

Transports Mythologiques

Une exposition boussole pour se perdre dans les récits

cronos — rhéa — des dents du dragon — des taureau — Les écuries d'augias — Le tureau de crète — procius — Les oiseaux du lac stymphale — Apsyrtos — Les Hestrigons — cercy — un dragon — une vache — charybde et scylla — un monstre marin — phèdre — hippolyte — Les curètes — La biche de cérynie — circé — admète — typhon — asclépios — ant — Les sirènes — Le sanglier d'eurymanthe — un monstre marin — méduse — les grées — Les amazones — égyptos — danaos — 50 fils — 50 filles — Lyncée — hypermnestre — andromède — L'hydre de Lerne — polydectès — hermes — égée — galinthias — Harmonie — Labdacos — L'oracle — acrisios — oedipe — tirésias — créon — Le Lion de Némée — atlas — zéthès et calais — Le taureau de marathos — rthésée — Amalthée — Pan — jocaste — ismène — étéocle — héphaïstos — argos — talos — ilythie — androgée — hadès — cerbère — pirihoos — héraclès — agavé — cilix — phénix — agénor — polynice — alcimène — persée — héra — leurs enfants — Les harpies — mégare — aphrodite — hylas — penthée — Les boeufs du soleil — Europe — métis — io — ariane — icare — éris — déjanire — amykos — paris — Lycurgue — Hyades — dionysos — amphitrión — arès — iolé — déméter — oédale — perséphone — tyndare — castor et pollux — Les femmes de Lemnos — zéus — minos — Les hommes — un taureau blanc — minatore — pélee — Les argonautes — hélène — tantale — thyeste — égiste — cassandre

Transports mythologiques

Une exposition boussole pour se perdre dans les récits

Une exposition conçue par le conteur Julien Tauber et la plasticienne Lucile Hamon.
Réalisation du plan interactif par Colas Reydellet.

Dans la mythologie grecque, tout est lié !

Les dieux, les héros, les rois sont tous cousins, arrière-petits-neveux ou aïeuls au 3e degré. Personnages principaux dans une histoire, figurants dans une autre, ils ne font que se croiser, se recroiser et s'entrecroiser. Difficile de s'y retrouver.

À l'orée de cette matière foisonnante, plutôt que de rebrousser chemin, nous avons décidé de nous y perdre allègrement. Et parce qu'une médiathèque est également un vaste réseau de connaissances, nous avons choisi d'y installer notre errance.

Pour se déplacer à l'intérieur de cette matière mythique, nous offrons plusieurs voies d'accès. Pas de commencement, pas de fin, mais plutôt une multiplicité d'entrées possibles pour une lecture mobile et active. Elles sont regroupées en deux espaces qui ne sont pas nettement séparés : le salon et le labyrinthe.

Le salon est un coin où se poser, se reposer, se documenter et préparer son voyage. On peut y lire, y jouer, y écouter les récits ou simplement se plonger dans le grand tableau panoptique.

Le labyrinthe est le lieu de l'errance. Il joue, entre les rayonnages, à égarer votre esprit avec six affiches qui sont autant d'invitations à la rêverie, et des signets, glissés dans les livres pour entraîner vos pensées à la dérive et vous inviter à partager vos propres divagations avec les autres visiteurs.

Cette exposition a été conçue dans le cadre du Grand-Dire, un événement imaginé et organisé par La Maison du Conte et la Médiathèque municipale Boris Vian de Chevilly-Larue.

Avec le soutien de la ville de Chevilly-Larue, du Conseil Général du Val-de-Marne dans le cadre de la valorisation du fonds conte, du Ministère de la Culture, de la Société Générale et de la Fondation Aéroports de Paris.

LE TABLEAU PANOPTIQUE

La mythologie grecque n'est pas un amas d'histoires, c'est un réseau. Les histoires se recoupent, les personnages circulent de l'une à l'autre. Aussi nous a-t-il semblé évident d'en faire le plan, sur le modèle de ceux du métro. Nous avons choisi 13 histoires. Chaque ligne est une histoire, chaque station un personnage. Quand un personnage appartient à plusieurs histoires, il crée une correspondance. Nous avons aussi doté le plan de boutons qui déclenchent l'illumination d'une partie du tableau, tissant des rapprochements éclairants ou troublants... Plongez dans le tableau, écoutez les récits, lisez-les, retournez vérifier, pestez, émerveillez-vous, riez des coïncidences étranges ou laissez-vous glisser sur la poésie des noms au fil des lignes... Il n'existe pas de façon correcte de lire le plan.

LE JEU

Vous retrouvez le tableau panoptique sur le plateau d'un jeu qui vous permet de poursuivre l'exploration des récits. Avec votre pion, soyez le premier, à travers les correspondances, à gagner les stations les plus reculées, sans oublier de tendre quelques pièges à vos adversaires du moment. Nous avons aussi voulu mettre à votre disposition d'autres jeux comme autant d'extensions des lignes du plan.

LES AFFICHES

Elles se veulent rêveries, au carrefour de la mythologie et des réseaux. À leurs surfaces, les lignes s'emmêlent et se démêlent pour évoquer des personnages, des lieux, des épisodes de la mythologie... Peu importe le récit ou l'idée qui leur a donné naissance, elles sont toutes ouvertes à votre interprétation.

LES SIGNETS

Pour prolonger la rêverie issue des affiches, du tableau, des récits, ou même du jeu, vous pouvez repérer des signets dépassant de certains ouvrages. Ils y ont été placés par nous, par les bibliothécaires, mais aussi par les visiteurs et les lecteurs. Sur chaque signet, le cheminement de pensée qui l'a amené à se trouver dans tel livre, tel chapitre, telle page. Vous pouvez vous-même participer à ce grand jeu d'associations d'idées, en plaçant un signet vierge dans un ouvrage qui vous semble répondre à ce que vous avez vu/lu/entendu dans l'exposition. Vous êtes seul juge de la pertinence de cette association...



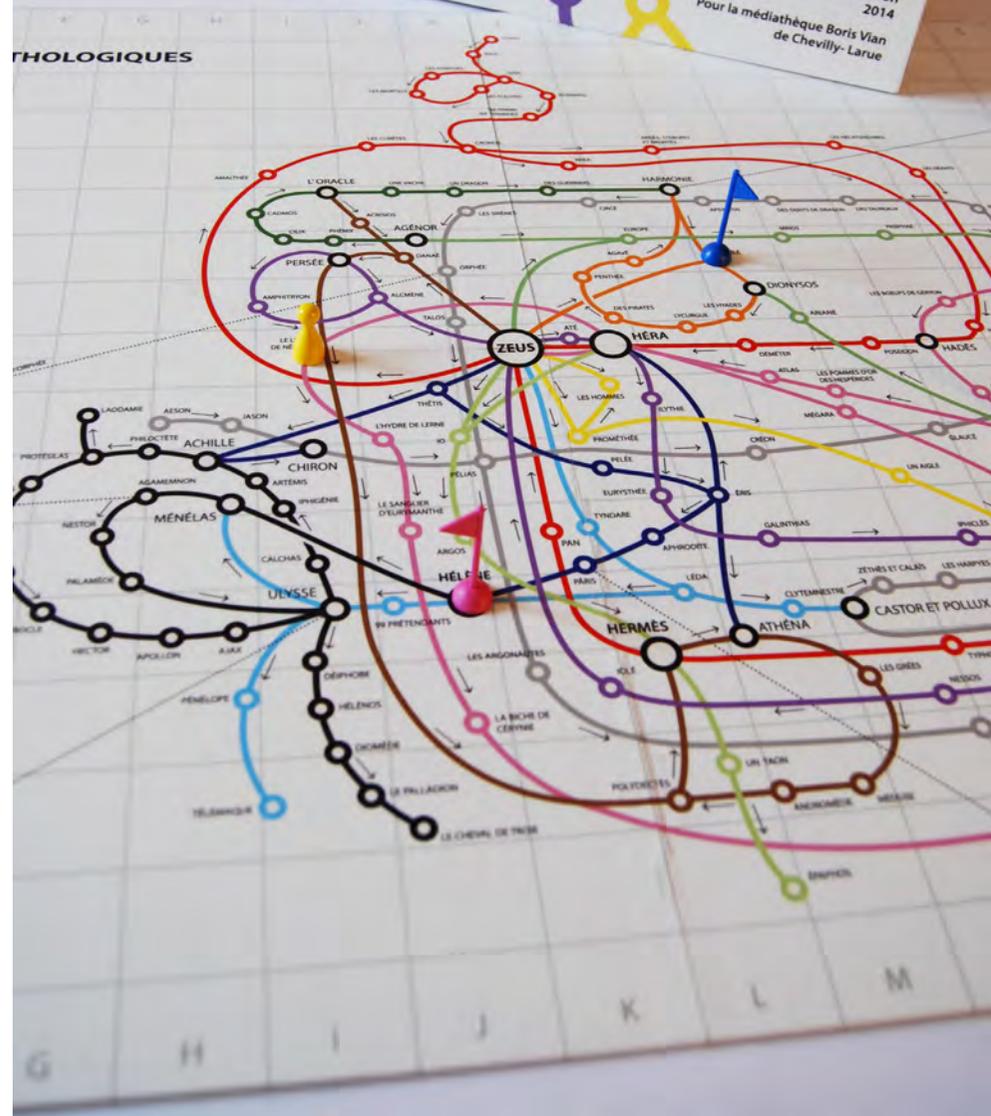
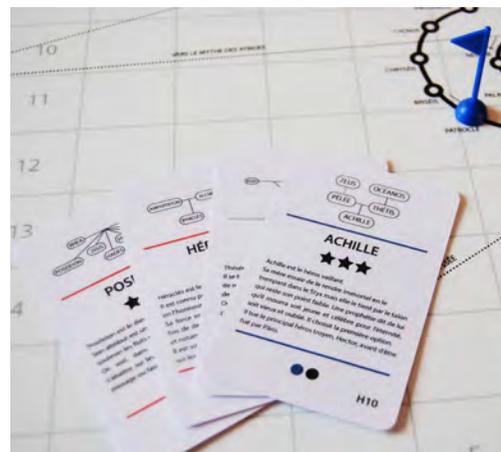
LE TABLEAU PANOPTIQUE

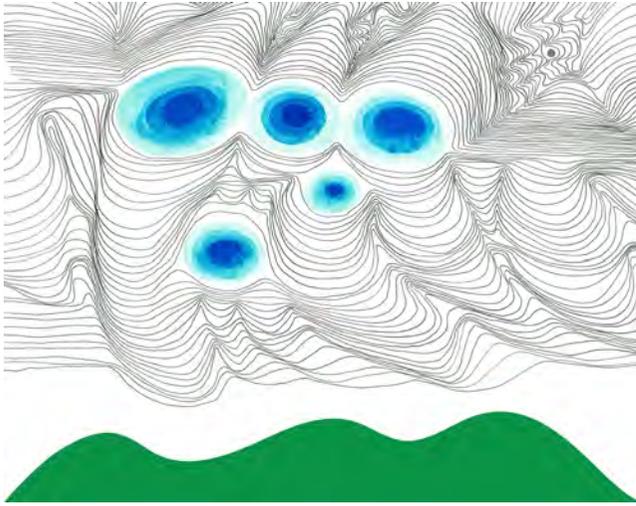
Format : 100 x 120 cm

Hauteur sur pieds : 180 cm

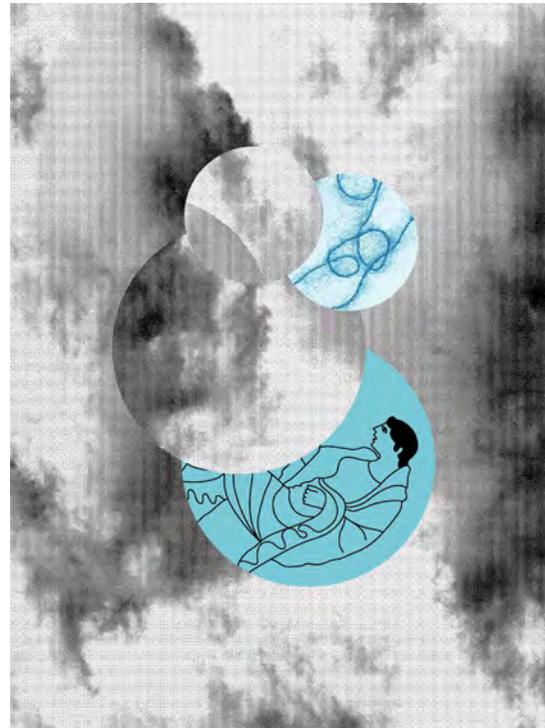
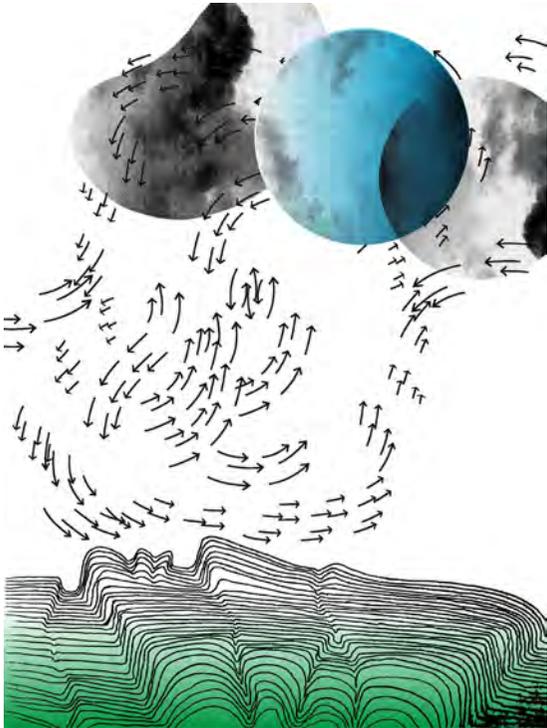


TRANSPORTS MYTHOLOGIQUES
LE JEU





LES AFFICHES
PREMIER TRYPTIQUE
Format : 60 x 80 cm



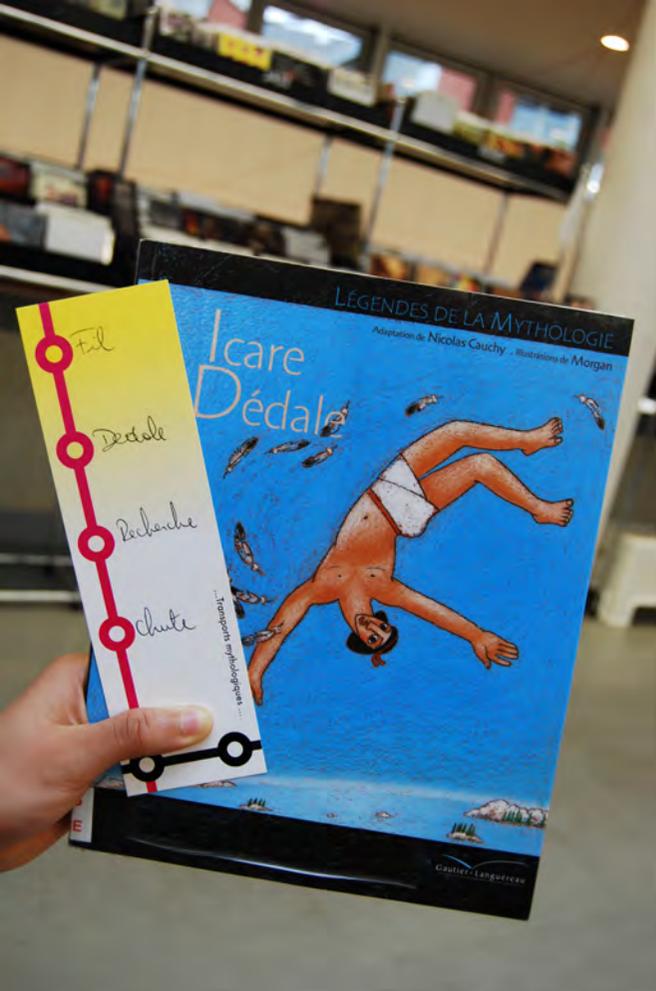


LES AFFICHES
DEUXIÈME TRYPTIQUE
Format : 60 x 80 cm

LES AFFICHES

Mise en situation dans
les rayonnages...





LES SIGNETS

Mise en situation dans les rayonnages...

