

Du 29/06
au 21/09 2025

RELIQUE

*CAMILLE BELLOT &
FRANÇOIS POTTIER*

INSTALLATION
SCULPTURALE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Chers enseignants,
Chers éducateurs,
Chers animateurs,

Du 29 juin au 21 septembre 2025, le centre d'art Les 3 CHA accueille l'exposition ***Relique*** des artistes Camille Bellot et François Pottier.

Dans ce dossier, nous vous proposons de découvrir cette nouvelle exposition.

Ce dossier est à destination des adultes. Lors de la visite, la médiatrice aborde les sujets en fonction des âges.

Nous vous souhaitons une belle découverte et une bonne lecture !

Avec toute notre reconnaissance,

Bleuenn Guyard, médiatrice culturelle

Morgane TOUZEAU, directrice du centre d'art



CAMILLE BELLOT & FRANÇOIS POTTIER

Camille Bellot est une artiste plasticienne née en 1989. Elle vit et travaille entre Paris et la Franche-Comté. Depuis plusieurs années, elle développe une pratique singulière, à la croisée de la sculpture, de l'installation monumentale et d'un imaginaire nourri de mythologies anciennes. Son travail prend racine dans une attention particulière portée à la matière, qu'elle détourne de ses usages premiers pour faire naître des formes nouvelles, puissantes et poétiques. Elle collabore depuis 2018 avec François Pottier, architecte, avec qui elle conçoit des œuvres immersives de grande échelle. Ensemble, ils réalisent des sculptures monumentales de créatures fantastiques qui redonnent place aux rêves.

Le point de départ de leur travail, c'est la matière. Mais pas celle, neuve et lisse, que l'on choisit en magasin. Ce sont des matériaux rejetés, oubliés, usés par le temps et les usages : des planches de palettes, des morceaux de métal cabossé, du cuir racorni. Ces rebuts, issus du quotidien, sont soigneusement collectés, triés, observés. Ce sont leurs teintes altérées, leurs textures rugueuses ou leurs formes irrégulières qui guident leurs choix. Pour les artistes, ces matières portent en elles une mémoire silencieuse, une histoire en attente d'être réveillée. Ils les considèrent comme une ressource inépuisable, un vivier de récits à réinventer.

À partir de là, ils engagent un geste radical. Ils transforment la matière par la force, dans un acte aussi instinctif que maîtrisé : ils la frappent, la brisent, la fendent à la hache ou à la masse. De cette violence naissent des éclats, des fragments irréguliers, tranchants, bruts. Ce sont ces morceaux, uniques et accidentés, qui deviennent les éléments de base de leurs sculptures. Chacun est sélectionné, orienté, assemblé avec patience et précision. Peu à peu, la forme émerge. Elle se dessine comme une ossature, une silhouette, un corps. Les artistes reconstruisent à partir des débris une présence. Leurs volumes sont puissants, souvent monumentaux, habités par des figures hybrides, ni tout à fait animales, ni tout à fait imaginaires.



Ainsi, les œuvres de Camille Bellot et François Pottier font surgir des créatures issues d'un ailleurs mystérieux. Évoquant dragons, serpents géants ou bêtes disparues, elles semblent échappées d'un bestiaire ancien ou d'une légende oubliée. Leur présence, à la fois envoûtante et inquiétante, instaure un face-à-face déroutant avec une altérité sauvage, située à la lisière du rêve et du réel. Qu'elles soient installées en intérieur ou en extérieur, ces sculptures bouleversent notre perception de l'espace. Par leur échelle, leur puissance, leur étrangeté, elles imposent un déplacement du regard. En leur présence, l'humain n'est plus la mesure de toute chose.

À travers leur démarche, Camille Bellot et François Pottier interrogent notre lien à la nature, au vivant, à la fiction. Ils explorent la matière comme on remonte une mémoire enfouie, en cherchant les traces d'un monde ancien, peut-être enfoui en nous. Ils jouent avec les échelles pour déstabiliser notre regard, avec les formes pour raviver nos sensations les plus profondes. Leurs sculptures réveillent des émotions anciennes : la peur du monstre, l'émerveillement de l'enfant, le trouble face à ce qui nous échappe. En convoquant l'imaginaire collectif, ils nous rappellent que le rêve n'a pas disparu — il peut surgir à tout moment, là où on ne l'attend plus.

ŒUVRES CAMILLE BELLOT & FRANÇOIS POTTIER

REGALECUS MONTANEUS

Cette sculpture monumentale représente une créature marine mystérieuse, inspirée du regalec – un poisson abyssal bien réel, surnommé « roi des harengs » ou « poisson-ruban ». Rarement observé vivant, ce poisson à l'allure serpentiforme, doté de longues nageoires dorsales rouges, a souvent été confondu dans les récits populaires avec les serpents de mer légendaires. Camille Bellot s'empare de cette frontière entre réalité biologique et imaginaire marin pour créer une sculpture-poème : elle transpose ce roi des abysses dans un contexte montagnard, créant un décalage volontairement étrange. Le corps sinueux de l'animal, sculpté à partir de bois de palettes, épouse les lignes du mur tout en s'en détachant. La rugosité du bois évoque la texture d'une peau écailleuse, presque fossilisée. L'ensemble semble figé dans un mouvement silencieux, comme figé dans le temps, prêt à glisser à nouveau dans les profondeurs – ou dans un rêve.



© Camille Bellot, *Regalecus Montaneus*, Centre d'art contemporain Edith Eliard, Megève, 2023

SERPENT MIGRATEUR

Dans cette œuvre en plein air, Camille Bellot donne naissance à une créature serpentiforme, immense et insaisissable. Serpent migrateur se déploie en fragments dans le paysage urbain : ici un tronçon de colonne vertébrale, là un repli de peau ou un segment de queue. Le corps n'est jamais visible dans son ensemble. Cette stratégie d'apparition partielle entretient le mystère, et fait du spectateur un arpenteur, presque un pisteur. Sculpté en bois et recouvert d'une encre sombre, le serpent semble émerger ou disparaître dans le décor, comme s'il traversait la ville à la manière d'une force silencieuse et sauvage. L'œuvre joue avec les rythmes de la marche, la mémoire du regard, et la part invisible de toute présence animale.



© Camille Bellot & François Pottier, *Serpent migrateur*, Bagnoles de l'Orne, 2023

ŒUVRES

UNBOXING

Avec *Unboxing*, Camille Bellot convoque l'imaginaire équestre de Saumur, ville emblématique du cheval et berceau du Cadre Noir, institution équestre prestigieuse. Elle installe au sein du centre d'art contemporain Bouvet-Ladubay, un cheval monumental dont seuls les membres émergent de l'espace d'exposition, comme figés dans un mouvement interrompu. Le reste du corps reste invisible, dissimulé, forçant le spectateur à imaginer la totalité de la bête. Ce fragment d'animal, à la fois imposant et insaisissable, fait écho à la tradition équestre locale tout en détournant ses codes. La sculpture, recouverte de peaux issues de la sellerie, brouille les frontières entre la noblesse du cheval et sa part plus archaïque, presque fantastique. Présence contenue, créature interrompue, *Unboxing* joue avec la mémoire du lieu, le poids du territoire et les formes incomplètes de notre perception.



© Camille Bellot, *Unboxing*, Centre d'art contemporain Bouvet Ladubay, Saumur, 2021

NIDHÖGG

Inspirée du Níðhöggr, serpent légendaire de la mythologie nordique qui ronge les racines de l'arbre-monde Yggdrasil, cette sculpture de Camille Bellot et François Pottier s'insinue dans la forêt comme une créature tapie. Le corps du monstre est long, articulé, recouvert de pneus récupérés et fixés sur une structure en bois. Leur texture noire, épaisse, évoque une peau cuirassée, presque blindée. Le visiteur peut entrer dans la sculpture et traverser son corps : c'est une expérience immersive, sensorielle, où l'on progresse dans une cavité sombre, enveloppante, presque viscérale. Le contraste entre le mythe ancien et les matériaux issus de l'industrie contemporaine crée un choc temporel : l'animal semble ressurgir d'un monde effondré, hybride entre nature et déchets, mémoire et mutation.

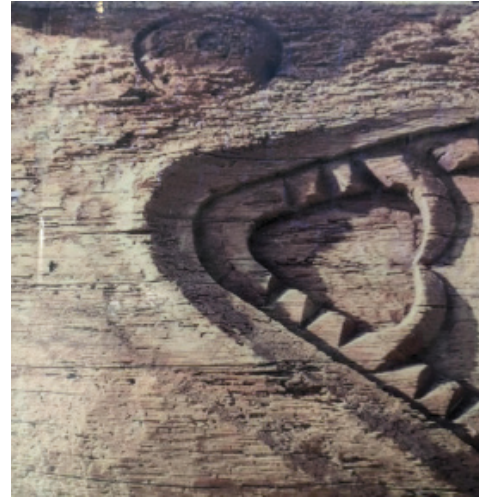


© Camille Bellot & François Pottier, *Nidhogg*, La forêt verte, Rouen, 2019-2021

L'EXPOSITION

RELIQUE

Au sein de la chapelle du château de Châteaugiron, les artistes font surgir le squelette monumental d'une créature mythologique. L'installation, pensée spécifiquement pour ce lieu, s'inspire directement de la charpente du XVI^e siècle qui surplombe l'espace sacré. En levant les yeux, on aperçoit d'étranges figures sculptées dans le bois : des gueules béantes, des mâchoires ouvertes aux crocs menaçants qui ensèrent les poutres de la toiture. Ces figures, appelées engoulants, sont des motifs traditionnels que l'on retrouve dans de nombreuses charpentes bretonnes. Souvent interprétés comme des monstres avalant les entrails — les poutres principales — ils incarnent une forme d'imaginaire populaire, entre menace protectrice et présence fantastique.



Camille Bellot et François Pottier partent de ces figures décoratives pour imaginer leur origine. Et si les engoulants n'étaient pas de simples ornements ? Et si le charpentier, en sculptant ces têtes de dragons, s'était inspiré d'une bête réelle, découverte sous les fondations ? Les artistes déploient cette hypothèse fictionnelle comme un récit fondateur : sous la chapelle reposerait le corps d'un animal gigantesque, une relique oubliée, dont la présence aurait été volontairement enfouie ou dissimulée.

Dans l'espace, la sculpture donne corps à cette légende inventée. Le squelette de la créature, partiellement enfoui, traverse la chapelle : sa tête repose dans le chœur, ses côtes longent les murs, et l'extrémité de sa queue perce la pierre pour s'étendre jusqu'à la cour intérieure du château. Il semble que l'édifice ait été bâti par-dessus elle, comme si l'architecture elle-même avait été façonnée autour de cette présence ancienne. Le visiteur, en parcourant l'exposition, ne peut éviter cette carcasse immense. Il est invité à la traverser, à s'y glisser, à circuler à l'intérieur de son corps-sculpture.

Par cette œuvre, Camille Bellot et François Pottier tissent un lien étroit entre fiction et architecture, entre imaginaire médiéval et mémoire des lieux. Ils font basculer le regard du spectateur, qui ne sait plus très bien si ce qu'il observe est réel ou fantasmé. *Relique* transforme la chapelle en un site archéologique imaginaire, où se superposent les strates du mythe et de l'histoire. L'espace sacré devient alors le théâtre d'un basculement des échelles, d'un glissement du rationnel vers le merveilleux. Face à la créature, nous sommes ramenés à notre vulnérabilité, à notre fascination première pour les monstres, et à ce besoin profond d'inventer des histoires pour habiter le monde.

LE BESTIAIRE MÉDIÉVAL ET LES ENLUMINURES

UNE SOURCE D'INSPIRATION

L'univers artistique de Camille Bellot et François Pottier s'inscrit dans la lignée d'un imaginaire ancien, nourri par les bestiaires médiévaux et les enluminures. Apparues dès le XII^e siècle, les premiers bestiaires sont des manuscrits didactiques et symboliques, mêlant textes et images pour décrire le monde animal. On y trouve des animaux réels, comme le lion, l'aigle ou le cerf, mais aussi une foule de créatures légendaires : dragons, licornes, sirènes ou encore le seps, ce petit serpent mythique dont on disait qu'il dissolvait chair et os de l'intérieur. Chaque espèce, réelle ou inventée, servait à illustrer un enseignement moral, spirituel ou cosmologique. Le tout premier bestiaire connu en Occident est le Bestiaire de Philippe de Thaon, rédigé vers 1121–1135. Il s'agit d'une adaptation en anglo-normand (ancien français) du Physiologus, un texte plus ancien écrit en grec vers le II^e ou III^e siècle, qui associait déjà des animaux à des enseignements moraux et religieux.



QUELQUES REPÈRES HISTORIQUES

Le Physiologus (II^e–III^e siècle) : → Texte fondamental d'origine grecque, à la base de tous les bestiaires médiévaux.

→ Mélange de savoirs naturalistes, de fables et de symbolique chrétienne.

Le Bestiaire de Philippe de Thaon (~1121–1135) : → Premier bestiaire versifié en langue vernaculaire (anglo-normand).

→ Illustré dans certaines copies.

→ Il marque le début de la tradition des bestiaires en Europe médiévale.

Le Bestiaire de Pierre de Beauvais (~1210–1235) : → L'un des bestiaires les plus diffusés et copiés au XIII^e siècle.

→ Très structuré, avec une entrée par animal et une leçon morale.

→ Richement enluminé.

À partir du XIII^e siècle, ces manuscrits se multiplient dans les bibliothèques monastiques, princières ou universitaires. Ils sont très populaires jusqu'au XV^e siècle, souvent copiés et ornés de magnifiques enluminures.

Ces ouvrages étaient richement décorés à la main : ce sont les enluminures, des peintures ou dessins en couleur (souvent rehaussés d'or), insérés dans les marges ou au cœur du texte des manuscrits. L'enluminure ne se contente pas d'illustrer, elle incarne une vision du monde, en stylisant les formes, en exagérant les détails, en donnant aux figures animales une dimension à la fois décorative et narrative.

RÉINTERPRÉTER L'IMAGINAIRE MÉDIÉVAL

Camille Bellot et François Pottier ne cherchent pas à reproduire littéralement ces formes anciennes, mais à s'en inspirer. Ils puisent dans la puissance d'évocation de ces figures : leurs textures stylisées, leurs corps composites, leurs postures figées. Leurs sculptures, comme les images du bestiaire, ne visent pas le réalisme : elles affirment leur étrangeté. Leurs écailles sont faites de bois éclaté, leurs silhouettes dépassent le cadre, leur échelle déborde l'espace humain.

Enfin, Camille Bellot et François Pottier partagent avec les enlumineurs une attention profonde portée à la matière comme langage. Là où les manuscrits médiévaux faisaient parler l'or, les pigments et la miniature, ils mobilisent éclats de palettes, cuirs usés, fragments tranchants. Chaque matériau devient un signe, un morceau de récit. En convoquant ainsi une mémoire visuelle ancienne, ils ne cherchent pas à la figer dans le passé, mais à la réactiver, à la projeter dans le présent. Ils tissent une mythologie contemporaine, où l'animal, le monstre et le rêve retrouvent toute leur force.



Robinet Testard, *Le secret de l'histoire naturelle contenant les merveilles et choses mémorables du monde*, vers 1480 - 1485.



Jean de Mardeville, *Voyages*, vers 1410 - 1412.

LIEN AVEC LES PROGRAMMES

CYCLE II - QUESTIONNER LE MONDE : TRACES DU PASSÉ, FOSSILES.

Domaine disciplinaire : Sciences & arts plastiques

Entrées dans les programmes officiels :

En sciences : « Explorer les organisations du monde vivant, les objets fabriqués par l'Homme et les traces du passé »

En arts plastiques : « Réaliser des productions plastiques pour représenter le réel ou inventer des mondes imaginaires »

Objectif pédagogique : Explorer la notion de trace laissée par le vivant à travers le temps, comprendre ce qu'est un fossile, et développer l'imaginaire artistique.

L'exposition *Relique* de Camille Bellot et François Pottier peut devenir un point d'ancrage idéal pour explorer avec les élèves la notion de traces laissées par le vivant à travers le temps. La sculpture, qui figure un squelette monumental de créature inconnue, rappelle visuellement les fossiles que l'on peut observer dans les musées d'histoire naturelle. Elle permet ainsi de créer un lien entre les représentations scientifiques (paléontologie, squelettes, animaux disparus) et les inventions de l'imaginaire.

En classe, cette séquence peut être menée après la visite de l'exposition. Les élèves se remémorent l'œuvre observée au centre d'art, en s'appuyant sur leurs souvenirs, des croquis réalisés sur le vif ou des photographies prises durant la visite. On encourage les élèves à formuler des hypothèses :

Qu'est-ce que c'est ? À quoi cela ressemble-t-il ? Est-ce réel ? Est-ce ancien ?

On introduit ensuite la notion de fossile comme trace concrète laissée par un être vivant aujourd'hui disparu : ossements, empreintes, restes d'organismes conservés dans la roche. On peut alors poser les questions suivantes :

À quoi sert un fossile ? Que nous apprend-il ? Comment les scientifiques peuvent-ils reconstituer un animal à partir de quelques fragments ?

Ces questions permettent de nourrir la curiosité scientifique des élèves tout en préparant un passage vers l'imaginaire.

L'œuvre offre ici une bascule intéressante : et si ce squelette n'était pas celui d'un animal réel, mais d'un animal inventé ? L'artiste agit comme un paléontologue-poète : elle recueille des morceaux de matière, elle assemble, elle imagine un corps. Ce parallèle permet aux élèves de réfléchir aux limites de notre savoir, et à la façon dont l'imagination prend parfois le relais lorsque les données manquent.

Proposition d'activité pédagogique :

Créer une frise chronologique mêlant animaux préhistoriques réels et créatures imaginaires.

Étapes :

- Découverte d'animaux préhistoriques réels (trilobites, mammouths, dinosaures) à travers des images, des vidéos ou des lectures. On étudie leur environnement, leur mode de vie, leur taille.

- Création d'une créature imaginaire inspirée par les œuvres de Camille Bellot et François Pottier : chaque élève invente son propre animal disparu, en dessinant son squelette et en imaginant ses particularités (nombre de pattes, type de peau, nourriture, époque).

- Réalisation collective d'une frise murale représentant une ligne du temps fictive, où s'alternent animaux scientifiques et animaux imaginaires. Chaque entrée est accompagnée d'un court texte décrivant l'animal, comme dans un musée ou un cabinet de curiosités.

Cette activité permet d'aborder des notions scientifiques de façon active, tout en valorisant l'imaginaire, la créativité et l'expression écrite. Elle développe également des compétences en observation, en repérage temporel, en travail collaboratif, et peut facilement s'adapter à différents niveaux de maîtrise du langage.



CYCLE III - FRANÇAIS : ÉCRIRE UNE LÉGENDE AUTOUR DE LA CRÉATURE, INVENTER SA MYTHOLOGIE.

Domaine disciplinaire : Français

Entrée dans le programme officiel :

«Rédiger des écrits variés (récits, portraits, descriptions) en tenant compte des contraintes liées au genre étudié»

Objectif pédagogique :

Développer l'expression écrite à travers la création d'un récit fictionnel cohérent, nourri par l'imaginaire et structuré autour d'une créature mythologique inventée.

L'univers visuel et symbolique de Camille Bellot et François Pottier invite à une écriture sensible, imaginative et structurée. Leur créature, mystérieuse et monumentale, semble échappée d'un autre temps. Elle ne dit pas tout. Son apparence – entre squelette fossile, monstre mythique et figure sacrée – ouvre un champ de possibles narratifs très riche pour les élèves.

Proposition d'activité :

Les élèves sont invités à rédiger une légende autour de la créature présentée dans la chapelle. L'entrée dans l'écriture peut se faire par le biais de plusieurs questions-guides :

- *Qui l'a découverte ? Dans quelles circonstances ?*
- *Depuis combien de temps était-elle enfouie ?*
- *Quel rôle jouait-elle autrefois ? Était-elle vénérée ? Craintes des habitants ?*
- *Quelle est sa fonction : gardienne, messagère, protectrice d'un secret oublié ?*
- *Que se passe-t-il depuis qu'elle est réapparue ?*

Pour aider à l'élaboration du récit, on peut proposer aux élèves de créer :

- une carte du territoire imaginaire où aurait vécu la créature
- une chronologie de son histoire (de sa naissance à sa redécouverte)
- une fiche d'identité de la créature (nom, origine, pouvoirs, ennemis, faiblesses...)

Le travail peut être mené en plusieurs étapes :

1. Temps d'oral collectif pour imaginer des pistes, poser des hypothèses.
2. Écriture individuelle ou en binôme, accompagnée de fiches-outils (types de débuts de contes, structures narratives, lexique du merveilleux ou du fantastique).
3. Révision collective, partage et lecture à voix haute des textes.
4. Mise en forme finale : calligraphie à la main, intégration dans un livret de classe.

Ainsi, l'exposition *Relique* invite petits et grands à faire un pas de côté : à observer autrement, à imaginer l'impossible, à se confronter à l'inconnu. En croisant le langage des formes, de la matière et des imaginaires anciens, Camille Bellot et François Pottier donnent vie à une créature à la fois familière et étrangère, monumentale et silencieuse, dont le squelette semble surgir du sol comme un vestige oublié.

À travers cette exposition les élèves sont invités à développer un regard curieux et créatif, à faire dialoguer science et fiction, passé et invention. Le parcours proposé dans ce dossier vise à prolonger cette rencontre sensible par des connaissances et des activités, transversales, qui relient les apprentissages à une expérience artistique singulière.

Observer, questionner, imaginer, créer : autant de gestes que cette œuvre active, bien au-delà de sa présence matérielle dans la chapelle. Elle devient ainsi un outil pour explorer notre rapport au vivant, à la mémoire, au rêve – un levier pour apprendre autrement.

INFORMATIONS

LES VISITES SCOLAIRES

Les visites sont adaptées à chaque niveau de la maternelle au collège. Elles se déroulent les mardis et jeudis.

Maternelle : 45 min

Elémentaire : 1h

LES VISITES DE GROUPE

Les visites s'adaptent aux différents groupes. Elles se déroulent principalement les mardis et jeudis.

CONTACT

Bleuenn Guyard- médiatrice culturelle

contact.les3cha@ville-chateaugiron.fr

02 99 37 76 52 / 07 85 11 24 93