

Jean-Claude Meynard

Fractal

n°1

Cette œuvre est exposée dans la première salle du 2^e étage.

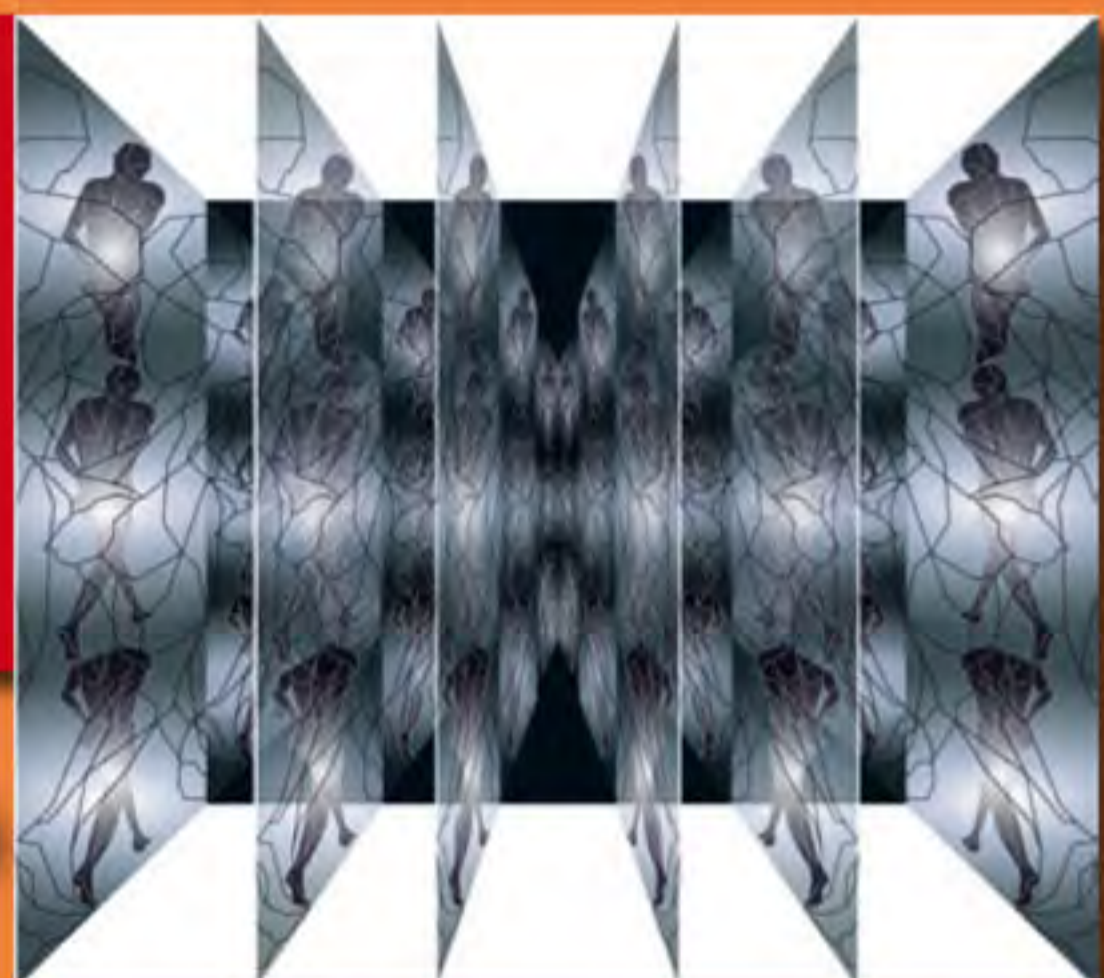
Essaie de la reconstituer à l'aide du puzzle que l'on t'a donné à l'accueil.



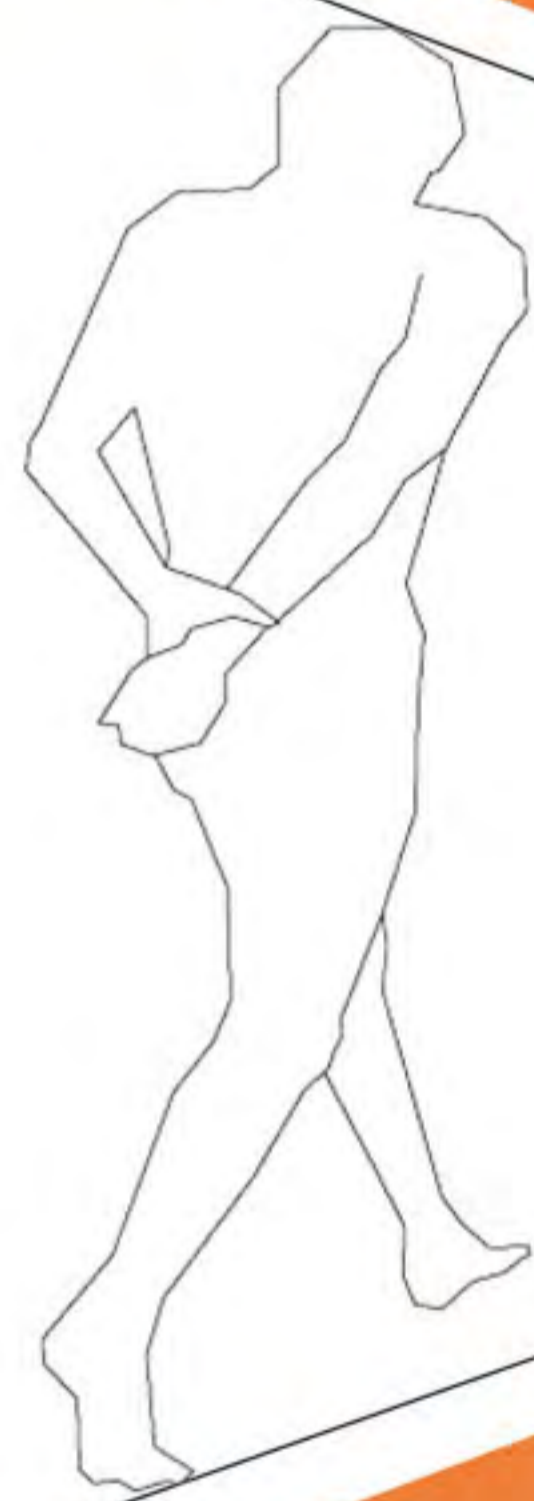
Ecce Homo IV - 1995

n°2

Tu trouveras ce tableau dans la deuxième salle. Un homme s'en va vers le point central de l'œuvre. En t'aidant des pointillés, dessine le personnage qui marche.

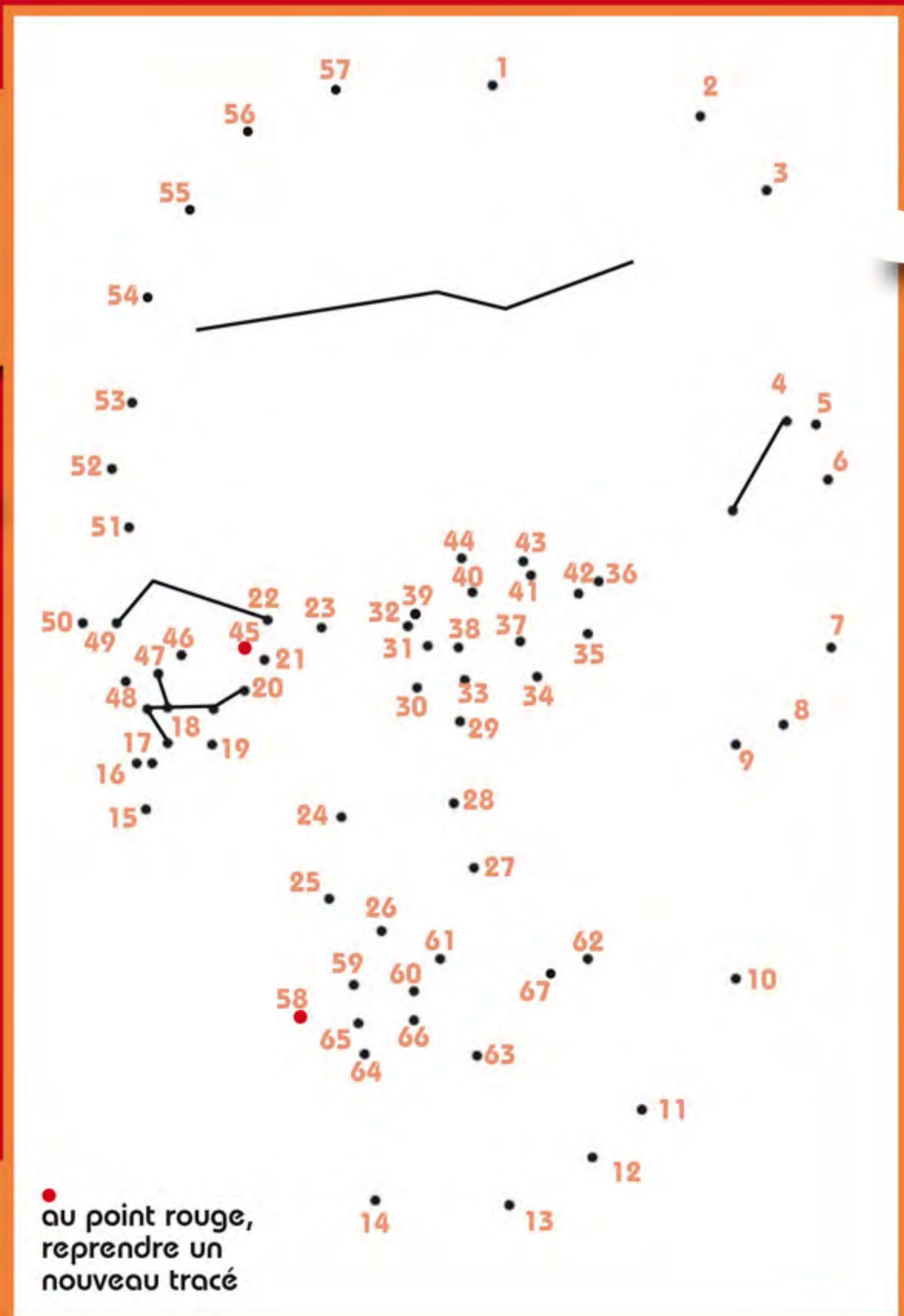


Livres ouverts - 2004



n°3

En reliant les points entre eux, découvre l'image cachée.



Qu'est-ce que c'est ?
.....

• au point rouge, reprendre un nouveau tracé

Cette œuvre est présentée dans la deuxième salle.

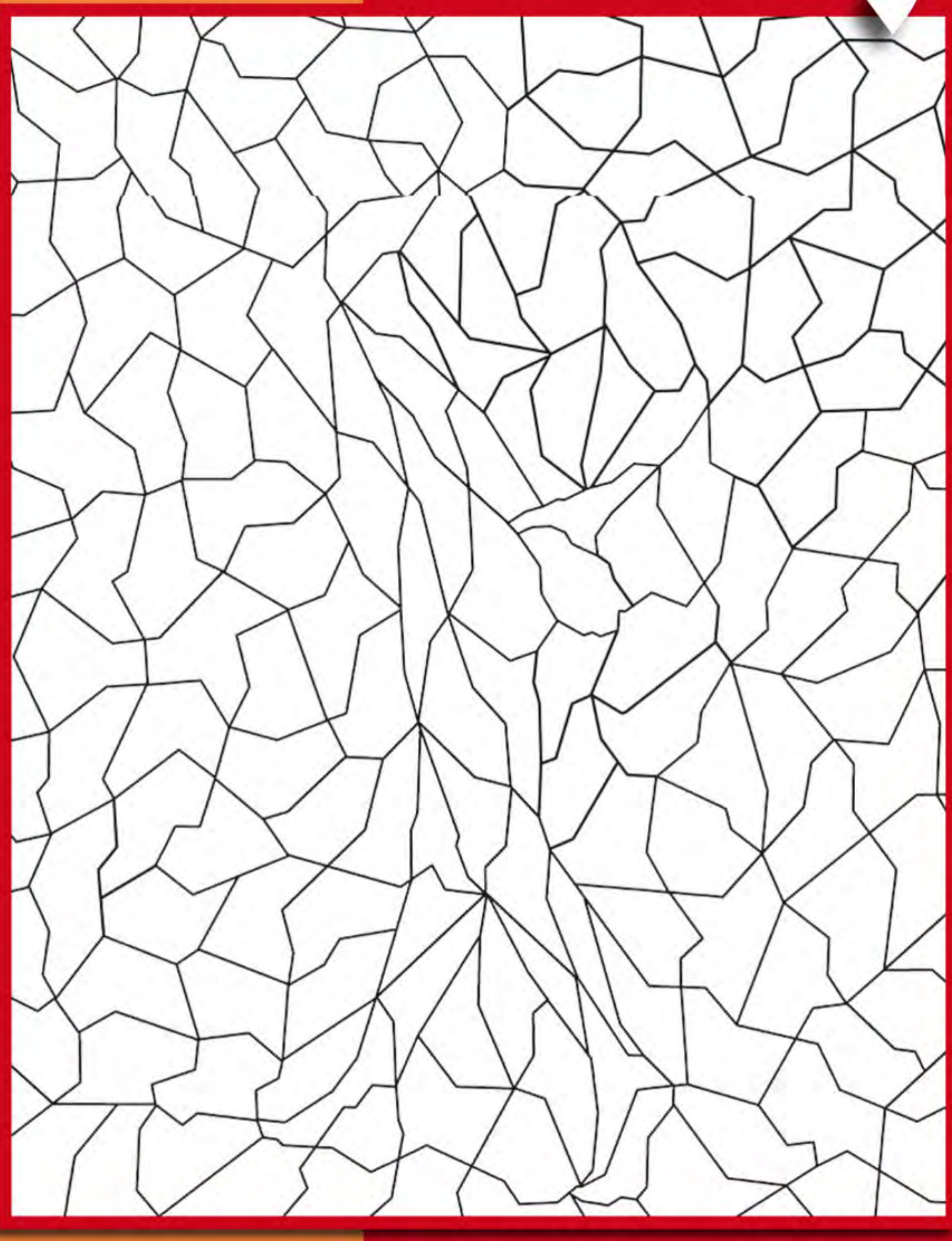
Que vois-tu d'abord ?

Puis, observe attentivement... On dirait un iceberg, un miroir... derrière lequel apparaît un personnage vu de dos : il marche.

Sauras-tu le retrouver dans le dessin suivant ? Dessine ses contours et colorie sa silhouette ainsi que le fonds sur lequel il se détache.



Pharoon III - 1993



Remarque : ce jeu est à faire au Musée et à la Maison des Arts. L'image que tu as découverte apparaît régulièrement dans les œuvres de Jean-Claude Meynard. Elle s'est envolée. En t'approchant de très près des tableaux qui te sont proposés ci-dessous, essaie de la retrouver. Attention ! Il y a un intrus !

A



Aquarius - 2001

B



Expansion - 2000

C



Infini au carré - 2000

D



Percolation - 2001

Réponses
C est à la Maison des Arts
B/ et D/ sont au Musée dans la 2^e salle
L'intrus est le tableau A/



Jean-Claude Meynard

Fractal

Exposition
Musée d'Évreux
12 mars / 29 mai 2005
Maison des Arts
12 mars / 23 avril 2005

Conception / réalisation :
Service éducatif du Musée d'Évreux
Avec le concours de Florence Garcia,
responsable académique Arts
plastiques, DARC, Rectorat de Rouen.

Droits réservés au Musée d'Évreux

Musée d'Évreux
6, rue Charles Corbeau
27000 Evreux
Tél. : 0232318190



Pour les parents, à propos de Fractal...

L'exposition Fractal présente les œuvres de Jean-Claude Meynard dont le travail utilise la géométrie fractale qui se différencie de la géométrie classique.

Le spectateur est d'abord invité à regarder les œuvres puis, étourdi par la perte de repères de son univers connu, il est appelé à pénétrer dans un monde labyrinthique qu'il construit lui-même à partir des propositions plastiques de l'artiste. Il pénètre ainsi dans un univers d'une dimension inconnue, chaotique, où il circule dans la plus totale insécurité, reconstruisant sans cesse les fondements de sa perception chaque fois mise à mal.