



LIVRET-JEU

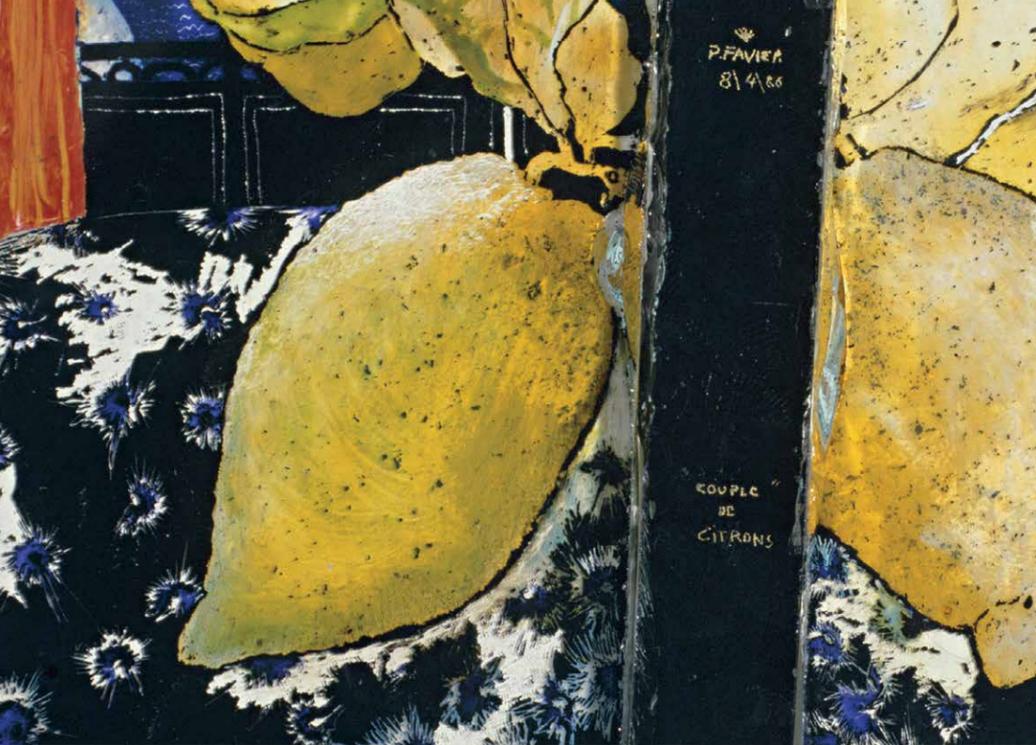
POUR PETITS ET GRANDS !

PHILIPPE FAVIER

ALLOVER

Musée de Valence art et archéologie

EXPOSITION 25.09.20 — 31.01.21



TITRE :



Philippe Favier a disséminé des œuvres dans tout le musée !

Grâce à ce livret, partez à la recherche de certaines d'entre elles.

Dès qu'une œuvre est retrouvée, quelques informations et un jeu associés vous permettront d'en savoir plus sur cet artiste inclassable !



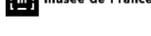
Durant la visite, voici quelques règles à respecter car les œuvres d'art sont fragiles :

- NE PAS TOUCHER LES ŒUVRES
- NE PAS S'EN APPROCHER TROP PRÈS AVEC UN CRAYON
- NE PAS COURIR DANS LES SALLES

M Musée de Valence art et archéologie

Retrouvez nous sur facebook et twitter museeavalence.fr

#ExpoAllOverPhilippeFavier



LE "FAVIER" VOUS ?

Dans la première salle du musée, un petit bout de l'atelier de l'artiste est exposé : sa table de travail. Philippe Favier raconte : « Mon premier "atelier" n'était pas plus grand que cette table » (voir folio n° 1). Maintenant, le lieu où il imagine et crée toutes ses œuvres est beaucoup plus grand ! Il se trouve dans une grande bâtisse du 16^e siècle, au pied du Vercors. Autour de cette large table remplie d'outils, ses œuvres sont accrochées au mur, posées sur des tables ou sur le sol, comme dans la caverne d'Ali Baba.

À RETROUVER SALLE 1

Table d'atelier, 2020 © Musée de Valence, photographie Emmanuel Georges

LE "FAVIER" VOUS ?

Philippe Favier prend souvent pour modèle la peinture classique. Apparues dès l'Antiquité, les « natures mortes » sont des œuvres représentant des éléments naturels (fruits, fleurs, légumes...) ou des objets. Au 17^e siècle, elles servent à réfléchir sur le sens de la vie. Par exemple, les citrons, ici peints sur verre par Philippe Favier, peuvent symboliser l'amertume de l'existence (la peau du citron est très amère).

À RETROUVER SALLE 32

Couple de citrons, 1985-1986, émail à froid sous verre © Collection Carré d'Art-Musée d'art contemporain de Nîmes © ADAGP 2020

LE "FAVIER" VOUS ?

L'antiphonaire est un livre rassemblant les partitions de musique chantées lors de cérémonies religieuses (catholiques). Philippe Favier réutilise ce recueil, datant du 17^e siècle, en ajoutant des illustrations d'animaux imaginaires aux couleurs très vives. Comme au Moyen Âge, l'artiste décore les marges et les intervalles entre les lignes. Placés dans la galerie ovale, ces antiphonaires créent un dialogue avec l'histoire du musée, qui était autrefois le palais des évêques de Valence.

À RETROUVER DANS LA GALERIE OGIVALE, SALLE 3

Antiphonarium, 2009-2010, dessin, encre et aquarelle sur anciennes partitions de chants grégoriens © Photographie Éric Villemain © ADAGP 2020

LE "FAVIER" VOUS ?

Philippe Favier s'inspire également des objets de la vie de tous les jours. C'est en chinant dans les brocantes et les marchés aux puces qu'il collecte les objets les plus ordinaires comme les plus insolites. L'esthétique de la récupération est au cœur de l'œuvre *Jeux d'enfants*. Pour réaliser cette grande sculpture ronde et colorée, Philippe Favier a amassé et collé une multitude de pièces de puzzle en bois. La légende raconte que pendant très longtemps, les enfants de la région ne trouvaient plus aucun puzzle dans les brocantes. Durant sa quête, l'artiste n'en a épargné aucun.

À RETROUVER DANS LES SALLES D'EXPOSITION TEMPORAIRE

Jeux d'enfants I, 2016, collage de puzzles en bois © Photographie François Fernandez © ADAGP 2020

LE "FAVIER" VOUS ?

La série *D22* est un ensemble de peintures sur bois. Ce titre étrange est en réalité le nom d'un vieux modèle de tracteur Renault, datant de 1957, que Philippe Favier aime beaucoup. Dans cette série, l'artiste représente de petites histoires imaginaires qui mettent en scène ce tracteur et d'étranges squelettes dans des décors champêtres. Ces petits personnages hantent l'artiste depuis sa rencontre avec les momies de l'église de Saint-Bonnet-le-Château, lorsqu'il avait 12 ans (voir folio n° 11).

À RETROUVER DANS LES SALLES D'EXPOSITION TEMPORAIRE

D22 - Ether d'Ambonil, acrylique sur bois, 2003-2004 © Photographie François Fernandez © ADAGP 2020

LE "FAVIER" VOUS ?

Philippe Favier collectionne les boîtes de toutes les tailles et de toutes les formes. Il s'en sert ensuite pour créer ses œuvres. La boîte *Hastings* rappelle l'histoire de la bataille d'Hastings, au 11^e siècle, entre Harold II, dernier roi anglo-saxon d'Angleterre, et Guillaume le Conquérant, le duc de Normandie. L'image est trois chevaliers, sous le couvercle, est un extrait de la *Tapisserie de Bayeux*, brodée à la même époque et qui raconte cet affrontement dans lequel le roi d'Angleterre meurt.

À RETROUVER DANS LES SALLES D'EXPOSITION TEMPORAIRE

Hastings 1066, 2016, collages et épingleages en boîte © Photographie François Fernandez © ADAGP 2020

LE "FAVIER" VOUS ?

Philippe Favier collectionne les boîtes de toutes les tailles et de toutes les formes. Il s'en sert ensuite pour créer ses œuvres. La boîte *Hastings* rappelle l'histoire de la bataille d'Hastings, au 11^e siècle, entre Harold II, dernier roi anglo-saxon d'Angleterre, et Guillaume le Conquérant, le duc de Normandie. L'image est trois chevaliers, sous le couvercle, est un extrait de la *Tapisserie de Bayeux*, brodée à la même époque et qui raconte cet affrontement dans lequel le roi d'Angleterre meurt.

À RETROUVER DANS LES SALLES D'EXPOSITION TEMPORAIRE

Hastings 1066, 2016, collages et épingleages en boîte © Photographie François Fernandez © ADAGP 2020

Envoyez-nous votre dessin avant le **7 février 2021** à cette adresse :

les amis du musée de valence Amis du Musée de Valence
4, place des Ormeaux · BP906
26009 Valence cedex

La cité de Valence en 1547, d'après le cadastre de 1547, par J. Plêche, 1917 © Musée de Valence

JEU

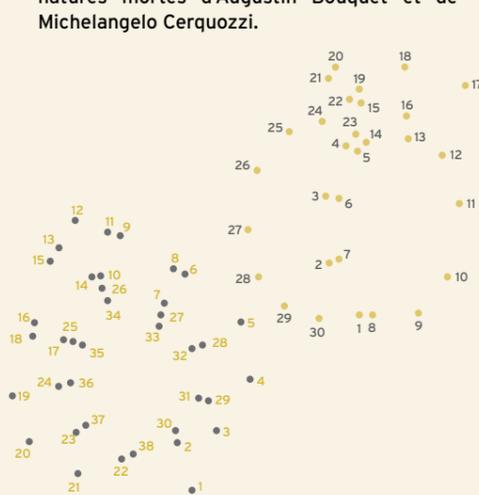
L'artiste a perdu ses outils ! Aidez-le à les retrouver, en observant attentivement sa table de travail. Entourez les outils retrouvés, mais attention, des intrus se sont glissés parmi eux.



Réponse : équerre, peinture, tampon encreur, palette, feutre, Robine de fil

JEU

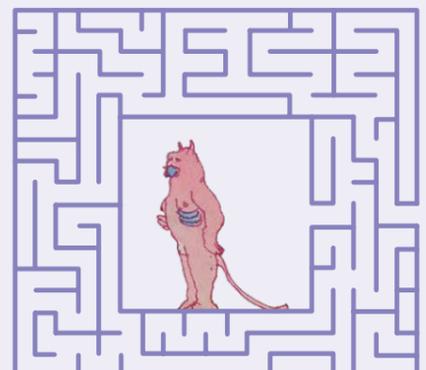
Reliez les points entre eux et découvrez un fruit et un légume qui se cachent dans les natures mortes d'Augustin Bouquet et de Michelangelo Cerquozzi.



Réponse : artichaut et abricot

JEU

Ce petit animal s'est échappé d'un antiphonaire, aidez-le à retrouver son chemin jusqu'au musée.



JEU

Retrouvez les pièces de puzzle cachées dans l'œuvre :

- Un zèbre
- Un lion qui joue du violon
- Une girafe
- Une souris qui mange du fromage
- Un moulin

JEU

Le tracteur orange de l'artiste a eu besoin de prendre l'air et s'est échappé de son tableau ! Il s'est glissé dans plusieurs endroits du musée. Saurez-vous le retrouver ?

À votre tour d'imaginer une histoire. Votre personnage principal sera le tracteur orange. Choisissez un lieu ou un décor dans l'un des tableaux de l'artiste.

TITRE :

Il était une fois

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

jeu concours

6/12 ANS

Retrouvez dans la grande galerie (salle n° 28) l'œuvre intitulée *Rien (sur la route)* et observez-la attentivement. Cette grande carte, en forme d'accordéon, représente la route nationale n° 533. Philippe Favier a rajouté sur cette carte de multiples détails : personnages, arbres, animaux...

À votre tour, décorez cette ancienne carte de Valence (au dos) et donnez lui un titre.

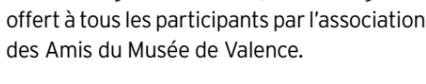
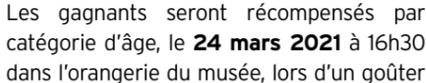
Envoyez-nous votre dessin avant le **7 février 2021** à cette adresse :

les amis du musée de valence Amis du Musée de Valence
4, place des Ormeaux · BP906
26009 Valence cedex

La cité de Valence en 1547, d'après le cadastre de 1547, par J. Plêche, 1917 © Musée de Valence

JEU

Retrouvez l'ombre du cavalier.



Réponse : la troisième