

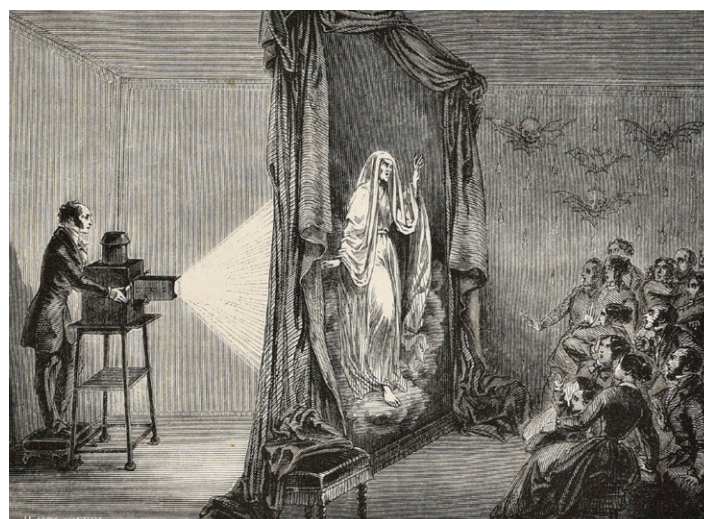
APPRENTIS FANTASMAGORES

DUREE 2h

La fantasmagorie désigne un spectacle de projection de figures lumineuses animées dans l'obscurité, simulant des apparitions surnaturelles. Créée par Paul Philidor en 1793, la fantasmagorie prend son essor grâce au physicien belge Étienne-Gaspard Robert, dit Robertson, qui en fait une véritable attraction dès 1798.

Techniquement, elle utilise le dispositif optique des lanternes magiques connu depuis le 16^e siècle. Artistiquement, elle s'inspire de l'atmosphère fantastique du roman gothique, ses décors de châteaux en ruine et ses cortèges de fantômes.

Cette animation (visite et atelier) propose aux participants de mettre en scène une véritable fantasmagorie et d'en comprendre, au travers de l'exposition, le sujet et les techniques.



Du 12 janvier au 17 mars 2021.
Uniquement à 9h les mardis et mercredis, groupe divisé en deux (2 médiatrices) seront prévu-e-s)

OBJECTIFS

- Découvrir le contexte historique (Révolution et Terreur), les inspirations, les techniques et l'évolution des spectacles de fantasmagorie
- Expérimenter les outils visuels et sonores de l'époque, en les liant aux techniques d'aujourd'hui (smartphone)
- En filigrane, apprendre à repérer et analyser les connections entre science, spectacle et croyance

DEROULEMENT DE L'ANIMATION

Après un bref accueil, le groupe est divisé en deux. Les demi-groupes se passent le relais 1 h après l'horaire officiel de début d'animation. Chaque demi-groupe est accompagné par un-e médiateur-trice qui gère la partie atelier et la partie visite.

Atelier

Cet atelier a été conçu spécialement pour cette exposition par l'artiste Yvon et produit par la compagnie *Une fumée d'écran* et le Musée Alsacien. Grâce à un dispositif original de projection et à des instruments de musique étonnants, les participants pourront recréer leur propre fantasmagorie. L'originalité de l'atelier est de mettre dans les mains des participants des répliques du matériel de l'époque (fantascope, machine à vent...), en l'adaptant aux possibilités d'un smartphone actuel. Tout le matériel nécessaire est fourni par le musée.

L'atelier se déroule dans la salle de l'habitat, spécialement transformée en salle de projection et d'atelier.

Visite de l'exposition

Estampes, affiches, articles de presse et ouvrages illustrent la genèse des fantasmagories, la figure du fantasmagore, et dévoilent les secrets techniques à l'œuvre : plaques de lanterne magique, appareils et instruments, parfois rarissimes. Le parcours s'attache à présenter les sources historiques, iconographiques et artistiques à l'origine de cet engouement auquel cède toute l'Europe entre 1790 et 1860. Il permet enfin de découvrir les innovations scientifiques et techniques mobilisées par les fantasmagores, ouvrant la voie à l'invention du cinéma à la fin du 19^e siècle.

POUR PREPARER ET PROLONGER LA VISITE

- Document téléchargeable *Les Dernières Nouvelles d'Outre-tombe*
- Étendre le propos en classe sur les débuts du cinéma, notamment le cinéma d'horreur (*Haxan, Nosferatu...*), les spectacles de magie numérique et digitale...
- Deux films récents de bonne facture mettent en scène la fantasmagorie et les arts connexes : *L'Illusionniste* de Neil Burger et *Le Prestige* de Christopher Nolan.

