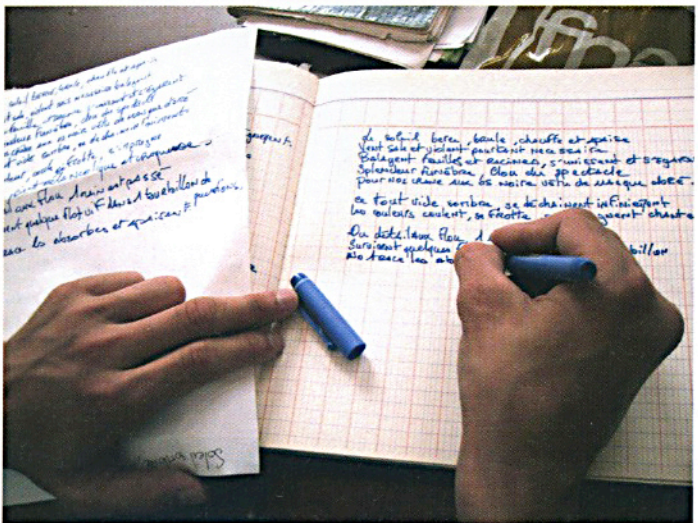
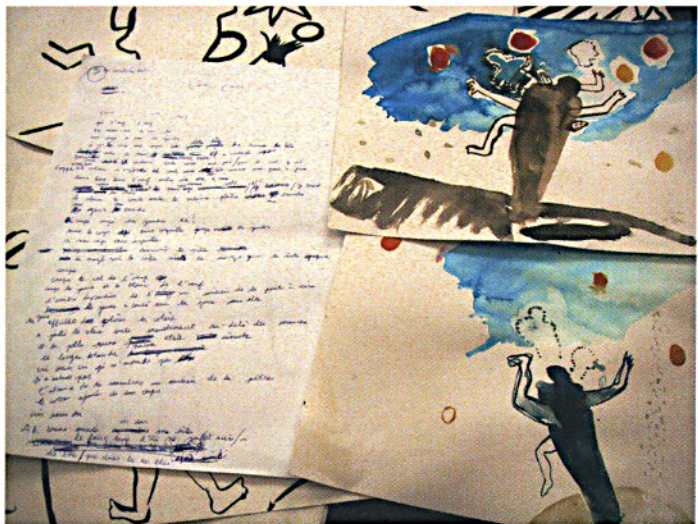


PASCALE LEFEBVRE

LE MAÎTRE DU JE(U)

2004 | MARSEILLE | SECTEUR AGENCE





Page de gauche :
Le Maître du Jeu(u), atelier
 d'écriture-peinture, 2003-2004
 Ci-contre : vue de l'exposition
 collective *Transformer #1*, 2004

MÉTHODOLOGIE

De l'image au texte puis du texte à l'image, le projet se déroule en 5 étapes :

- 1 La plasticienne Pascale Lefebvre montre ses toiles au groupe de l'atelier d'écriture, animé par Nathalie Dumonteil. Le premier "joueur" dévoile une peinture et la présente aux autres.
- 2 Un autre joueur lance le dé-image aux 6 faces silhouettées (lieu, temps, personnage...). Ainsi, à partir d'un visuel et d'un idéogramme, le jeu d'écriture peut commencer.
- 3 Ensuite, Pascale "traduit" le texte d'un des participants, devant lui, par la technique du croquis.
- 4 Dans son atelier, elle travaille sur la toile inspirée par les croquis.
- 5 Les textes des joueurs et les croquis sont présentés en même temps que l'exposition de la pièce finale.

Les textes appartiennent aux joueurs. L'artiste leur offre les croquis, et garde les peintures.

METHODOLOGY

From image to text, and then from text to image, the project will be carried out in 5 steps:

- 1 The artist Pascale Lefebvre shows her paintings to the writing group, led by Nathalie Dumonteil. The first "player" uncovers a painting and presents it to the others.
- 2 Another player throws the picture-dice with its six silhouetted faces (place, time, character...). Thus, the writing game begins from an image and an ideogram.
- 3 Next, Pascale "translates" one of the participant's text into a sketch in front of him.
- 4 In her studio, she works on a painting inspired by the sketch.
- 5 The participants' texts and the sketches are shown together with the final painting in the final exhibition.

The texts belong to the participants. The artist gives them the sketches and keeps the paintings.

BCD, 2004