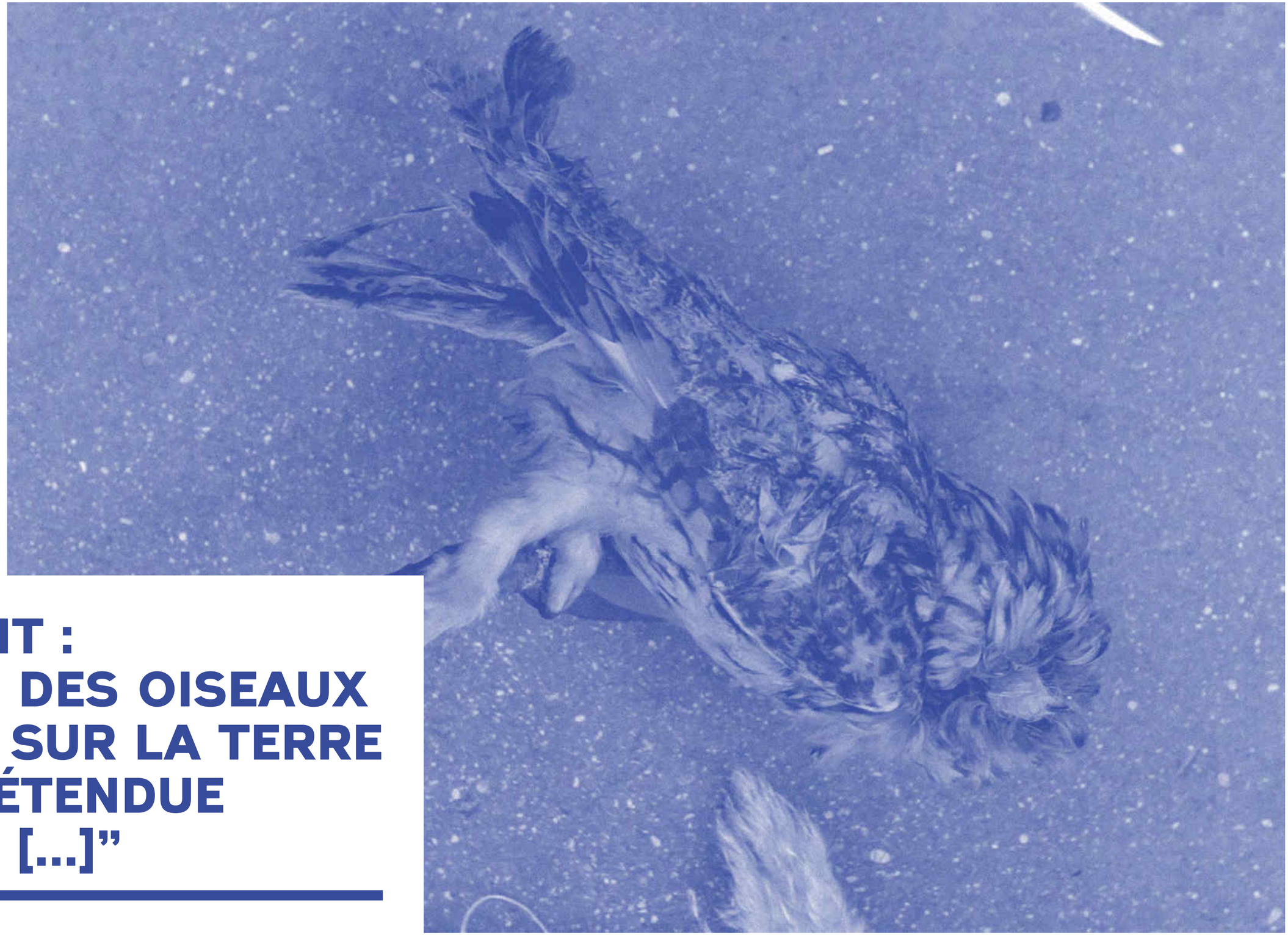
“PUIS DIEU DIT : FAISONS L’HOMME À NOTRE IMAGE, SELON NOTRE RESSEMBLANCE, ET QU’IL DOMINE [...] SUR TOUTE LA TERRE [...].”

***Genèse* 1,26.**





Jeu #2 : imaginer une exposition
Constitution d'un musée imaginaire sur une coupe de crâne symbolique à partir de mots proposés par le groupe. Piqués à l'aide d'épingles, ils rendent compte du foisonnement de la pensée.



“DIEU DIT : [...] QUE DES OISEAUX VOLENT SUR LA TERRE VERS L’ÉTENDUE DU CIEL [...]”

***Genèse* 1,20.**

Jeu #3 : faire des liens
Lors de la visite de *Carambolages* au Grand Palais, chacun essaie de trouver l'analogie qui relie deux œuvres. L'exposition surprend et déconcerte.

“LA TERRE N’AVAIT PAS ENCORE SURGI. IL N’Y AVAIT QU’UNE ÉTENDUE D’EAU VIDE, SEULEMENT DE L’EAU.”

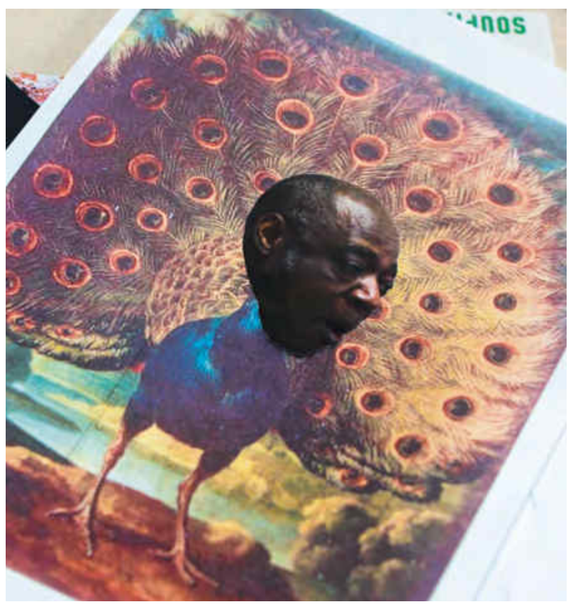
Mythe iatmul de la création du monde.

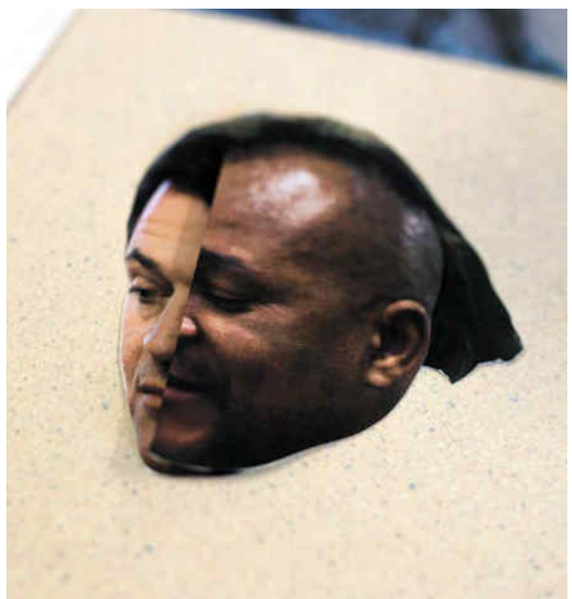
EXQUIS CADA VRES

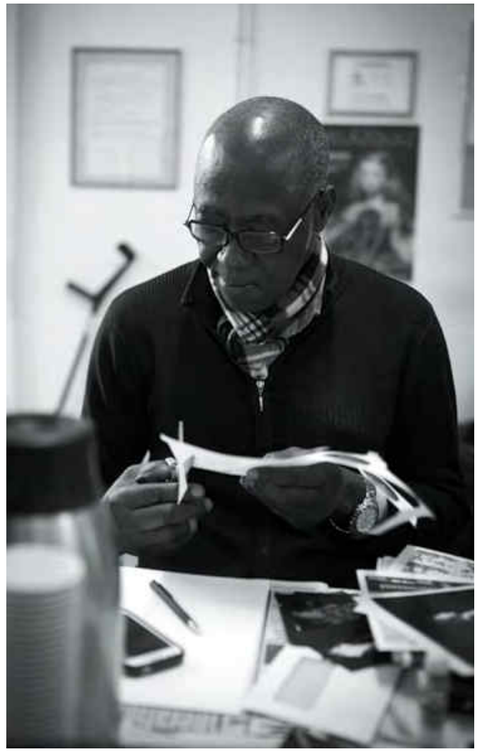
En jouant avec le principe du « cadavre exquis » surréaliste, nous assemblons et reconfigurons ce qui a été vu précédemment dans les ateliers suivants. A partir des collages de l'artiste John Stezaker, nous produisons des « Carancollages », juxtaposition de nos visages – notre identité – avec des images d'œuvres hétéroclites, et faisons ainsi naître des êtres hybrides. Chacun crée librement sa propre planche mnémosyne, sorte de catalogue d'après l'exposition *Carambolages*. Une narration se met en place à partir de ces images placées les unes à côté des autres, autant de variations qu'il y a de participants. La compréhension de l'histoire qui s'y raconte tient à notre capacité à interpréter, chacun puisant dans son histoire et son imaginaire.

Le musée, lieu de culture par excellence, n'est-il pas lui aussi un « cadavre exquis », véritable capharnaüm d'objets hétéroclites ? Le musée du Quai Branly, ses collections, et l'exposition *Persona,* nous donnent l'occasion de le découvrir. Celle-ci présente des objets personnifiés, incarnés. Mais ces productions sont déracinées, isolées de leurs forces vives, de la magie originelle des hommes qui les ont façonnées. Il s'agit de biens culturels, reliques de société conservées sous cloche et transformées en objet d'art. La conservation – la mise en boîte – dénature le sens premier des objets et le regard qu'on lui porte. Le musée devient ce cimetière qu'évoque Jean Dubuffet : « Le peu de goût que je ressens pour ces morgues d'embaumement que sont les musées. (…) Je suis fort persuadé de l'action stérilisante des pompes culturelles[1]. »
Or le cimetière est aussi lieu de mémoire et d'héritage. Derrière ces vitres, au-delà de l'aspect esthétique, ces productions humaines nous signifient le besoin qu'a l'être d'habiter le monde et de transmettre une part de lui-même au-delà de la mort. Ces œuvres sont aussi bien des passe-temps humains que des passeurs de temps universel. L'exposition devient alors une machine à rêver, à sauver de l'oubli. Les œuvres sont chargées de la survivance de nos questions existentielles.

1. Lettre de l'artiste Jean Dubuffet à l'occasion de sa donation au Musée des Arts Décoratifs en 1967.







Jeu #4 : inventer des êtres hybrides
À partir des portraits des participants et d'œuvres extraites de l'exposition, on crée des «carancollages ».
De ces carambolages d'images naissent de nouvelles identités.

“IL Y EUT DEUX HOMMES ET UNE FEMME. LA FEMME SE DIVISA EN DEUX ET CHAQUE MOITIÉ PARTIT RESPECTIVEMENT DANS LA RÉGION DU VENT DE L’EST ET DANS CELLE DU VENT DE L’OUEST.”

Mythe iatmul de la création du monde.

Jeu #5 : devenir commissaire d'exposition
À partir de quelques œuvres de l'exposition, chacun reconfigure, dans son carnet-accordéon, sa propre séquence, son exposition, et la présente aux autres.

“LES MUSÉES DEVRAIENT RESSEMBLER À LA RUE. [...] PAS DE MYSTIQUE, PAS DE MISE EN VALEUR. RIEN QUI PROCLAME : CECI EST UN CHEF-D’ŒUVRE.”

Sam Francis in *Les dialogues du Louvre*, Pierre Schneider, 1991.

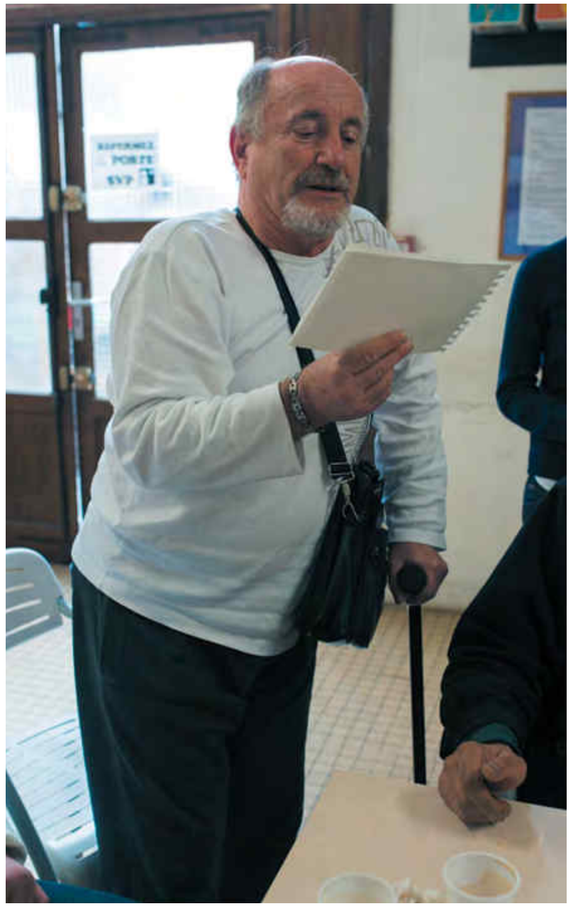
Jeu #6 : se laisser surprendre
L'exposition *Persona*, au Musée du Quai Branly, questionne le rapport de l'homme aux objets et surprend les visiteurs. La visite se poursuit dans les collections permanentes, qui permettent à chacun de faire le lien avec ses origines.

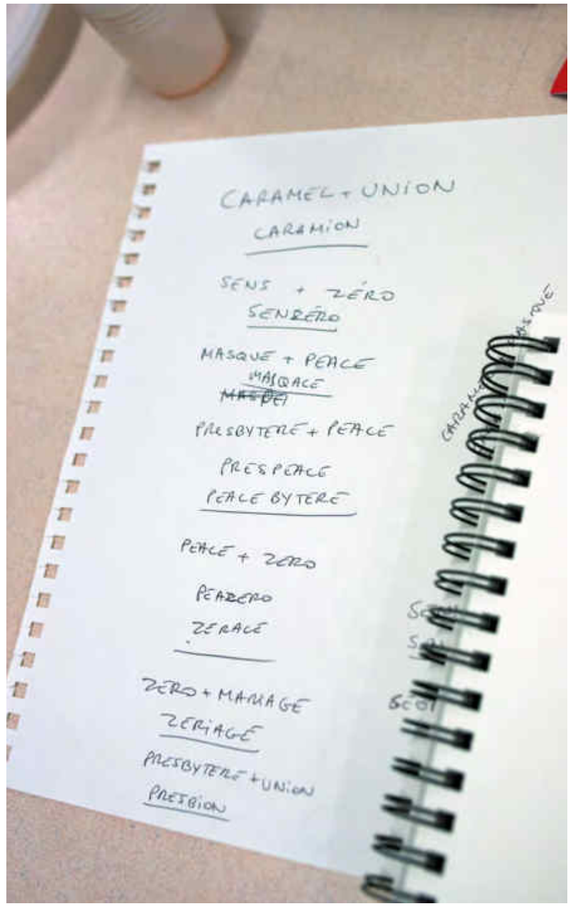
JE DE HASARD

Lors de nos premières rencontres, nous nous sommes penchés sur le besoin que l'homme a de collecter, de classer et de réordonner. À l'inverse de ces pratiques à vocation rassurante, nous interrogeons, cette fois, les notions de « chaos » et de « hasard » et la propension que l'homme a de les accepter et de jouer avec.

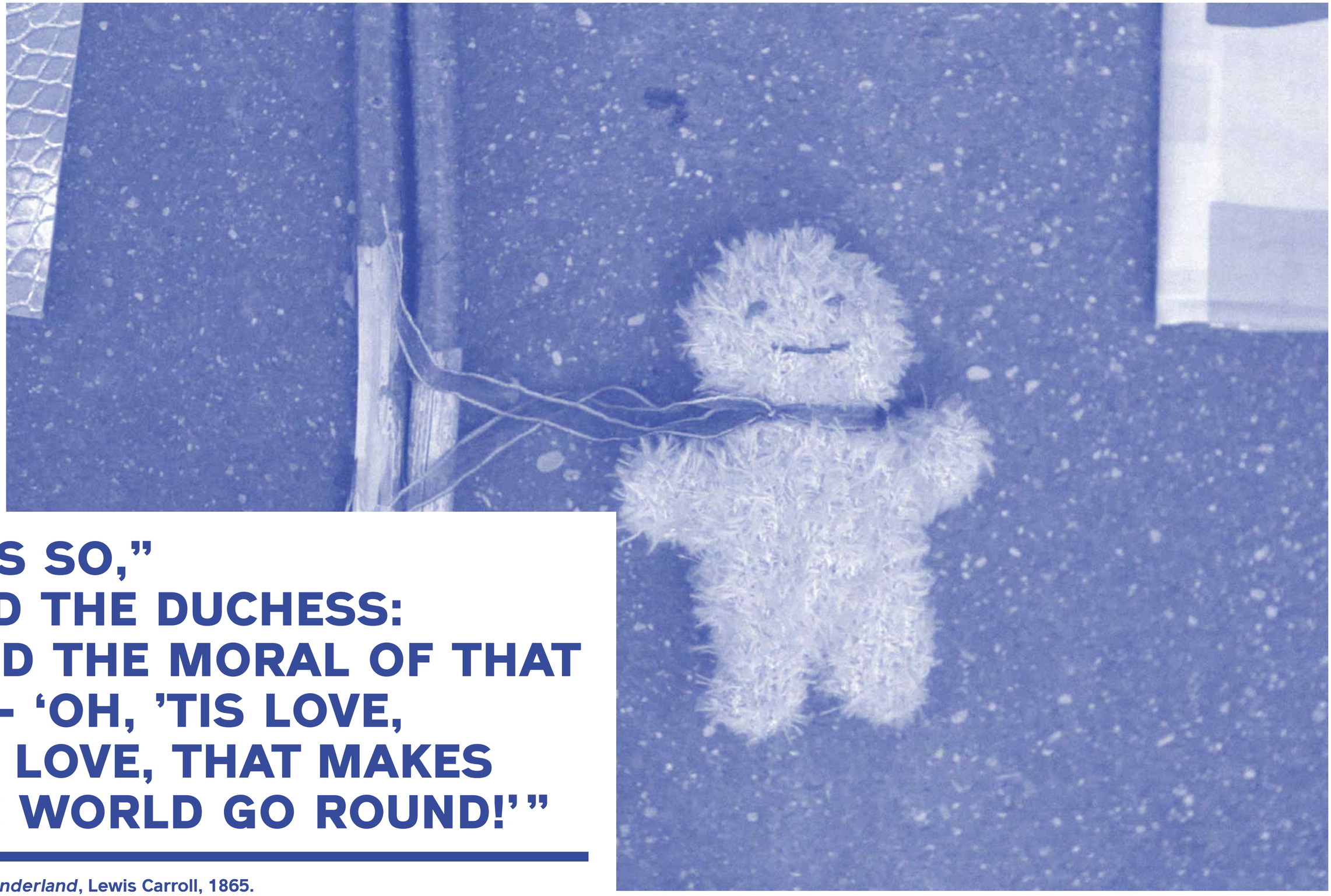
Notre septième atelier s'est donc naturellement porté sur la pratique du jeu de dé, étymologiquement lié au mot « hasard ». La littérature vient comme support à ce nouveau jeu. Nous lisons ensemble des textes de Lewis Carroll[1] et un poème d'André Breton[2]. Chacun propose à son tour un mot, noté sur une carte numérotée ; associé à un autre au hasard d'un jet de dé, il s'en forme un nouveau. De ce lexique imaginaire, émerge un poème à la beauté singulière.
La question du Beau et la relativité de cette notion sont au cœur de *Carambolages* qui interroge le musée traditionnel. Nous nourrissons cette critique lors de la rencontre suivante à l'aide de textes d'artistes comme Marcel Duchamp qui exprime un doute « sur la valeur des jugements qui ont décidé que tous ces tableaux seraient présents au Louvre au lieu d'en mettre d'autres (…) qui auraient pu y être[3] ».
Nous revenons sur l'une des missions du musée, la conservation, qui rentre parfois en opposition avec la volonté de l'artiste. À partir du chien en mousse à raser de Michel Blazy[4], nous questionnons l'évolution du statut de l'œuvre d'art aujourd'hui : qui décide et en fonction de quels critères ? Nous présentons alors au groupe des objets que nous avons apportés : bout d'échelle, tissus, jambe de mannequin d'exposition ou encore un morceau d'œuvre de Christian Boltanski. Ensemble, nous agençons ces éléments par association d'idées afin de produire une œuvre collective, étrange et colorée, reflet de nos échanges.
Le cycle d'ateliers se conclut par une soirée au Théâtre de la Cité Internationale, où nous assistons au spectacle de Claudio Stellato, *La Cosa*. Quatre comédiens acrobates jouent sur scène avec 1600 bûches et questionnent le statut du spectacle, entre cirque, danse, théâtre et performance d'art contemporain.

1. Lewis Carroll (1832-1898).
2. André Breton (1896-1966).
3. Cité par P. Cabanne, in *Entretien avec Marcel Duchamp*, 1967.
4. *Chien en mousse à raser*, Michel Blazy (2012).



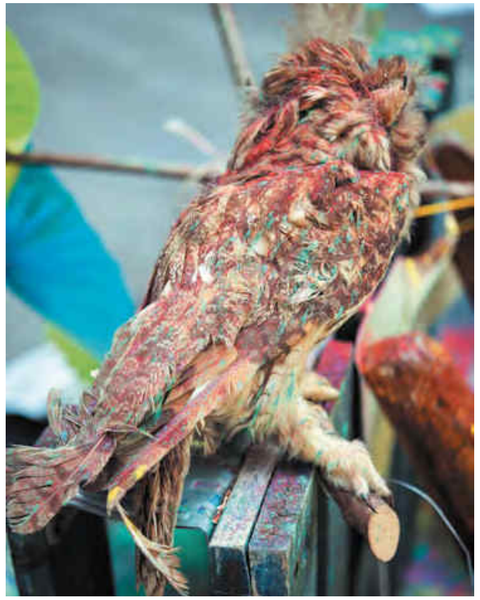


Jeu #8 : jouer le chaos
Chacun note un mot, dit au hasard,
sur une carte numérotée.
En tirant les dés, on associe deux
cartes, formant ainsi un nouveau mot :
presbytère + peace = peacebytère.
Ce vocabulaire nous permet
d'écrire un poème singulier,
qui sera ensuite chanté.

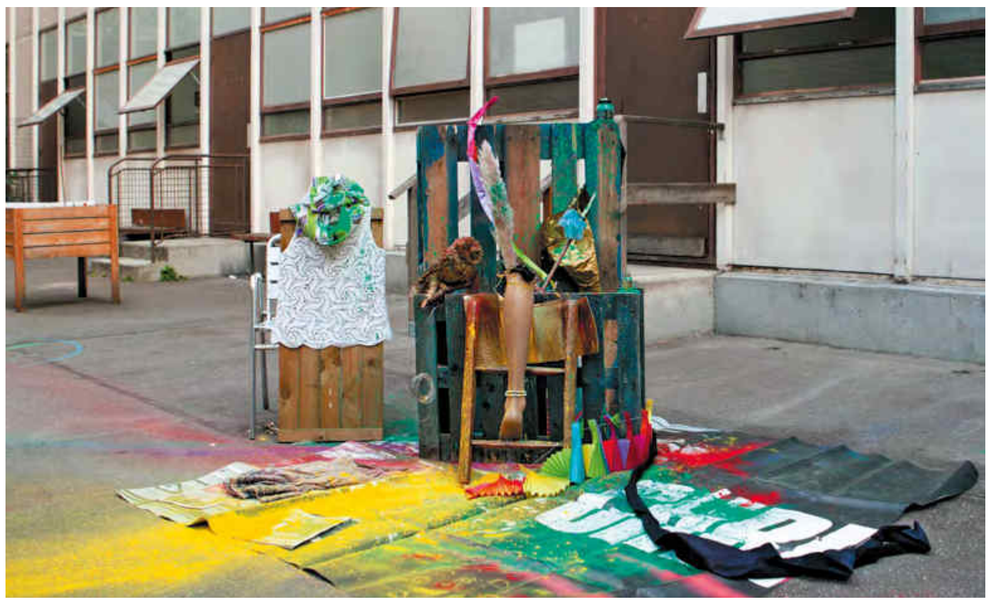


**“ ’TIS SO,”
SAID THE DUCHESS:
“AND THE MORAL OF THAT
IS — ‘OH, ’TIS LOVE,
’TIS LOVE, THAT MAKES
THE WORLD GO ROUND!’ ”**

***Alice in wonderland*, Lewis Carroll, 1865.**



Jeu #9 : vivre une performance
Nous réfléchissons au rôle du musée et au statut de l'œuvre d'art. Nous mettons à l'épreuve cette réflexion le temps d'une performance. Des objets hétéroclites glanés au hasard sont assemblés collectivement. Est-ce une œuvre d'art ?



“UN JOUR UN NOUVEAU JOUR CELA ME FAIT PENSER À UN OBJET QUE JE GARDE ALIGNÉS EN TRANSPARENCE DANS UN CADRE DES TUBES EN VERRE DE TOUTES LES COULEURS DE PHILTRES DE LIQUEURS.”

Fata Morgana, André Breton, 1940.

Jeu #10 : assister au désordre
Nous assistons au spectacle de Claudio Stellato, *La Cosa*. Cette fois, c'est le statut du spectacle que l'on questionne. À l'issue de la représentation, la troupe demande au public de dessiner ses impressions, dessins qui constitueront une nouvelle œuvre.

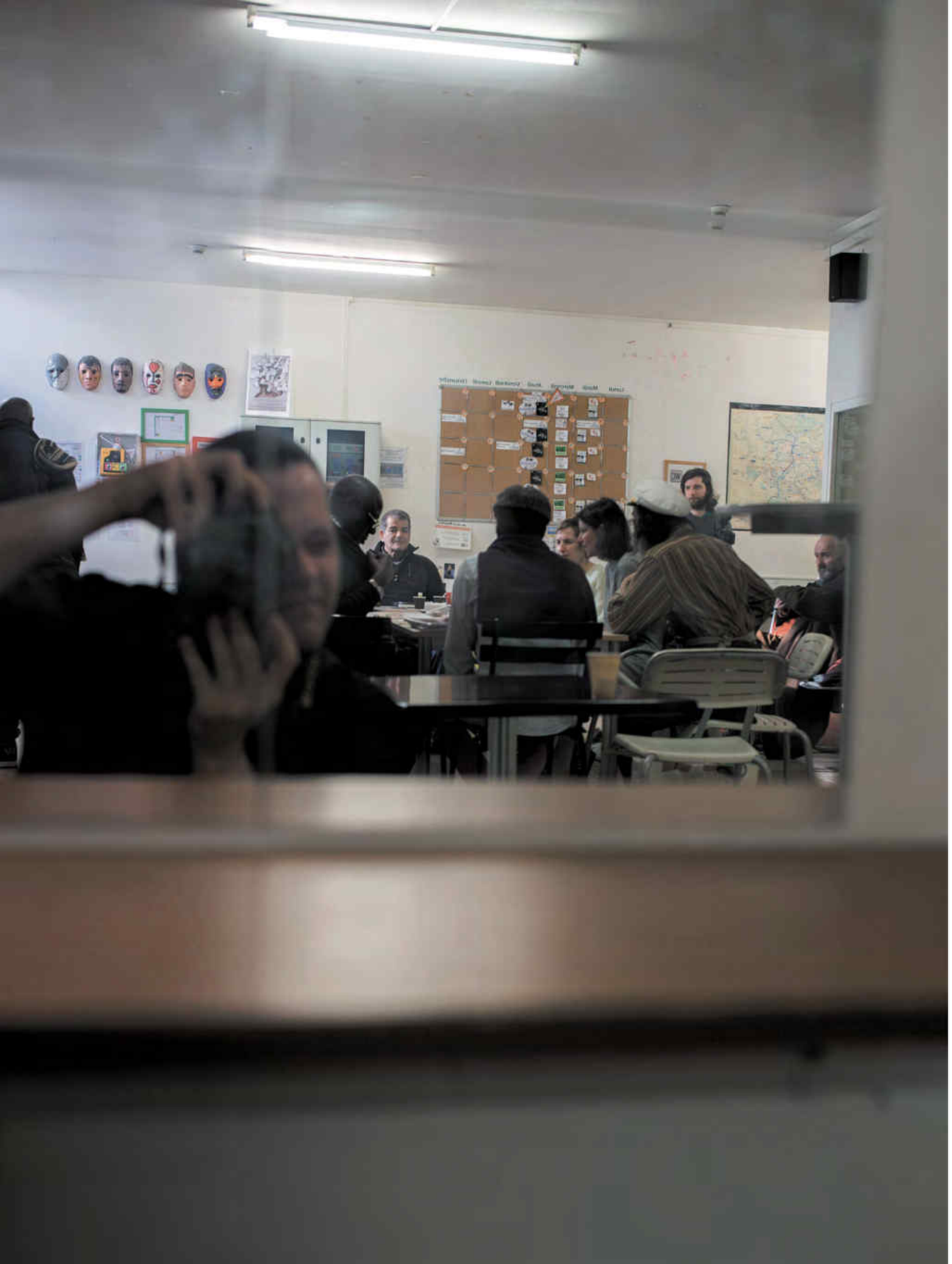
CON CLU SION

Au fil de nos rencontres, le centre Oscar Roty est devenu l'épicentre de notre *Capharnahomme*. Un lieu unique, une plateforme d'expérimentations ludiques, de discussions et de réflexions collectives sur le rapport de l'homme à l'art et les enjeux de sa présentation.

Le musée apparaît avec ce qu'il renferme, comme le reflet du monde et de l'être humain. Un monde collecté, organisé autour du regard, qui ne laisse plus de place au hasard. En plus d'être objets de maîtrise, les collections, musées et autres théâtres sont les réceptacles de la création, espaces de monstration et de nos interrogations collectives face au mécanisme du monde. De l'exposition *Carambolages*, à *Persona* en passant par *La Cosa*, cette édition d'**Hors Format – Culture et lien social** tente de saisir le besoin de créer et d'exposer pour construire du sens et du lien collectif.

À la fois lieux de réflexion et de mémoire, l'exposition comme le cerveau sont des constructions complexes à l'image de la cité « *Mmémosyne* » d'Anne et Patrick Poirier qui accueillait le visiteur de *Carambolages*. L'homme y accumule et y construit sa pensée, son histoire. Il emmagasine les objets d'occupation de l'être au monde face au néant. Au fur et à mesure de nos séances, nous avons redéfini ce qui pouvait être une œuvre d'art, et combien était déterminante l'intention, le geste d'offrir aux autres.

Ensemble, autour du projet *Capharnahomme*, nous avons partagé un espace-temps où tout était possible. Maîtres et décisionnaires de l'agencement du monde, nous avons fait naître les blés, l'eau et la terre. Nous avons joué avec les mots et inventé une langue absurde pour écrire un poème. Nous avons lancé les dés et usé du hasard pour faire apparaître une production collective. Lors de nos échanges, du rituel de nos rendez-vous réguliers, à travers nos créations et nos jeux collectifs, nous avons pris le risque de nous exposer au regard de l'autre, et c'est ainsi que nous avons créé les outils d'une communauté. Cette écoute, cette bienveillance et ce temps partagé ont façonné un groupe humain dont cet « objet livre » est la trace et le prolongement.



LE SAMU SOCIAL

Centre Oscar Roty, Paris 15e

samusocialdeParis

Le Samusocial de Paris est une approche professionnelle de lutte contre la grande exclusion. Il mène des actions autour de trois grands axes : héberger et accompagner, prendre en charge et soigner, identifier et analyser les problématiques des personnes en grande précarité.

Le Samusocial de Paris vise à apporter à tout moment, de jour comme de nuit, une assistance aux personnes sans domicile fixe et à rechercher la réponse la plus adaptée au besoin qu'elles expriment. La méthode consiste à aller vers les personnes, à offrir une permanence 24h/24, à rechercher des solutions d'hébergement d'urgence et à favoriser la sortie d'urgence en lien avec les partenaires de l'insertion. Elle laisse toutefois les personnes libres de leurs décisions.
Inaugurée par le Samusocial de Paris, cette approche a été reprise dans toute la France, et a aussi participé à la naissance du Samusocial International, une organisation non gouvernementale qui déploie aujourd'hui ses activités dans le monde entier.
Le Centre d'Hébergement d'Urgence Oscar Roty accueille des hommes en continuité. Les deux premières semaines sont l'occasion d'une évaluation médico-psycho-sociale qui conduit à proposer aux personnes un hébergement prolongé dans le centre ou une orientation vers une structure adaptée à leurs besoins.

Les personnes
suivantes ont participé
à la dixième édition
du programme
**Hors Format –
Culture et lien social.**
Capharnahomme,
autour de l'exposition
Carambolages,
au Grand Palais.

Lakdar
Vincent
Yahia
Gregor
Abderrazak
Joël
Mohammed
Jude
Mouassin
Clément
Gérard
Philippe
Rool
Ahmed
Saheed-Olalekan
Mohamed
Abe-baker
Mohamed
Slawomir
Michel
Janaka

Le programme
Hors Format –
Culture et lien social,
est porté par la Réunion
des musées nationaux –
Grand Palais

Ce projet est conçu
et réalisé par

Stéphanie Merran,
chargée de projets culturels
« publics empêchés,
publics éloignés »,
Sara Paubel,
chargée de médiation
et coordination éditoriale,
Pierre-Hadrien Poulouin,
agitateur culturel,
Pascale Filoche,
conférencière RMN-GP.

Design graphique
ABM Studio
et **Camille Alexander Chauvin**,
Vidéaste
Nils Paubel

Remerciements
Nous remercions
tout particulièrement
le Centre Oscar Roty :
Julie, Etienne, Dominique
et toute l'équipe.
Et tous les photographes
ayant participé à cette édition.