



Incubateur artistique et citoyen

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## ***EUNOÉ***

### **Installation sonore de Clarice Calvo-Pinsolle**

*Du 4 juin au 3 juillet 2022  
Du mercredi au dimanche, de 13h30 à 19h30*

*Créneaux réservés pour les visites-ateliers  
les lundis et mardis toute la journée,  
le reste de la semaine sur demande*

Entrée libre



Ce dossier présente quelques clefs de compréhension de l'installation sonore et propose plusieurs séquences pédagogiques permettant de découvrir cette œuvre depuis sa classe. Les activités proposées s'adressent principalement à des élèves de 6 à 12 ans mais le dispositif de médiation peut s'adapter à tous types de publics.

[www.Lapop.fr](http://www.Lapop.fr)

ACCÈS PÉNICHE LA POP  
face au 61 quai de Seine, 75019 Paris  
Métro Riquet, Jaurès ou Stalingrad

REJOIGNEZ-NOUS  
@penichelapop

## LA POP, EN QUELQUES MOTS



La Pop est un lieu de recherche et d'expérimentation dont la vocation est d'accompagner la fabrication de spectacles qui questionnent le rôle de la musique et des sons dans la société. Il s'agit également d'un projet citoyen qui, à travers des dispositifs d'actions culturelles et pédagogiques singuliers, a à cœur de faire découvrir aux élèves et étudiant·e·s francilien·ne·s de nouvelles perspectives sur l'objet sonore et musical.

### AVEC LE JEUNE PUBLIC

Incubateur citoyen, La Pop mène des parcours pédagogiques, des actions d'appropriation et de transmission. Les diverses actions mises en œuvre ont en commun d'interroger le rapport que les individu·e·s et la société entretiennent avec la musique et les sons.

Ces actions sont développées à l'échelle locale, auprès d'établissements du quartier d'amarrage de La Pop, mais aussi à l'échelle parisienne, francilienne, auprès de publics jeunes, scolaires et étudiants, empêchés ou en situation de handicap. Elles sont directement liées à la programmation artistique de La Pop ou répondent de manière plus globale aux problématiques du projet artistique.

En 2021, près de 500 élèves ont été concernés par les activités artistiques de La Pop pour plus de 270 heures d'atelier, de rencontres ou de visites guidées.

### AUTOUR DE L'INSTALLATION SONORE

Chaque année, La Pop accompagne les francilien·ne·s, notamment les plus jeunes d'entre eux-elles, dans la découverte d'une installation dont le son est l'un des éléments constitutifs, voire l'enjeu central de sa conception. Après Christian Boltanski, Robin Meier, Cécile Beau, Violaine Lochu et Kerwin Rolland, c'est au tour de la plasticienne Clarice Calvo-Pinsolle de s'emparer cette année de cet espace flottant.



# PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE ET DE L'ARTISTE



## L'INSTALLATION EN QUELQUES MOTS

Comment fonctionne notre mémoire, qu'elle soit visuelle, olfactive ou sonore ? Selon quels procédés se tissent nos souvenirs ? Notre cerveau ne cesse d'être confronté à des événements, des informations qu'il trie, stocke, associe à des émotions et, parfois, efface. Pendant plusieurs années, Clarice Calvo-Pinsolle suit une thérapie EMDR (Eye Movement Desensitization and Reprocessing) qui vise à traiter des souvenirs traumatiques grâce à des stimuli oculaires et auditifs bi-alternés. Cette expérience l'amène à concentrer ses recherches sur le rapport entre les sons et la mémoire et, plus particulièrement, sur la mémoire traumatique et les souvenirs qui disparaissent à la suite de chocs. À travers *Eunoé*, elle nous invite à explorer les liens entre sons et mémoire et, plus particulièrement, à comprendre comment les sons peuvent faire réémerger des souvenirs qui ont été amenés à disparaître à la suite d'un événement traumatique.

Clarice Calvo-Pinsolle transforme la cale de la péniche en un espace organique faisant écho à l'intérieur du corps humain. Elle nous immerge dans une composition sonore spatialisée, créée à l'aide de chercheurs·se·s en neuropsychologie, membres du comité scientifique de La Pop. Ce flux sonore traverse des sculptures en verre gorgées d'eau, comme s'il se chargeait de réactiver des souvenirs perdus entre l'amygdale et l'hippocampe. Il s'agit-là d'une réflexion sur la plasticité de notre cerveau et les modes de reconnexion à nos souvenirs.

## BIOGRAPHIE



Originaire du Pays-Basques, Clarice Calvo-Pinsolle obtient son Diplôme National Supérieur d'Études Plastiques à la Villa Arson à Nice en 2016. Elle part ensuite en résidence en Colombie puis s'installe quelques années à Paris. Aujourd'hui, elle réside à Bruxelles où elle développe sa pratique plastique et sonore. Son travail s'inscrit dans une volonté de réflexion sur la transmission et la sauvegarde du souvenir. C'est une investigation ouverte sur la mémoire, à la croisée d'une pratique sonore et sculpturale. Elle crée des installations immersives qui viennent interroger et modifier les perceptions du-de la spectateur·rice.

Son intérêt pour les enregistrements de terrain l'a poussée à créer une collection de sons qu'elle accumule depuis plusieurs années. Elle utilise aujourd'hui ses sons dans son projet musical qui existe sous le nom de *Lamina* où elle compose des paysages sonores.

Elle a exposé dans différents lieux tels que la fondation Yvon Lambert à Avignon ou encore au Museo de la Universidad à Santa Marta en Colombie. Récemment, elle était en résidence dans les locaux d'Overtoon à Bruxelles ainsi qu'au GMEA d'Albi, résidence croisée avec le centre d'art Le lait.

## POUR ALLER PLUS LOIN



### ENTRETIEN AVEC CLARICE CALVO-PINSOLLE

RÉALISÉ EN VISIO-CONFÉRENCE LE 16 MARS 2022

#### **Pouvez-vous nous présenter votre parcours ?**

Après avoir obtenu mon Diplôme National Supérieur d'Études Plastiques, j'ai voyagé, notamment en Colombie, avant de m'installer finalement en Belgique où je réside actuellement. Au cours de ces voyages, j'ai pu découvrir et pratiquer plusieurs techniques artistiques, organiser des événements... Ces pratiques musicales et performatives ont toutes inspiré ma pratique plastique. Mais c'est au cours de mon séjour à Paris que j'ai découvert ce qui influence beaucoup mon travail aujourd'hui : la thérapie EMDR. Finalement, mes productions s'inspirent de toutes les pratiques que j'ai pu avoir au fil du temps.

#### **Dans votre installation, vous invoquez justement ce type de thérapie particulier : l'Eye Movement Desentitization and Reprocessing (EMDR). Pouvez-vous nous expliquer de quoi il s'agit ?**

La thérapie EMDR (Eye Movement Desentitization and Reprocessing) est une méthode thérapeutique qui vise à traiter des souvenirs via deux méthodes différentes : des stimuli oculaires physiques réalisés grâce à des mouvements de baguette, ou sonores, réalisés grâce à des sons binauraux. Le but est de stimuler la connexion entre les deux hémisphères du cerveau pour permettre le traitement de certains souvenirs. Cette thérapie m'a intéressée parce qu'elle repose sur une pratique du son et que, face à mes propres souvenirs, je me suis posée beaucoup de questions : pourquoi le corps choisit-il d'occulter certaines choses ? Existe-t-il des sons qui pourraient stopper ou activer un souvenir ?

#### **Comment cette invocation de l'EMDR se traduit-elle dans votre installation ? Avez-vous d'autres sources d'inspiration ?**

L'idée m'est surtout venue des questions posées par ma propre thérapie EMDR. Pour La Pop, j'ai imaginé une installation sonore et immersive qui aborde les questions de souvenir, de mémoire, de connexions et de reconnections. L'idée est que le-la spectateur·ice pénètre dans une sorte de machine à souvenirs, inspirée de différents domaines artistiques. Mon travail s'inspire beaucoup du jeu vidéo et de la science-fiction. J'aime bien les univers de l'auteur Alain Damasio ou encore de la réalisatrice Kathryn Bigelow dans son film *Strange Days*. Ce qui me parle, ce sont ces notions de cerveau-machine, de cerveau connecté, de liens entre fiction et réalité.

#### **Comment allez-vous transformer la cale de la péniche ?**

Eunoé, cette machine à souvenirs, prend la forme d'un espace quasiment organique dans lequel le-la spectateur·ice s'aventure. On entre à l'intérieur d'un écosystème, comme si on entrait dans un corps humain. Au centre de l'installation, des sculptures de verre représentent deux zones du cerveau, l'hippocampe et l'amygdale, et sont reliées par des tuyaux remplis d'eau. Cette eau permet également un jeu de lumière. Et grâce à un travail de sons spatialisés, il s'agit d'une véritable expérience multi-sensorielle et immersive. Au sein de cette installation, le-la spectateur·ice peut se laisser aller à ses souvenirs, ressentir les connexions et les reconnections qui s'opèrent entre eux.

# LES THÉMATIQUES DE L'ŒUVRE



## LA SCIENCE

L'installation *Eunoé* prend la forme d'une **machine à souvenirs** qui explore la façon dont notre cerveau façonne notre mémoire.

Dans la cale de la péniche, Clarice Calvo-Pinsolle recrée une forme de « machinerie interne » et reconstitue des zones cérébrales telles que l'amygdale et l'hippocampe. L'amygdale joue un rôle essentiel dans la gestion des émotions et des réactions aux peurs. Elle est connectée à l'hippocampe, qui est mobilisée dans le processus de mémoire et dans la formation de souvenirs. Lors d'un événement traumatique grave, l'organisme met en place des mécanismes neuro-biologiques et neuro-physiologiques de sauvegarde exceptionnels, qui s'apparentent à une sorte de déconnexion, à l'origine de la mémoire traumatique. L'amygdale est alors déconnectée de l'hippocampe qui ne reçoit plus le contenu de la mémoire implicite émotionnelle. Celle-ci ne pourra pas totalement être transformée en mémoire déclarative autobiographique et affective. Une amnésie totale ou partielle peut s'installer.

Ce sont ces phénomènes de déconnexion et de reconnexion neurologique que l'artiste cherche à explorer.

## LE SENSORIEL

L'objectif de cette installation est de permettre aux visiteur·ice·s d'explorer et de se laisser porter par cette fabrique à souvenirs.

Il s'agit aussi de mettre le·la spectateur·ice dans des conditions propices à la manifestation de ses propres souvenirs, grâce à des stimulations auditives et visuelles. En prenant conscience de ses écosystèmes internes, de la connexion entre les différentes parties du corps et du cerveau et en posant une intention sur la visite, le·la spectateur·ice pourrait presque entrer en état d'auto-hypnose.

Ce processus est notamment permis par le travail d'un son spatialisé, ainsi que par des jeux de lumières qui stimulent cette connexion à soi.

## LES ARTS PLASTIQUES ET VISUELS

Au-delà de l'expérimentation proposée par Clarice Calvo-Pinsolle, l'installation à La Pop est également une expérience visuelle. L'artiste propose des sculptures de verre, qui communiquent entre elles grâce au mouvement de l'eau. Cette eau sert aussi de surface de réflexion pour la lumière, qui joue avec les sculptures pour créer un espace lumineux immersif dans la cale de la péniche.

## Ressources associées

### À PROPOS DU CERVEAU ET DE LA MEMOIRE :

- Fonctionnement du cerveau, par Maître Lucas  
<https://www.youtube.com/watch?v=PT2unz8Ulxw>
- *Comment fonctionne l'EMDR ? La thérapie par les yeux*, une vidéo de Vincent Roucayrol  
<https://www.youtube.com/watch?v=q1fwuMPGEME>
- Il était une fois... La vie. Saison 1, Épisode 9 : le cerveau.  
<https://www.france.tv/france-4/il-etait-une-fois-la-vie/saison-1/1387991-le-cerveau.html>
- Séance d'EMDR sonore et visuelle  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZfyjJARmKnQ>

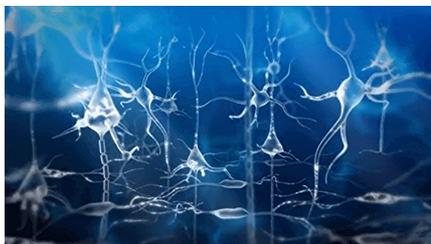
### INSPIRATIONS VISUELLES



Toile d'araignée



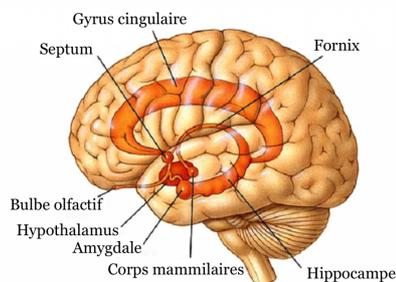
Méduses boussoles



Neurones



Film *Brazil*, Terry Giliam (1985)



Cerveau



Modélisation 3D de la sculpture en verre

## INSPIRATIONS CINEMATOGRAPHIQUES

- Film, *Eternal sunshine of the spotless mind*, Michel Gondry (2004)
- Le système des souvenirs dans le film d’animation *Vice-Versa* de Pete Docter (2015)

<https://www.youtube.com/watch?v=KLA5CR5Sj1A>

## INSPIRATION MUSICALE

- Pauline Oliveros, Stuart Dempster, Panaiotis – *Deep Listening*  
[https://www.youtube.com/watch?v=U\\_lpPDTUS4](https://www.youtube.com/watch?v=U_lpPDTUS4)

## COMMENT DÉCOUVRIR CETTE ŒUVRE DEPUIS SA CLASSE



Qu'est-ce qu'un souvenir ? Qu'est-ce que la mémoire ? Que se passe-t-il dans mon corps quand je me souviens de quelque chose ? Et si on se penchait à l'intérieur du cerveau pour étudier ce qui se passe lorsqu'un souvenir me revient ? Comment peut-on stimuler sa mémoire ? Comment se mettre en condition pour se souvenir ? Existe-t-il des exercices pour mieux se souvenir ? Peut-on se rappeler de choses que nous avons oubliées ?

Voici quelques-unes des questions que Clarice Calvo-Pinsolle et les médiatrices exploreront avec les élèves.

Cette machine à souvenirs est, pour les enfants, un moyen d'explorer les mécanismes qui agissent dans notre cerveau.

### **ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES ~ LE DISPOSITIF DE MÉDIATION RADIO REGARD**

Inauguré en 2017, le dispositif *Radio Regard* a permis à plus de cinq cents enfants du quartier d'amarrage de La Pop, âgés de 6 à 11 ans, d'appréhender une œuvre d'art contemporain et d'en saisir les principaux enjeux. Il est composé d'une visite guidée de l'installation sonore et d'un atelier de pratique artistique et de création radiophonique en lien avec cette visite.

Ainsi, en parallèle à la visite de l'œuvre, des exercices d'écriture, de création sonore et des expérimentations sensorielles sont proposées aux élèves pour amener le groupe à créer sa propre fabrique à souvenirs.

Cet atelier pluridisciplinaire sera proposé en amont et en aval de la visite, sur le quai ou dans la péniche.

Le résultat de l'atelier-visite donnera lieu à une chronique sonore diffusée ensuite sur [l'Audioblog d'ARTE Radio](#). Une écoute de la chronique sonore peut être organisée en classe.

Le contenu des interventions ainsi que les activités proposées sont principalement adaptés aux élèves de 2°, 3° et 4° cycle, du CE2 au lycée. Sur demande, une orientation particulière peut être donnée à ces contenus pédagogiques en prenant en compte les spécialités des enseignant·e·s (sciences, musique, arts plastiques, histoire des arts, technologie etc.).

## LIENS AVEC LE PROGRAMME



### **Liens avec les programmes de Cycle 2 & 3**

Enseignements scientifiques :

Une orientation spécifique est donnée aux programmes : « Questionner le monde ». Cet enseignement permet d'apprendre à formuler des questions et proposer des réponses. Ici, il s'agit d'utiliser l'objet artistique dans la formulation de ces interrogations.

### **Liens avec les programmes de Cycle 4**

Enseignements scientifiques :

À partir de la 5<sup>e</sup>, les élèves travaillent en SVT sur le thème du corps humain et de la santé, notamment sur le fonctionnement du système nerveux et, par exemple, les questions de sommeil et de mémorisation.

### **Liens avec les programmes de lycée**

Enseignements scientifiques :

Au lycée, les élèves approfondissent les éléments vus au collège. À partir de la seconde, il-elle-s approfondissent ces questions de santé, système nerveux, sommeil et mémorisation.

## GLOSSAIRE



**Eunoé** : le titre de l'oeuvre, Eunoé, trouve son origine dans la Divine Comédie de Dante. Il s'agit du nom d'un fleuve aux propriétés magiques : celui qui boit l'eau de l'Eunoé garde le souvenir de ses bonnes actions passées. L'Eunoé va de paire avec le fleuve Léthé qui fait, lui, oublier ses péchés.

**Art sonore** : l'art sonore est un ensemble varié de pratiques artistiques qui mettent l'accent sur le son et l'ouïe. L'art sonore est, par nature, interdisciplinaire. Il peut utiliser l'acoustique, l'électronique, la musique. De nombreux artistes utilisent le son, les bruits, la musique comme matériau de création.

**Installation** : forme d'expression artistique. L'installation est généralement un agencement d'objets et d'éléments indépendants les uns des autres, mais constituant un tout. Proche de la sculpture ou de l'architecture, l'installation peut être *in situ*, c'est-à-dire construite en relation avec un espace architectural ou naturel donné. L'oeuvre doit s'adapter à un lieu donné. L'installation occupe un espace intérieur ou extérieur et sous-entend un dispositif de présentation.

**Son** : sensation auditive engendrée par une onde acoustique (Larousse).

**Mémoire** : faculté de conserver et de rappeler des choses passées et ce qui s'y trouve associé ; l'esprit, en tant qu'il garde le souvenir du passé (Le Robert).

**Souvenir** : un souvenir est quelque chose dont on se remémore, un élément de la mémoire.

**Hypnose** : état de conscience particulier, entre la veille et le sommeil, provoqué par la suggestion (Larousse).

**EMDR** : l'intégration neuro-émotionnelle par les mouvements oculaires ou plus couramment EMDR, d'après l'anglais eye movement desensitization and reprocessing, est un type d'intervention à visée psychothérapeutique mis au point par Francine Shapiro à partir de 1987.

**Connexion** : liaison étroite et enchaînement entre certaines choses, certains phénomènes, certaines idées.

**Écosystème** : système formé par un environnement et par l'ensemble des espèces qui y vivent, s'y nourrissent et s'y reproduisent. Également milieu (professionnel, social) dans lequel on évolue.

**Amygdale** : partie du cerveau située à la face interne du lobe temporal (système limbique). Les deux amygdales cérébrales (hémisphère gauche et droit) jouent un rôle dans l'émotivité et coordonnent les systèmes nerveux et endocriniens

**Hippocampe** : l'hippocampe est une région du cerveau située dans les lobes temporaux. Il est responsable du fonctionnement de la mémoire et des apprentissages (compétences, habitudes, gestuelle...).

**Neurone** : cellule de base du tissu nerveux, capable de recevoir, d'analyser et de produire des informations

## INFORMATIONS PRATIQUES



EUNOÉ

Création - installation sonore de Clarice Calvo-Pinsolle

Du 4 juin au 3 juillet 2022

Du mercredi au dimanche, de 13h30 à 19h30

Créneaux réservés pour les visites/ateliers les lundis et mardis toute la journée  
Le reste de la semaine sur demande

Entrée libre

### ACCÈS PÉNICHE LA POP

Amarrée face au 61 quai de la Seine

75019 Paris

Métro Riquet, Stalingrad, Laumière ou Jaurès

### CONTACTS

Eléa Hadjiat – Apprentie actions culturelles

[pedagogie@lapop.fr](mailto:pedagogie@lapop.fr) / 01 53 35 07 77

Laura Pardonnet – Responsable de la communication et des relations avec les publics

[communication@lapop.fr](mailto:communication@lapop.fr) / 07 49 67 10 58

