MUSÉE
RECOPÉ

Crédit photo / Sophie Ricard

LE MUSÉE RECOPIÉ

Le Musée Recopié est une performance participative qui invite un groupe de 20 à 120 copistes à recopier à la main l'intégralité des œuvres d'un musée pendant une journée.

Le Musée Recopié est une performance conçue par Simon Gauchet et l'École Parallèle Imaginaire. Elle vise la réappropriation de l'histoire de l'art et des collections permanentes d'un musée par ses visiteurs et les habitants d'une ville. Elle permet de faire voyager un musée éphémère partout où les musées de pierre ne peuvent se rendre.

Déployée dans plusieurs musées de France, cette expérience a donné naissance au Musée imaginaire du XXIème siècle.

Vidéo de présentation
https://vimeo.com/267298114

PERFORMANCES PASSÉES

2016
Musée des beaux-arts de Rennes, les 30 et 31 janvier

2018
Musée des beaux-arts de Quimper, le 12 mai
Musée de Pont-Aven, le 16 mai
Musée de La Cohue, Vannes, le 3 juin
Musée des beaux-arts de Rennes, le 10 juin
Musée des beaux arts de Brest, le 16 juin

2019
Musée de Valence, les 26 et 27 janvier

EXPOSITION

Le Musée Imaginaire du XXI^{ème} siècle
Musée de Bretagne, du 15 au 30 septembre 2018

GENÈSE

« Le Musée Recopié est né d'une expérience que nous avons tous eu l'occasion de faire. Un jour dans une exposition, j'ai observé un jeune homme qui recopiait une œuvre.

J'ai réalisé que les visiteurs du musée étaient davantage intéressés par l'œuvre en train de renaître sous leurs yeux que par l'original. Du moins, cela faisait naître un dialogue nouveau avec l'œuvre originale après avoir furtivement épié par dessus l'épaule du jeune copiste. De cette observation sont nées plusieurs questions…

Qu'est-ce que cela provoquerait de convier un groupe d'une centaine de copistes à recopier l'entièreté des collections permanentes d'un musée en une journée ?

Quelle serait l'expérience des copistes face à une œuvre durant deux heures ou plus alors que selon certaines études un regardeur reste en moyenne 9 secondes devant une œuvre dans un musée ?

Quelle serait l'expérience des visiteurs conviés à assister à cette performance et qui verraient les collections du musée renaître sous leurs yeux ? »

Simon Gauchet, acteur, metteur en scène et plasticien

UN MUSÉE VIVANT

En activant cette performance dans différents musées, nous nous sommes aperçus que le musée devenait vivant. Ce lieu parfois austère et silencieux devenait bruyant. Un espace de transmission informel et intergénérationnel s'invente : ceux qui savent davantage dessiner apprennent aux autres, des dessins à quatre ou six mains s'iventent et chacun s'approprie notre histoire de l'art. On oublie souvent que les collections d'un musée municipal appartiennent à la ville et donc à ses habitants. Recopier collectivement les oeuvres d'un musée permet une réappropriation de ce patrimoine commun. Pendant la performance, nous mettons en place plusieurs protocoles qui permettent aux participants de se rencontrer, de dessiner ensemble, de réincarner les œuvres et, le plus souvent, de parvenir à recopier la totalité des collections d'un musée.

UNE EXPÉRIENCE TOUT PUBLIC

La performance est ouverte à tous quels que soient l'âge, la formation ou la pratique. La participation est gratuite. Elle s'adresse tout autant à des amateurs, des néophytes qu'à des artistes confirmés.

Il ne s'agit pas d'exécuter le plus fidèlement possible l'oeuvre d'art, c'est la tentative collective qui fait oeuvre.

ÉQUIPE

Conception et coordination
SIMON GAUCHET

Coordination des copistes
CHARLOTTE PIÉRARD

Graphisme
SIXTINE GERVAIS /
L'ATELIER DU BOURG

Scénographie
GUÉNOLÉ JEZEQUEL

SIMON GAUCHET

Simon Gauchet est acteur, metteur en scène et plasticien. En 2012, il sort diplômé de l'École Supérieure du Théâtre National de Bretagne. Il est le co-créateur du Jeune Théâtre-Laboratoire Européen et de l'École Parallèle Imaginaire. En créant des processus de création singuliers qui questionnent nos capacités d'imagination, il invente des projets dans l'espace public (Le Radeau Utopique, une expédition en radeau à la recherche de l'île d'Utopie), dans des théâtres (L'expérience du feu, le Projet Apocalyptique), ou dans des musées (Le Musée Recopié, Faire Campagne). En tant qu'acteur, il a travaillé avec Eric Lacascade, Stanislas Nordey, François Tanguy, Thomas Jolly, Benjamin Lazar et Bernard Sobel. Il est lauréat 2018 de la Villa Kujoyama (Kyoto) pour le projet « l'Expérience de l'arbre ».

L'ÉCOLE PARALLÈLE IMAGINAIRE

invente des **EXPÉRIENCES**		des **LIEUX**
édite des **LIVRES**		des **THÉÂTRES**
crée des **SPECTACLES**	pour	des **TERRITOIRES**
produit des **FILMS**		des **MUSÉES**
conçoit des **EXPOSITIONS**		des **PAYSAGES**
pilote des **EXPÉDITIONS**		des **COMMUNES**
mène des **ÉTUDES**		**l'ESPACE PUBLIC**

L'École Parallèle Imaginaire (EPI) est un lieu nomade de transmission, d'expérimentation et de production. Elle fait école dans tous les lieux où elle s'incarne et invente des projets interdisciplinaires dans les musées, les théâtres ou dans l'espace public. Elle travaille sur nos capacités d'imagination en inventant à chaque fois des processus de création singuliers. L'EPI questionne toutes les formes de transmission, qu'elles soient entre un professeur et un élève ou entre une œuvre et un public. Elle est animée par Simon Gauchet, metteur en scène et plasticien et regroupe une vingtaine de «maîtres-élèves» qui sont artistes, anthropologues, cartographes, acteurs, architectes, constructeurs, philosophes, écrivains, éclairagistes, réalisateurs, etc.

Crédit photo / MBAR, Jean-Manuel Salingue

LE FORMAT

Une première visite du musée est necessaire aux équipes du Musée Recopié afin de visualiser les parcours scénographiques et muséographiques. La connaissance du nombre d'oeuvres exposées, les horaires d'ouvertures, la fréquentation du musée ... tous ces élements seront necessaires pour comprendre les enjeux liés à l'accueil de cette performance.

Selon la taille et la fréquention du musée, l'équipe du Musée Recopié peut proposer une évolution par zones. Cette avancée par zones permet une proximité qui facilite les échanges entre copistes et la création d'une communauté le temps de la performance. Elle permet d'identifier un groupe et de la faciliter la gestion de celui-ci.

Ces temps de répérage et d'échange avec les équipe du musée accueillant permettent aux équipes du Musée Recopié de proposer un format adapté au musée :
- le nombre de performance necessaires pour mener à bien ce challenge.
- le nombre de copiste invités.
- un plan des differentes zones recopiées.

À TITRE INDICATIF

Durée d'une journée de performance : de 6h à 8h

Un copiste reproduit un peu plus 2 oeuvres par performance

À chaque fois, il s'agit de convier un groupe entre 60 et 100 copistes par performance.

DISPOSITIF SCÉNOGRAPHIQUE

ENTRER DANS LE MUSÉE

Nous pouvons imaginer un cartel du Musée Recopié dès l'entrée du musée avec plusieurs informations accessibles :
- Un plan : où rencontrer les copistes aujourd'hui ?
- Un compteur : combien d'oeuvres ont été copiées à ce jour ?

ÊTRE ACCUEILLI

Il s'agit d'imaginer un accueil privilégié des copistes avant l'ouverture du musée et l'arrivée des visiteurs.

Nous leur remettons un badge permettant de les identifier puis les copistes sont dirigés vers un espace qui leur est dédié : une zone-copiste dans laquelle se trouve un catering (café, fruits, petit gâteau, etc.), qui pourrait être le lieu d'un repas partagé et également un espace de repos.

Une fois que tous les copistes sont arrivés, un échauffement spécifique leur est proposé afin de s'aventurer dans ce challenge.

DANS LES SALLES OCCUPÉES

- Un meuble à fourniture qui met à disposition des copistes : crayons, feuilles, planches à dessin, pinces à dessin, tailles crayons, coton…
Il s'agit d'un meuble ressource pour les copistes, au centre de la zone qui est travaillé. Le meuble évolue dans les zones au rythme des copistes.

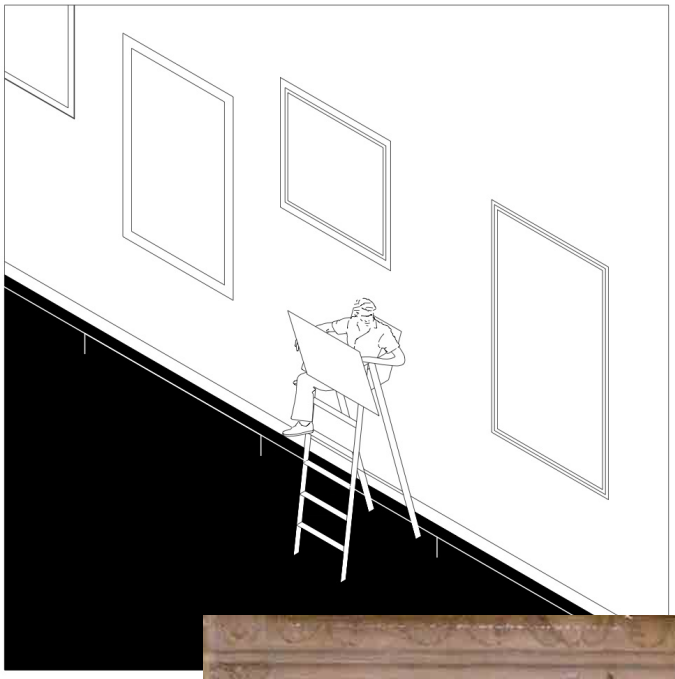
- Deux satellites « ressources » comportant des petites quantité de matériels pour limiter les déplacements quand les zones s'agrandissent

- Des cartels du dispositif Musée Recopié, disposé près des meubles ressources pour faire le récit du projet.

- Un mobilier léger propre aux probématiques du parcours scénographique de chaque musée, pour habiter l'espace différemment :

Des chaises hautes installées pour recopier les grand formats. Cela permettrait d'identifier le dispositif de loin, de s'extraire du flux des visiteurs et de faciliter la visibilté d'un grand format.

D'autres assises ou dispositif partcipant à faire du musée un espace du «prendre soin» et permettant de s'allonger, de se reposer, de s'adosser.



Etienne Azambre
Au Louvre, 1894

EXPOSER
LE MUSÉE RECOPIÉ

En parallèle de la performance, nous avons crée un dispositif d'exposition : *Le Musée Imaginaire du XXIème siècle* qui permet à chaque visiteur de recréer son propre musée à partir de copies réalisées lors de la performance.

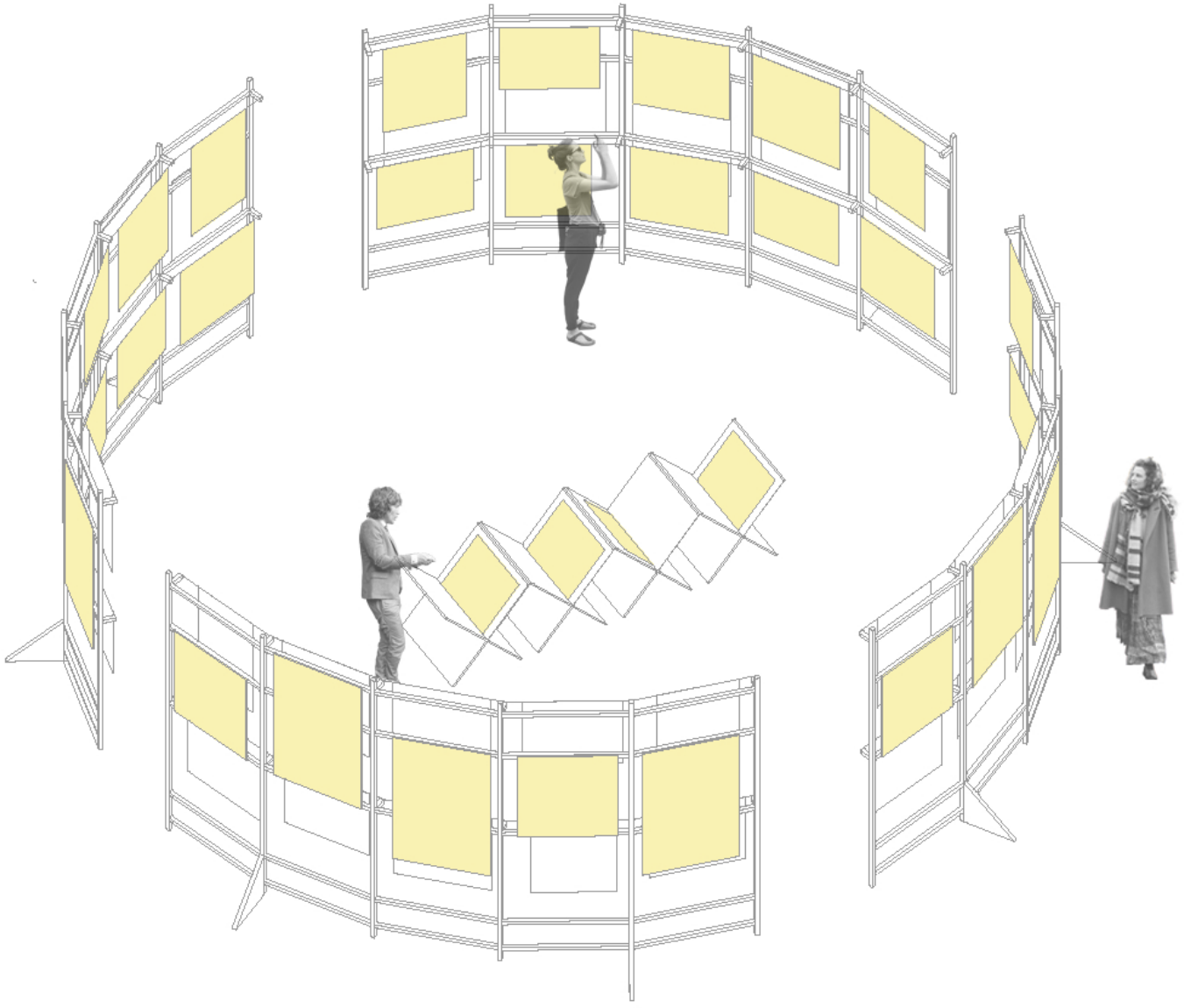
Les copies réalisées sont présentées dans des portants en bois. Ce sera aux visiteurs d'en faire l'accrochage sur une cimaise incurvée prévu à cet effet. *Le Musée Imaginaire du XXIème* siècle évoluera ainsi sans cesse par la participation du public. Les copistes peuvent être conviés à être les médiateurs de leur propre exposition.

Un accrochage participatif

Déployé dans le musée, il s'active par la participation des regardeurs. Il permet de ne pas être seulement dans la contemplation des oeuvres mais invite chaque visiteur à composer son propre musée imaginaire. Il devient, le temps de son passage dans l'exposition, le commissaire d'un musée en perpétuel mouvement.
En créant une résonance avec le musée réel, il permet à chacun de parcourir le musée avant ou après l'avoir visiter.

Un musée nomade

Ce dispositif d'exposition peut être itinérant et permettrait de faire voyager le musée en dehors de ses murs. Alors que les oeuvres originales sont complexes à transporter, les copies peuvent être exposées partout beaucoup plus facilement.



Notice de l'exposition

1- Prenez des gants.

2 - Choisissez une ou plusieurs oeuvres dans les portants en bois.

3- Créer votre Musée Imaginaire grâce aux aimants présents sur les réglettes.

Il est possible de modifier l'accrochage en retirant des oeuvres et en les rangeant dans les portants.

LE MUSÉE IMAGINAIRE DU XXI^{ÈME} SIÈCLE

André Malraux invente en 1947 la notion de «Musée Imaginaire». Selon lui, grâce à la photographie, il est devenu possible d'avoir à disposition les œuvres de toutes les civilisations, ce qui bouleverse complètement notre rapport aux œuvres d'art et aux musées. Dès lors, chacun possède son propre «Musée Imaginaire» dans sa tête. Seulement, au XXIsiècle, alors que les visiteurs parcourent désormais les musées avec un appareil photo ou un smartphone à la main, la photographie des œuvres a supplanté l'expérience que nous avons de celles-ci. Que sont alors devenus nos «Musées Imaginaires» à une époque saturée par les images?

Nous postulons ainsi que le «Musée Imaginaire» de Malraux, basé sur la photographie, est caduque. Pour nous, *Le Musée Imaginaire du XXIsiècle* ne serait plus constitué de reproductions photographiques d'œuvres choisies, mais de copies d'œuvres réalisées par des visiteurs des musées. Ces derniers ont retraversé le processus de création des tableaux et des sculptures pour en capter «l'aura» et pour en constituer un double.

Ce *Musée Imaginaire* s'invente au fil de la performance.

MOBILISATION DES PUBLICS

Le Musée Recopié est une performance qui vise la réappropriation de l'histoire de l'art et des collections permanentes d'un musée par ses visiteurs et les habitants d'une ville ou d'un territoire.

DES PROFILS HÉTÉROCLITES

La performance se comprend comme un un défi collectif : soit le fait de recopier ensemble l'intégralité d'un musée. Il ne s'agit pas d'une performance compétite, ni avec soi, ni avec les autres. Le collectif va se construire avec des participants aux profils hétéroclites et parallèllement par les partiques culturelles de chacun : ceux qui ne savent pas dessiner peuvent apprendre de ceux qui savent, ceux qui connaissent les oeuvres pourront les détailler à ceux qui ne les connaissent pas ...

PARTICIPATION DU JEUNE PUBLIC

Les performances réalisées nous ont permis d'observer que la participation du jeune public est un levier fondamental qui permet de créer un veritable espace de transmission informel et transgénérationnel.

Pour permettre aux enfants de participer, la ou les journées de performance peuvent avoir lieu lors d'un week-end ou sur une période de vacances scolaires. L'idéal est de créer une plateforme d'inscription spéciale pour ce public : « Petit copiste » afin de préciser la présence d'une personne majeure et de pouvoir s'inscrire sur des créneaux horaires plus courts.

COMMUNICATION

Le concept même du ***Musée Recopié*** (Recopier l'intégralité d'un musée, devenir faussaire, recopier la nuit, manifestation gratuite...) permet d'imaginer une communication inédite.

COMMUNICATION PAPIER ET NUMERIQUE

Nous utilisons une chartre graphique créée par Sixtine Gervais du collectif Les Ateliers du Bourg. A chaque performance, elle est actualisée en reprenant les formes des oeuvres majeures du musée qui accueille la performance.

PLATEFORME D'INSCRIPTION

Un formulaire en ligne permet au public de :

- Accèder à la genèse du ***Musée Recopié.***

- S'inscire comme copiste ou petit copiste : choisir le jour / la plage horaire / la zone

- Consulter la chartre du copiste :
protocoles de copie, techniques autorisées...

RÉUNION D'INFORMATION

En amont des journées de performance, une réunion d'information permet de raconter le déroulé, les règles du jeu de la performance, de rassurer les participants et leur permettre de se rencontrer. Un compte rendu est rédigé et transmis à tous les participants.

LES À CÔTÉS

Nous pouvons également imaginer d'autres formats de communication pour accompagner ce défi hors-normes :

1- La réalisation d'un **documentaire** qui suivrait tout le processus de la performance (immersion au plus près de l'experience d'un copiste, des organisateurs, des visiteurs…) et qui mettrait en valeur les enjeux du dispositif : l'experience esthétique du copiste ou du visiteur, l'invention d'une nouvelle histoire de l'art (copiste d'antan/copiste d'aujourd'hui); etc...

2- r**eportage-dessinée** : documenter la performance ou un ou des dessinateurs (cf. les reportages de « la revue dessinée »).

3- mise en place d'**un compteur** des oeuvres recopiées à ce jour accessible sur le site internet du musée.

PROTOCOLE SANITAIRE

Conscients des difficultés actuelles pour produire/projeter ce type de manifestation, le dispositif du Musée Recopié s'adapte permettant ainsi de répondre aux contraintes sanitaires actuellement en vigueur :

- les copistes sont invités à apporter et utiliser leur propre matériel de copie

- le matériel mis à disposition par les organisateurs est réservé à un usage unique

- les copistes s'installent devant une oeuvre en respectant une distance avec les autres copistes

- la performance peut se dérouler - en partie ou intégralement - sur des heures de fermeture du musée, ce qui permet de gérer les flux de visiteurs

- les copistes qui souhaitent participer s'inscrivent via un formulaire, ce qui permet de respecter une jauge prédéfinie par les organisateurs et de recontacter facilement les participants

- pas de repas partagé, les copistes apportent leur propre déjeuner

- la manipulation des copies - dans le cadre de l'exposition du Musée Imaginaire du XXIème siècle - se réalise avec des gants jetables

L'EPI = ECOLE PARALLELE IMAGINAIRE

CONTACT

06 31 40 07 20
museerecopie@gmail.com
www.ecoleparallele.com