

Dossier pédagogique

Errance vers l'ailleurs



MESSAC.
THIBAULT





Sommaire

- I) Présentation générale
 - L'exposition
 - L'artiste
- II) Démarche artistique
- III) Objectifs pédagogiques
- IV) Préparer la visite
- V) Activités
 - 1
 - 2
 - 3
- VI) Fiches médiateurs
- VII) Ressources
- VIII) Informations pratiques

I) Présentation générale



L'exposition

Errance vers l'ailleurs est une **exposition de dessins et de photographies** inspirée d'un voyage au **Japon**.

Thibault Messac y **explore la frontière entre réel et imaginaire**, entre nature et architecture, entre tradition et modernité.

Ses œuvres invitent à la rêverie, au voyage intérieur et à l'**observation du monde sous un autre regard**.

« Mon travail cherche à faire surgir de nouvelles images dans un monde saturé de représentations. Le dessin et la photographie deviennent des espaces d'exploration, où le réel se mêle au rêve. »

L'artiste

Thibault Messac est un artiste plasticien né à Bordeaux en 1984. Diplômé des Beaux-Arts, il développe depuis plus de quinze ans un travail mêlant dessin, photographie, sculpture et création numérique.

Il enseigne également les arts plastiques et mène régulièrement des projets d'éducation artistique et culturelle avec des élèves de tous âges et des adultes.



II) Démarche artistique

L'exposition présente deux séries principales :

Série de dessin: Tokyo-Kyoto / 東京 - 京都

Réalisés à la mine de plomb (crayon à papier), ces dessins mêlent bâtiments japonais et formes végétales. L'humain en est absent, mais la nature et l'architecture cohabitent dans un équilibre étrange. Ces compositions minutieuses invitent à imaginer un monde entre utopie et réalité.

L'artiste, à la suite d'un voyage au Japon, a photographié de nombreux bâtiments qu'il a ensuite redessinés d'après ses clichés. Il y a ajouté des éléments végétaux en faisant appel à son imagination. Ce sont des dessins très précis et relativement longs à réaliser : il lui a fallu près de deux ans pour achever les 23 œuvres.



Série de photographie: Errance

Ces photographies, prises à Tokyo et Kyoto, sont ensuite retouchées numériquement. L'artiste y insère des formes organiques imaginaires qui brouillent la perception du réel. L'observateur sait plus toujours ce qui appartient au monde réel et ce qui relève de l'invention. Les éléments organiques, cachés dans les photographies, ne sont pas immédiatement visibles : il faut prendre le temps d'observer attentivement les images pour les découvrir.





Thèmes à aborder avec les enfants

- Voyage et découverte du monde
- Ville et nature
- Observation et imagination
- Réel et fantastique/virtuel



III) Objectifs pédagogiques



Objectifs généraux

- Découvrir une démarche d'artiste contemporain à travers différents médiums: le dessin et la photographie.
- Développer le regard sensible et curieux des élèves.
- Comprendre la notion de composition (formes, cadrage, contraste).
- Créer à leur tour un monde imaginaire mêlant réel et invention.

Compétences en jeux

- Observer et décrire une œuvre d'art.
- Expérimenter des techniques variées de dessin et de collage.
- Exprimer des émotions et des idées à travers la création.
- Coopérer et/ou présenter sa production au groupe.



En amont de la visite

- Situer **le Japon** sur une carte
- évoquer la **culture japonaise** (architecture, nature, paysages), et en quoi elle est différente de la notre
- définir la **notion de contraste**
- Parler du mot "**ailleurs**" et «**errance**»: qu'est-ce que cela évoque ?

Regarder quelques images de la série Tokyo et poser des questions :

- Que vois-tu ?
- Qu'est ce que cela représente?
- Où cela pourrait-il se trouver ?
- Est-ce un endroit/élément réel ?
- Que ressens-tu ?

Pendant la visite

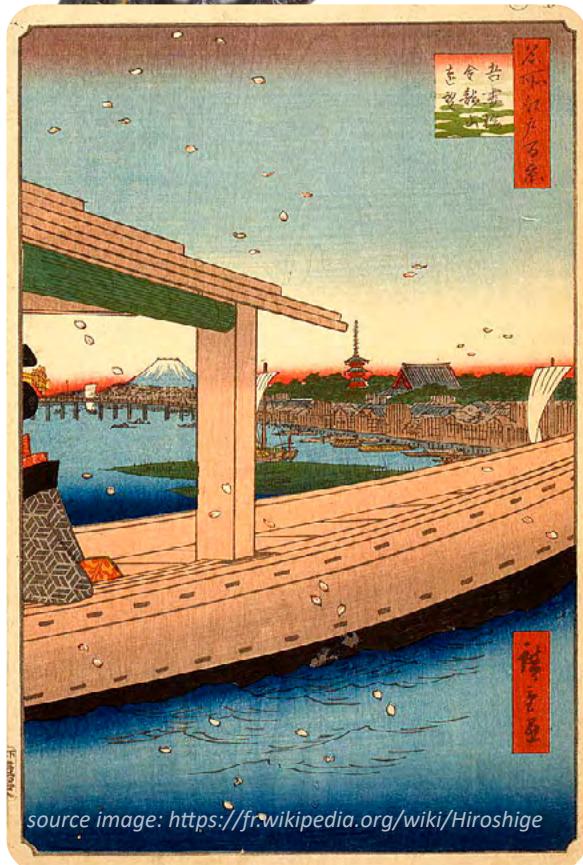
- Le médiateur accompagne les enfants en petits groupes.
- Observation libre** : laisser le regard se promener, ne pas hésiter à regarder les œuvres de très près et prendre le temps de les comprendre.
- Échange oral** : quels détails remarques-tu ? Que reconnaiss-tu ou identifies-tu ? Y a-t-il des choses étranges ? À quoi ressemblent ces éléments ? Saurais-tu les décrire ? À quoi cela te fait-il penser ?
- Lien entre dessin et photographie** : qu'est-ce qui change ? Qu'est-ce qui se ressemble ?
- Qu'est-ce que tu préfères ? Pourquoi ?

Observe

« Observe attentivement les dessins et les photographies et essaie de retrouver les éléments suivants. »



Petite sculpture de Tanuki, qui symbolise la chance et la prospérité.



source image: <https://fr.wikipedia.org/wiki/Hiroshige>

Reconnais-tu le temple bouddhiste Senso-ji, le plus vieux de Tokyo ?

Ici en rouge représenté par Hiroshige. (1857, cent vues d'Edo n°39)

Dans combien d'images retrouves-tu des yeux ?



Combien de vélos retrouveras tu dans l'exposition?

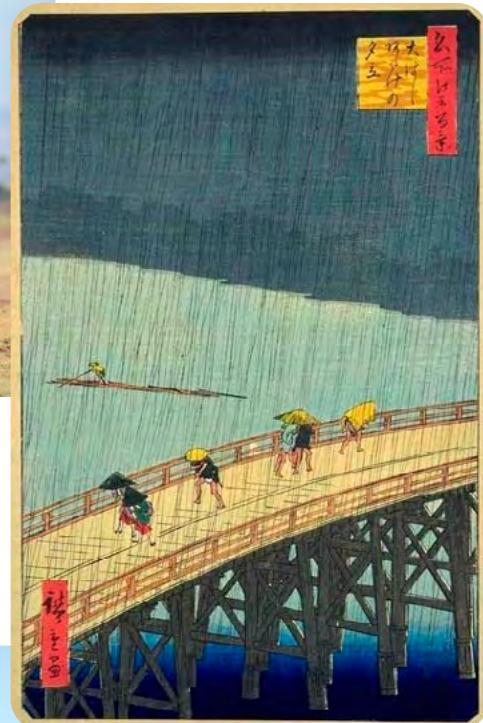


source image: Latho cycles

source image: www.st-laurent.fr



Un éléphant ...



source image: https://fr.wikipedia.org/wiki/Hiroshige

*La Sumida : le fleuve le plus célèbre de Tokyo.
Ici dessinée par Hiroshige, en 1857*



source image: https://fr.wikipedia.org/wiki/Kennin-ji

Retrouveras tu les deux jumeaux peint sur le plafond du temple Kennin-Ji?

Dessine

« Après avoir observé les œuvres attentivement, redessine les éléments qui reviennent souvent dans les images»

Dessine

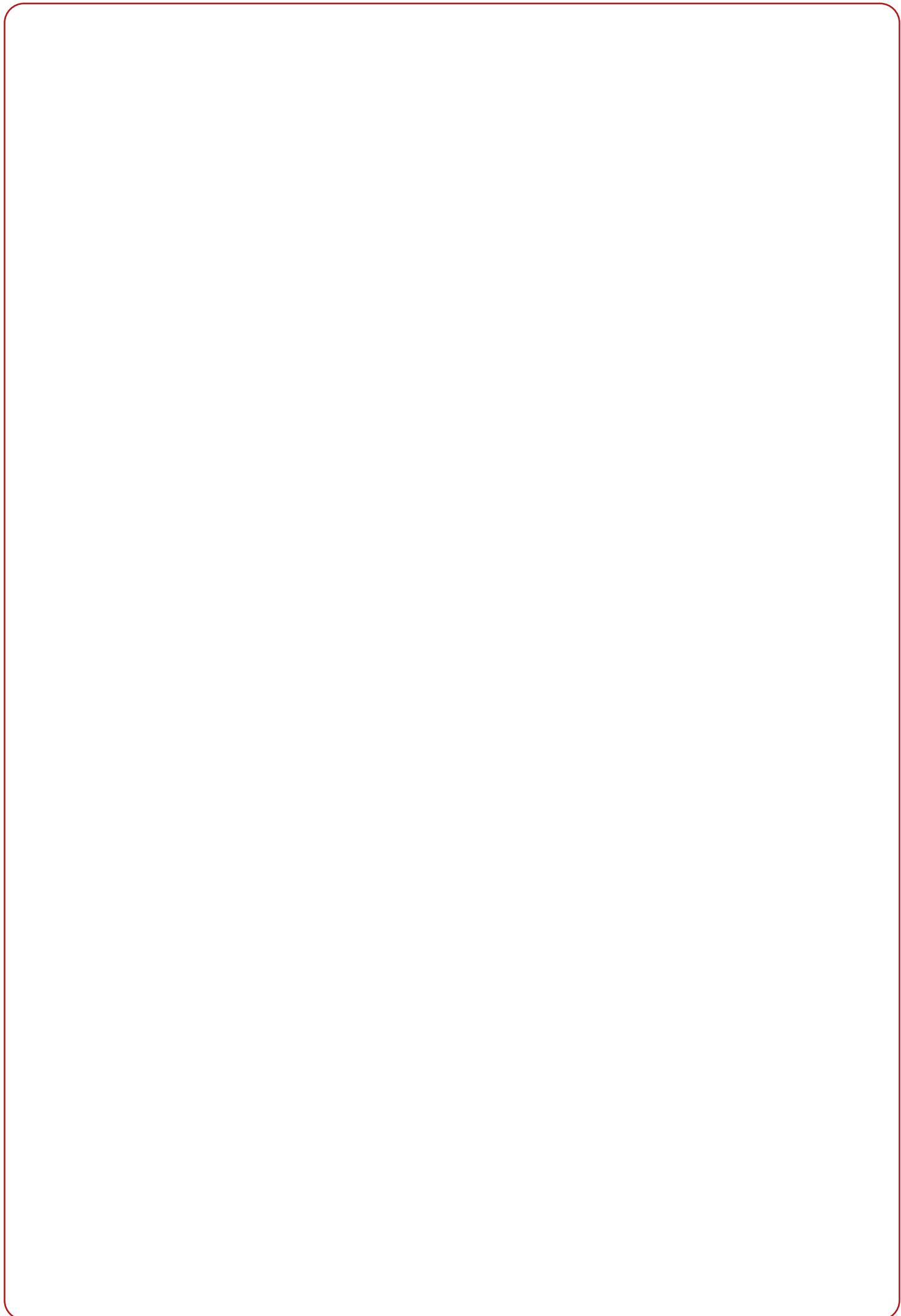
«Dessine ici les éléments que tu aimes bien dans ces œuvres et imagine un paysage fantastique.»

Imagine

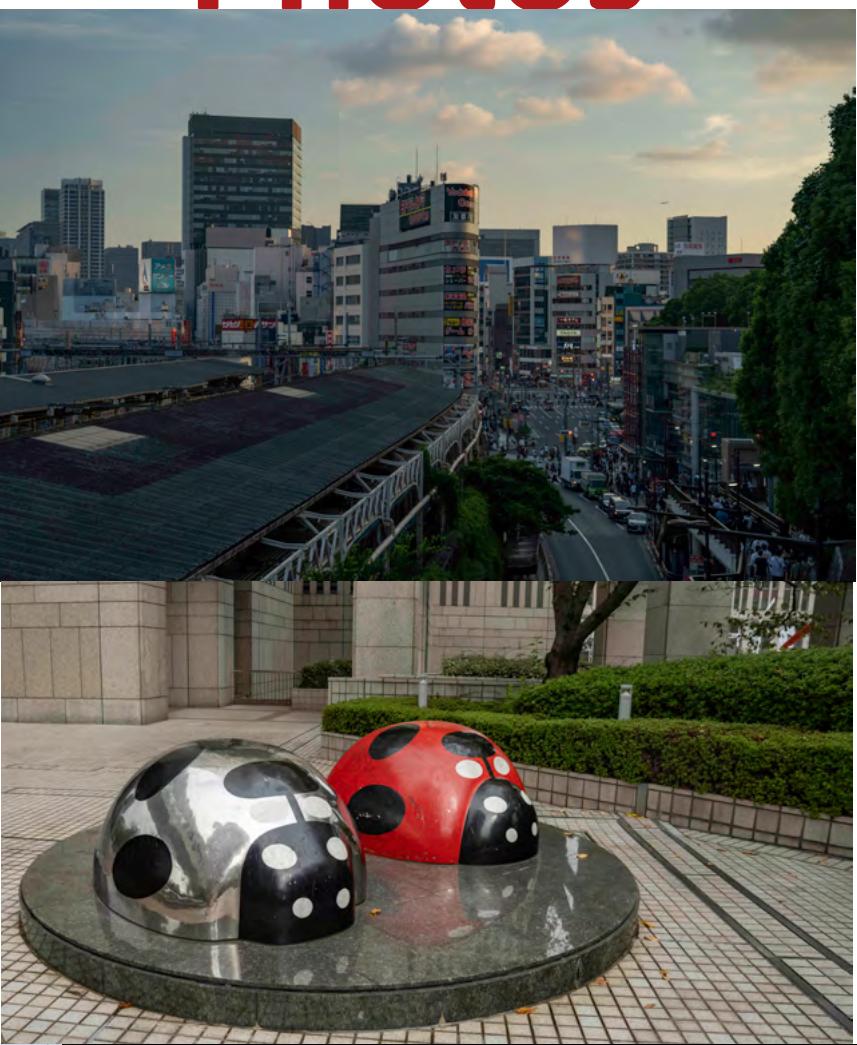
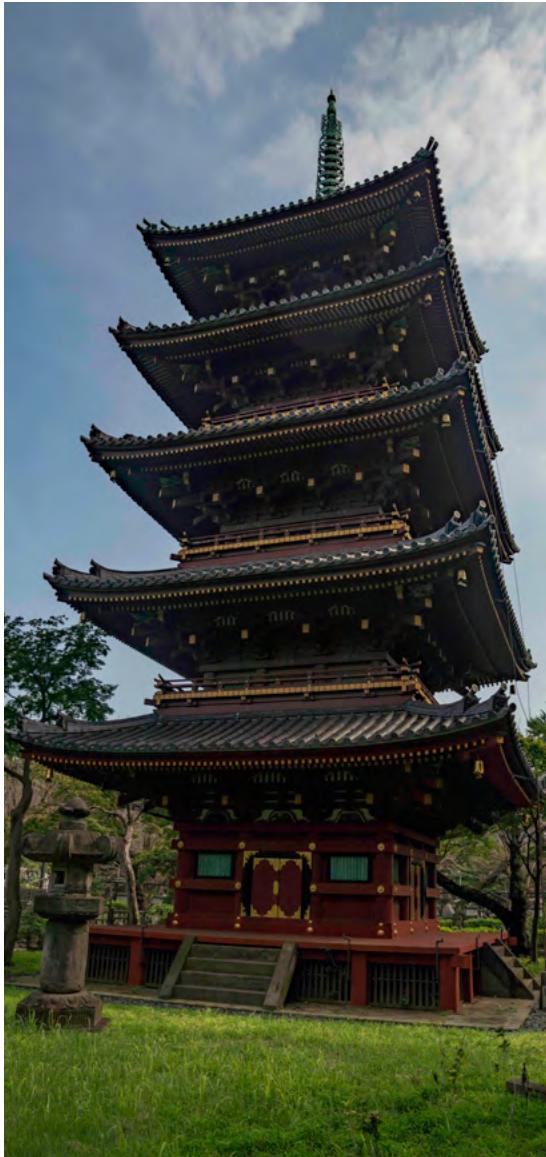
« En regardant les images suivantes du Japon, fait une photomontage pour donner l'impression de voyager dans un endroit imaginaire.»

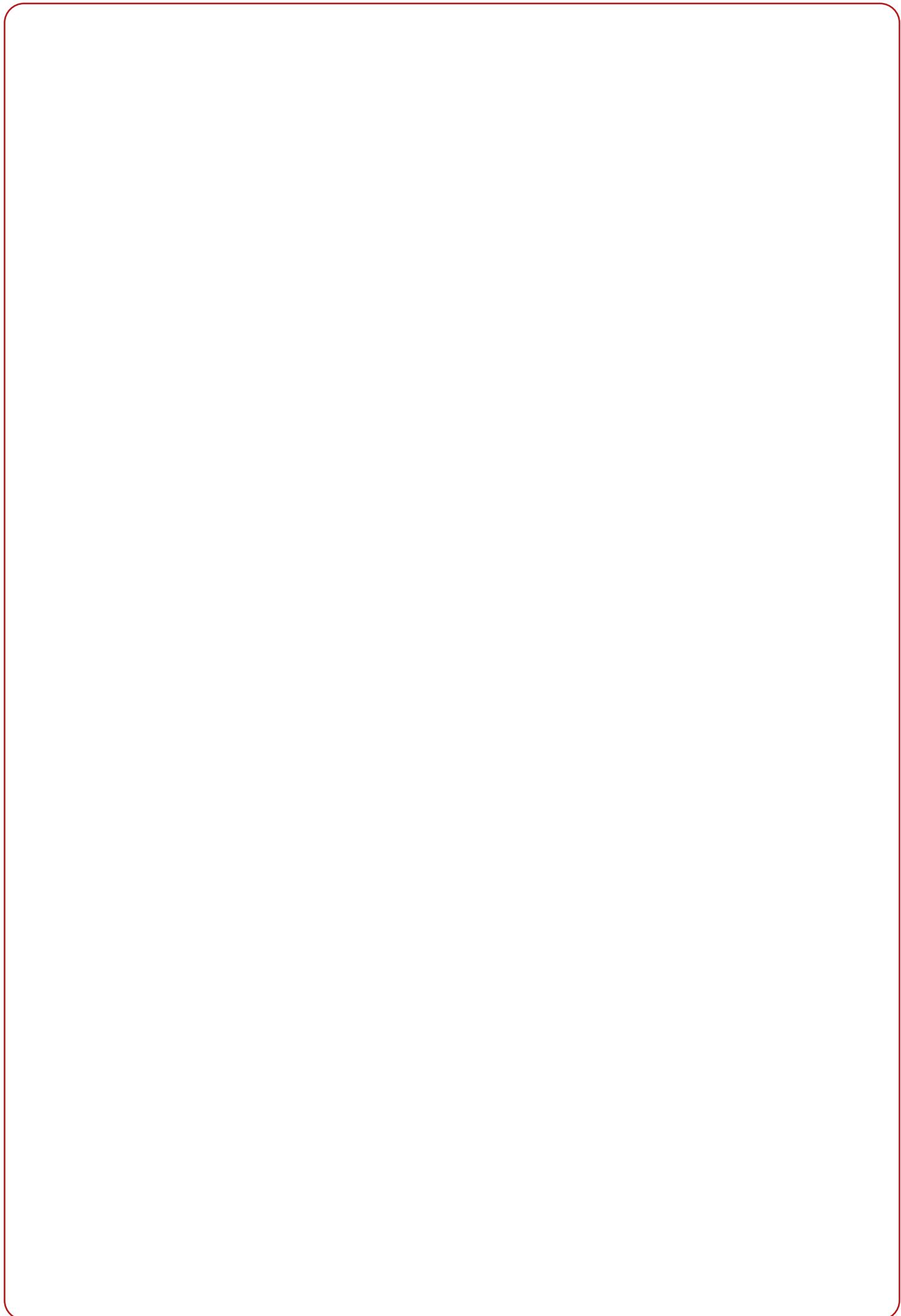
Photos



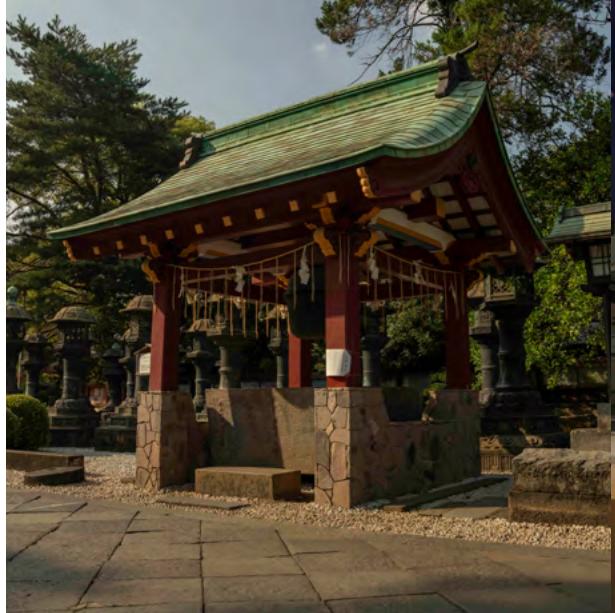


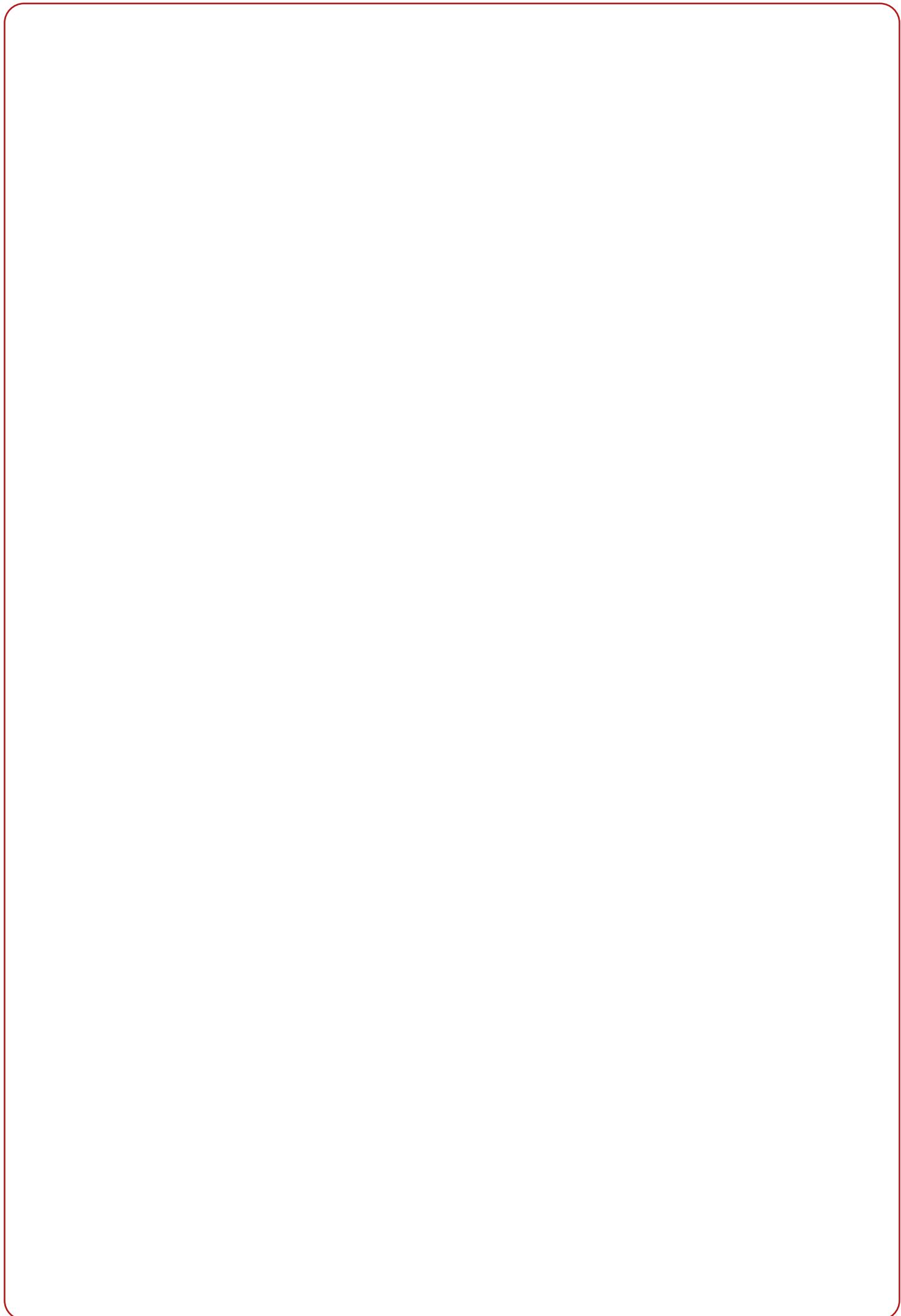
Photos





Photos





Imagine



Comment accompagner la visite

-Ne pas "expliquer" les œuvres, mais inviter les participant à les regarder et à tenter de comprendre ce qu'il voient et des verbaliser.

(ne pas répondre à la question: Qu'est ce que c'est/ça représente?)

-Laisser les enfants nommer ce qu'ils voient : formes, éléments, lieux.... et les pousser à faire cet effort de compréhension

Utiliser des questions ouvertes :

- Que vois-tu ?
- Que reconnaiss tu?
- À quoi cela te fait penser ?
- Ou cela pourrait être?
- Quand cela pourrais avoir lieu?
- Si tu pouvais entrer dans cette image, que ferais-tu ?

En répondant à ces questions les enfants devraient d'eux même parvenir à comprendre ces réalisations.

Concernant les photographies:

Il faudra peut-être inviter les enfants à observer attentivement les images afin qu'ils découvrent les éléments étranges qui se sont glissés dans les photographies (ceux-ci pouvant être difficiles à identifier). C'est une sorte de « Où est Charlie ? », qui peut être mis en place.



Petites notions à connaître

Processus créatif pour expliquer au enfants l'aspect technique de ces travaux:

Dessins:

- L'artiste utilise comme modèles les bâtiments qu'il a photographiés au Japon.
- Il redessine ensuite ces bâtiments en grand format (34 x 45 cm) au crayon à papier.
- Il ajoute à ses dessins des éléments végétaux et organiques, qu'il réalise de mémoire ou en les inventant.

Photographies

- L'artiste choisit les meilleures photographies qu'il a prises au Japon et qui l'intéressent pour ce travail.
- Il reprend certains de ses anciens travaux photographiques et les dissimule dans ces images (il réalise ainsi un photomontage).
- Ce travail est effectué à l'ordinateur, mais il s'apparente à un travail de peintre : l'artiste doit cacher des éléments dans les photographies et les redessiner pour qu'ils paraissent réalistes (il retouche les formes, les couleurs, la lumière, les contrastes, etc.).
- Le résultat final est ensuite imprimé.

Définition simple



Architecture

Ensemble des constructions d'une ville.

Photographie

Image prise avec un appareil, ici modifiée par ordinateur.

Cadrage

Choix de ce qu'on montre ou non dans une image.

Imaginaire

Ce qui vient du rêve, de l'invention.

Contraste

Opposition de deux choses

Organique

Relatif aux organes/qui se rapporte à l'humain ici

Repères artistiques: «entre tradition et imaginaire contemporain»

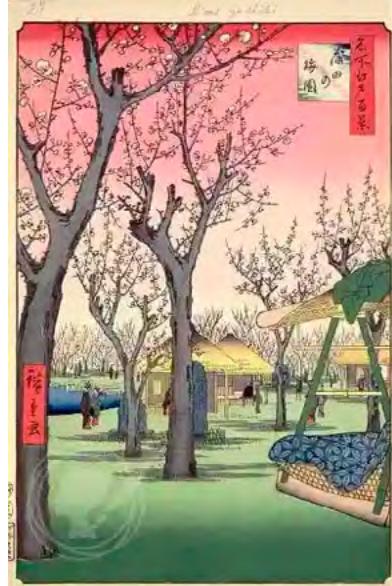
Le travail de Thibault Messac s'inscrit dans une continuité artistique riche, où se croisent héritages anciens et langages visuels contemporains.

Ses dessins et ses photographies dialoguent avec des univers très variés : ***l'estampe japonaise, la gravure occidentale, le tatouage, la bande dessinée, le cinéma d'animation ou encore le photomontage surréaliste.***

Ces références, loin d'être de simples influences, forment un terrain commun de réflexion sur la manière de représenter le monde : comment traduire le réel, comment en révéler la part d'étrangeté, comment créer des espaces où nature, ville et imaginaire s'entremêlent. Elles permettent d'ancrer son œuvre dans une histoire de l'image tout en ouvrant les enfants et les médiateurs à une découverte sensible du dessin et de la photographie.

Hokusai
Le Pêcheur de Kajikazawa.





Utagawa Hiroshige
100 vues d'edo



Hokusai
La grande vague de
Kanagawa



Utagawa Hiroshige
Le pont Sanjo à Kyoto

Le dessin: «entre tradition, précision et imaginaire»

-L'estampe japonaise traditionnelle : Hokusai et Hiroshige

Ces artistes du XIX^e siècle ont transformé le paysage en une véritable écriture poétique. Leur sens de la composition, l'attention portée aux saisons, à la nature inspirent directement les séries de dessins réalisées au Japon. Comme chez eux, la nature a un rôle important, elle vient s'intégrer à la ville dans un rapport harmonieux

-La gravure occidentale : Gustave Doré, Giovanni Battista Piranèse, Philippe Mohlitz

Dans leurs gravures, le trait devient matière, lumière et profondeur. Leurs architectures démesurées, leurs paysages intérieurs ou fantastiques trouvent un écho dans les compositions de Thibault Messac, où la précision technique se met au service d'une vision imaginaire. Ces artistes montrent que le dessin peut être à la fois rigoureux et onirique, mêlant observation et invention.



Philippe Mohlitz
«La grosse cloche»



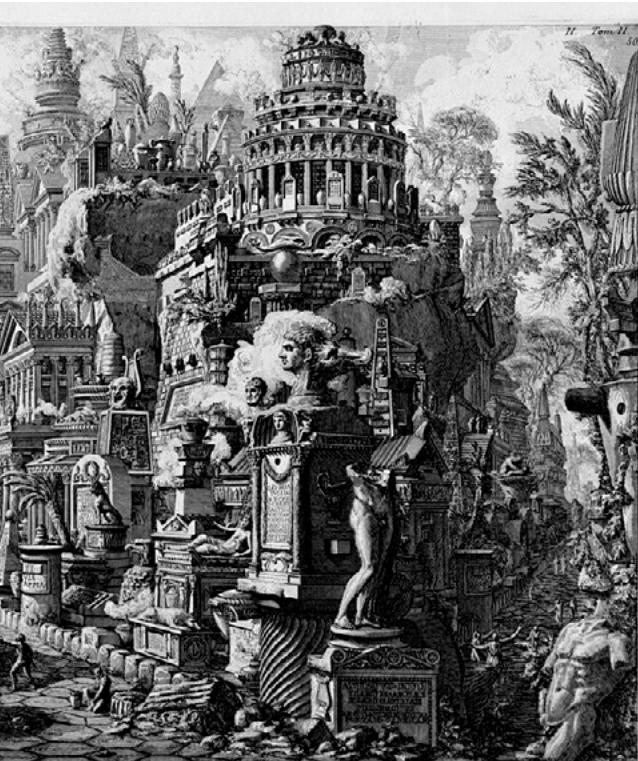
Gustave Doré
Le Loup et Le Petit Chaperon rouge



Gustave Doré
Peau d'âne



Piranesi
Planche VII des Prisons



Piranesi
Via Appia

-Le tatouage japonais traditionnel (Irezumi)

Le tatouage, comme l'estampe, recouvre la surface d'un corps vivant.

Ses motifs – dragons, vagues, nuages, fleurs – dessinent des paysages symboliques où la nature s'enroule autour de l'architecture du corps.

Cette tradition rejoint le travail du dessin : le geste répété, la ligne fluide, la tension entre douleur et beauté. L'Irezumi rappelle que le dessin n'est pas seulement une image : c'est une empreinte, un rituel, un espace de transformation.



Homme tatoué
1875

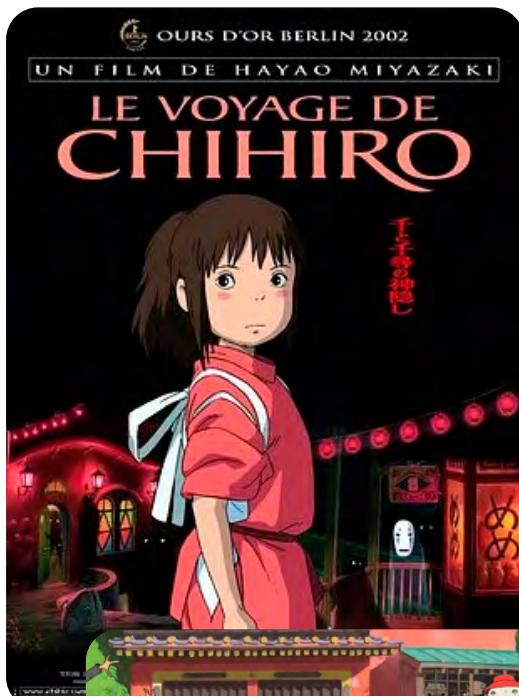


Katsuhiro
Ōtomo
Akira

-La bande dessinée et l'animation : Hayao Miyazaki (Le Voyage de Chihiro, Princesse Mononoké), Katsuhiro Ōtomo (Akira)

Les univers de Miyazaki et d'Ōtomo nourrissent la dimension narrative et cinématographique du dessin. Ils mêlent technologie et nature, architectures futuristes et forêts habitées, douceur et chaos.

On y retrouve la même tension que dans les œuvres de Thibault Messac : l'équilibre fragile entre modernité et organicité, entre utopie et inquiétude.



Hayao Miyazaki
Le voyage de Chihiro



Hayao Miyazaki
Princesse Mononoké



©1988 MASH・ROOM / AKIRA COMMITTEE ALL RIGHTS RESERVED

Katsuhiro
Ōtomo
Akira

La Photographie: «Le réel transformée»

-Man Ray & Dora Maar Photomontage et surréalisme

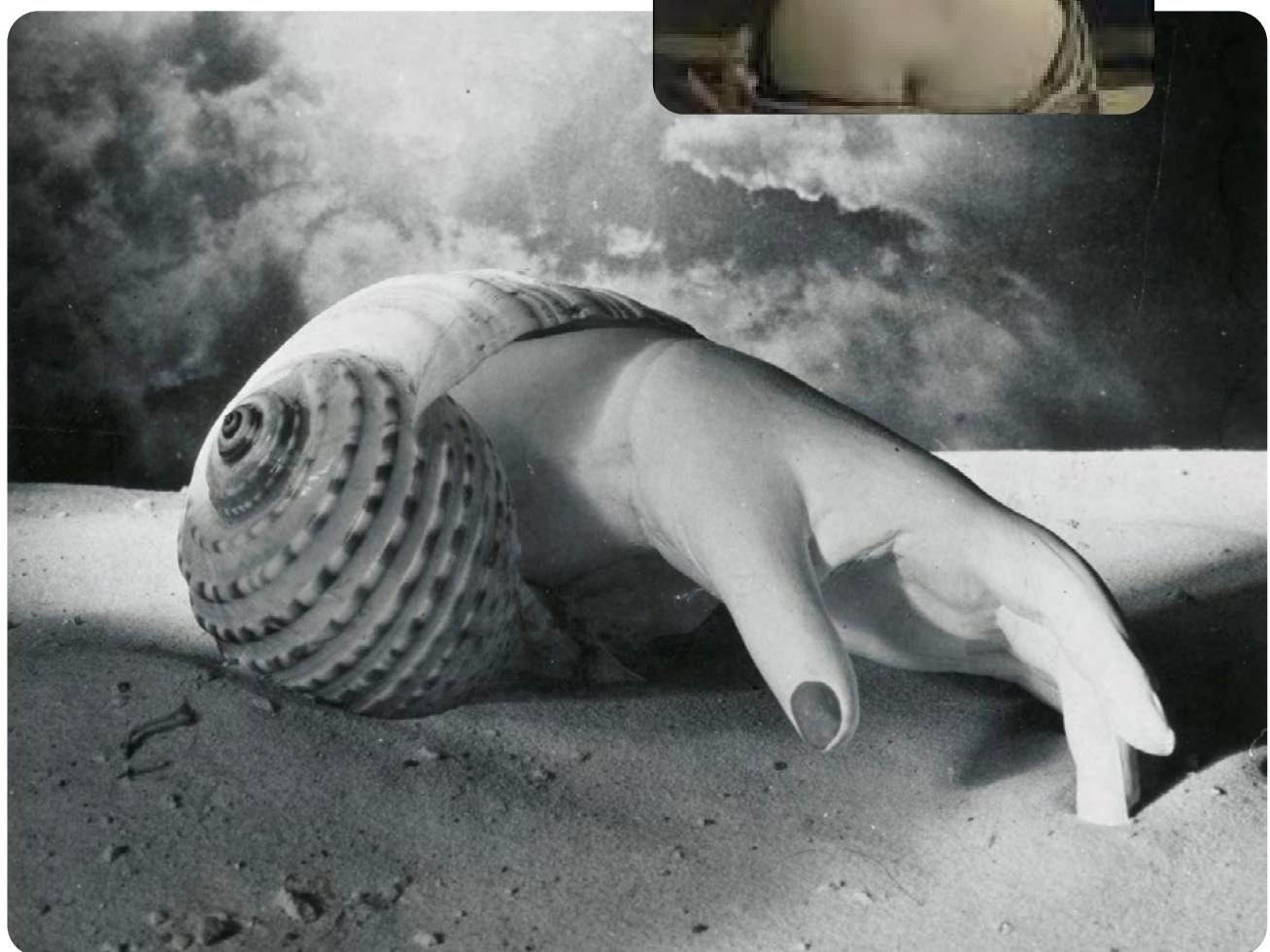
Dans les années 1920, Man Ray et Dora Maar détournent la photographie pour en faire un espace d'imagination.

Par solarisation et superposition, il brouille la frontière entre le réel et le rêve.

Sa démarche ouvre la voie à la photographie expérimentale, que Thibault Messac prolonge par le numérique.



Man Ray
Le violon
d'ingres



Dora Maar
Main coquillage
1934

-Joan Fontcuberta
Fauna

Fontcuberta crée de faux documentaires scientifiques mettant en scène des animaux imaginaires. Ses images questionnent la croyance en la vérité photographique.

Cette approche critique, ludique et poétique résonne directement avec la série Errance, où l'image se fait territoire d'incertitude.



Joan Fontcuberta
Fauna



-Cédric Delsaux
Dark Lens

Dans cette série, Delsaux intègre les personnages de Star Wars dans des décors urbains réels; Il fait cohabiter fiction et réalité dans un même espace visuel. Cette hybridation entre ville contemporaine et imaginaire populaire rejoue les principes du photomontage de Thibault Messac : insérer l'étrange dans le familier, révéler le fantastique caché dans nos paysages quotidiens.