

William Kentridge

I AM NOT ME

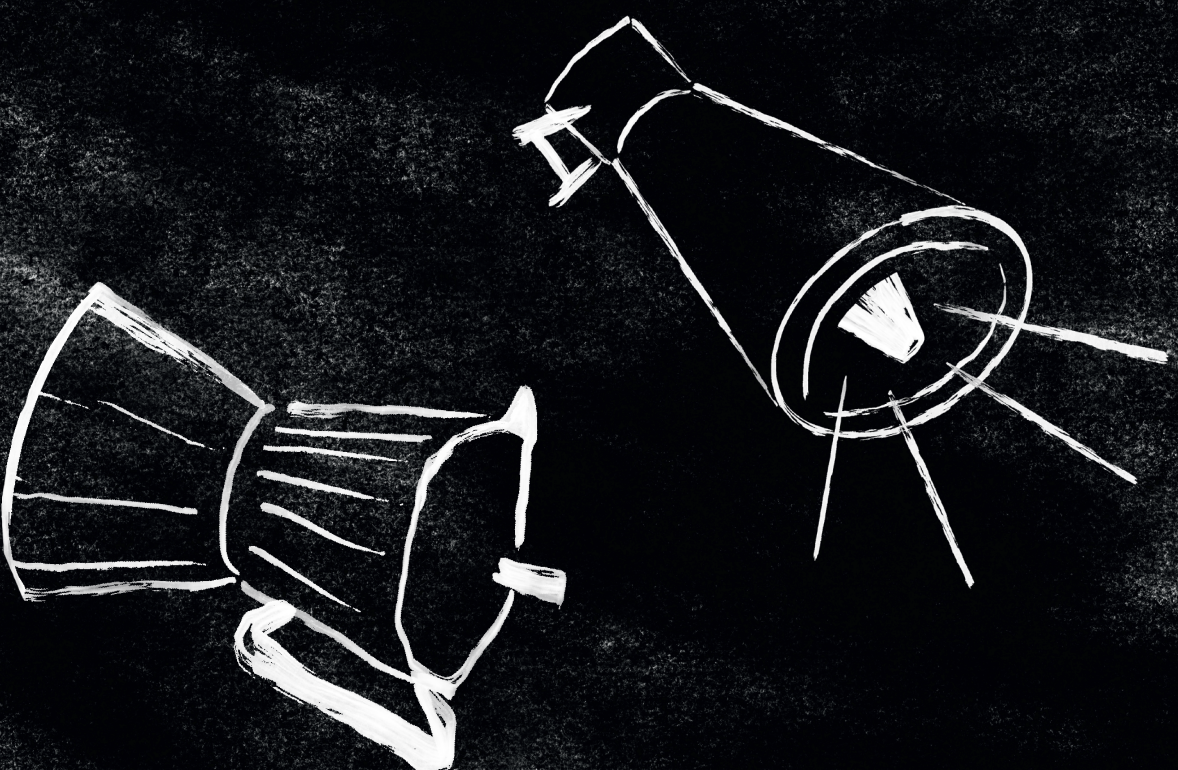
THE HORSE

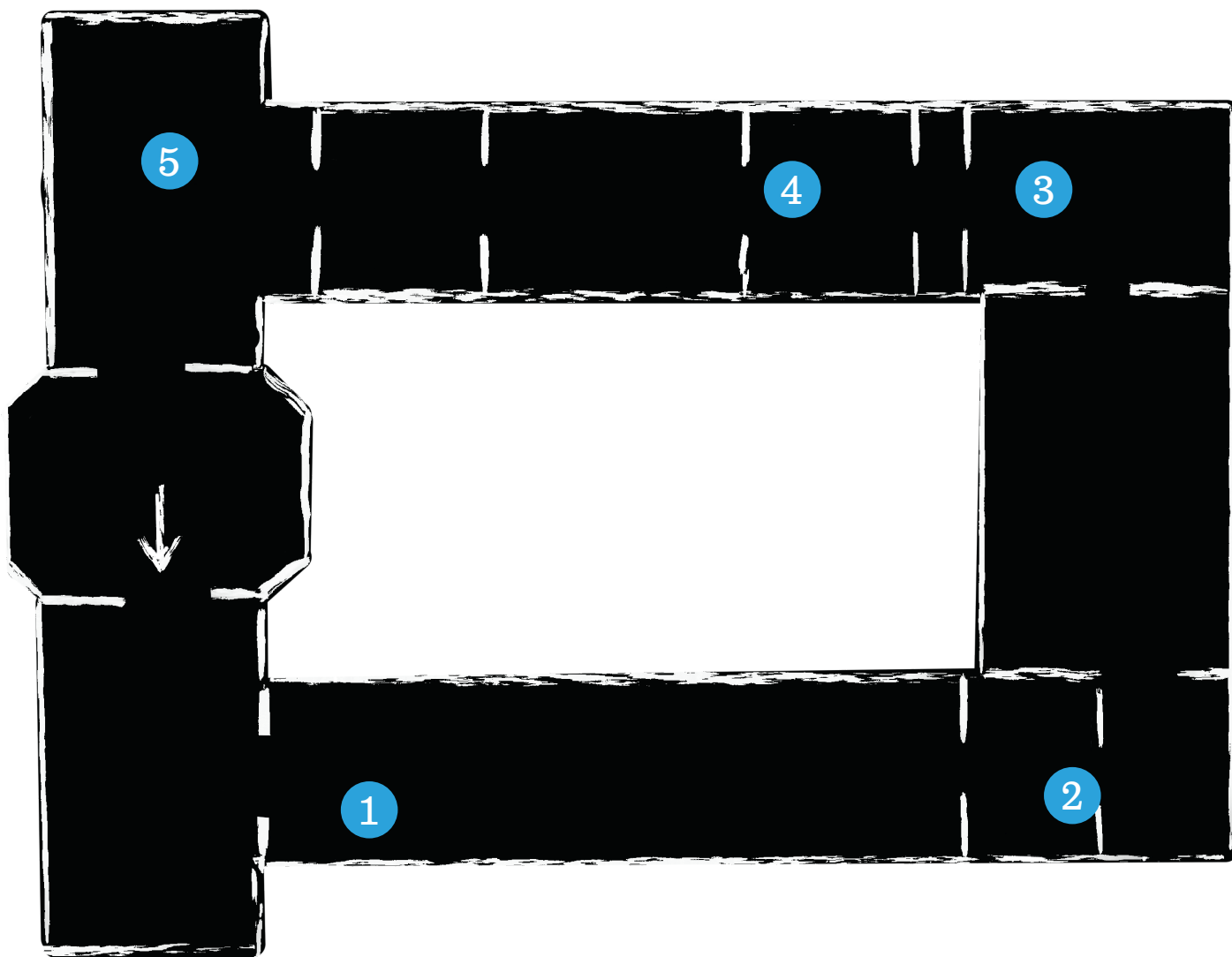
IS NOT MINE

guide enfant



Bozar





*Certains espaces sont plongés dans le noir parce qu'un film y est projeté.
On entend aussi souvent de la musique ou du bruit.*

Tu n'as pas le droit de



Mais ici, tu peux



IL N'Y A JAMAIS QU'UNE SEULE IDÉE

Il n'y a jamais une seule idée. Il y en a toujours plein, et elles vont dans tous les sens. À un moment donné, elles s'agitent tellement dans ma tête qu'elles s'entrechoquent. C'est alors que jaillit l'étincelle !

Je m'appelle William Kentridge.
Je suis un artiste sud-africain et je fais des dessins, des tableaux, des collages, des animations, des installations, du théâtre, du cinéma et de l'opéra. J'aime aussi boire du café. Tu comprends à quel point c'est agité dans ma tête ?

Dans l'exposition *I am not me, the horse is not mine* (ce qui veut dire : je ne suis pas moi, le cheval n'est pas à moi), je te montre comment cette étincelle devient une œuvre d'art.

Ce journal est un outil pour découvrir mon travail. Il va t'aider à regarder, réfléchir, parler et agir.

Tu veux en savoir plus ?
Alors, commençons !

Tu me reconnais à
ma chemise blanche
et mon pantalon noir.



L'ATELIER!

Beaucoup d'artistes ont un atelier.
C'est un endroit où ils réfléchissent et testent de nouvelles idées. Mon atelier est très important pour moi. Tout commence ici.



LE NEZ

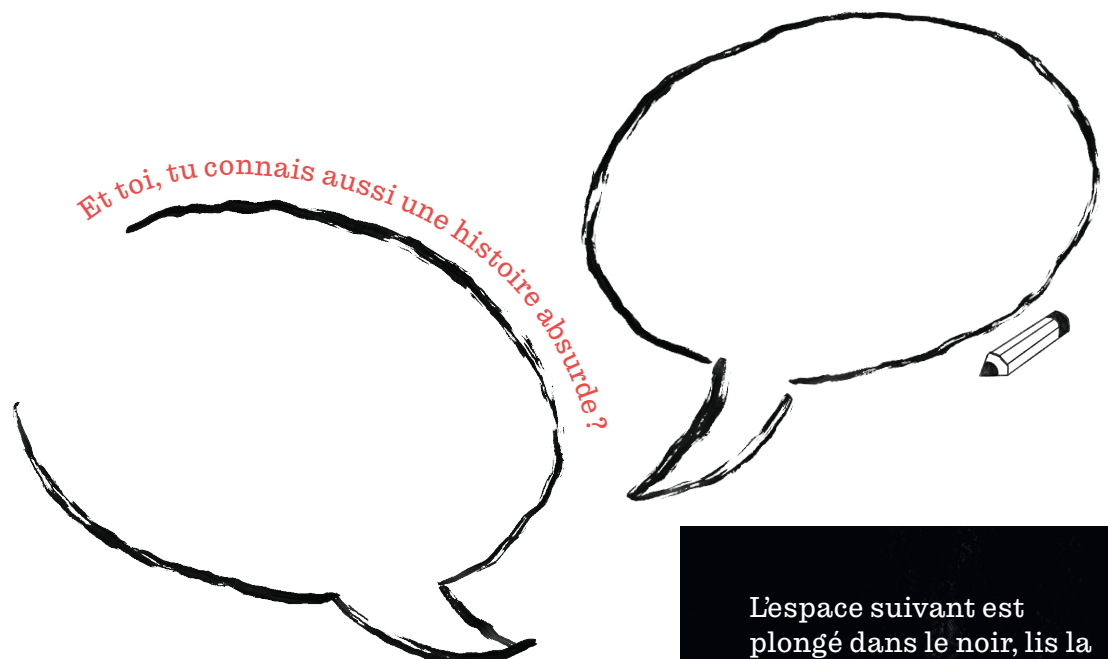
Beaucoup de mes œuvres sont absurdes. Cela veut dire qu'elles ont quelque chose de tellement étrange ou inattendu qu'on ne peut s'empêcher de rire ou de se dire: «Ce n'est pas possible!»
Tu vois le grand nez?

Il vient d'un opéra qui raconte l'histoire d'un homme dont le nez prend un jour la poudre d'escampette!

Un opéra est une pièce de théâtre dans laquelle les acteurs et les actrices chantent au lieu de parler, tandis que la musique est jouée par un grand orchestre.

1 ACTIVITÉ

Mets-toi devant l'armoire avec les statuettes. Regarde bien toutes les figures. Choisis-en deux. Que font-elles ensemble? Que se disent-elles? Écris-le dans les bulles ou raconte-le à tes copains!



ABSURDE !?

Le film projeté sur ces écrans a le même titre que l'exposition :

I AM NOT ME

THE HORSE IS NOT MINE

« Je ne suis pas moi, le cheval n'est pas à moi », tu te souviens ?
Que penses-tu de ce titre ?

Je me sers de l'absurde pour raconter et étudier des choses importantes, l'histoire et la politique par exemple, mais aussi la façon dont les gens vivent ensemble aujourd'hui. Quelles images absurdes te frappent dans le film ?

Le film dure 6 minutes.
Tu peux le regarder en entier, mais tu n'es pas obligé-e.

ATTENTION, ATTENTION!

J'ai grandi en Afrique du Sud pendant l'apartheid. À l'époque, les personnes blanches et les personnes noires allaient dans des écoles différentes et ne jouaient pas ensemble. Les personnes noires étaient maltraitées, simplement à cause de la couleur de leur peau.

Beaucoup de gens n'étaient pas d'accord avec ça et protestaient ! Heureusement, l'apartheid a officiellement pris fin, mais tous les problèmes ne sont pas résolus pour autant. Voilà pourquoi cela reste un thème important pour moi.



Cherche le dessin avec le grand mégaphone.

Un mégaphone est un appareil qui amplifie le son de ta voix lorsque tu parles, pour que beaucoup de gens puissent t'entendre. On dit aussi porte-voix.

Tu as trouvé ? A quoi sert ce mégaphone selon toi ?
Et toi, contre quoi veux-tu protester ?
Qui veux-tu défendre ?

VIEUX PAPIER

As-tu déjà entendu l'histoire de la Sibylle ? Elle connaissait toutes les réponses aux questions sur l'avenir et les a écrites sur les feuilles d'un arbre. Mais le vent a mélangé toutes les feuilles, de sorte que plus personne ne savait quelle réponse était pour qui...

Dans mon opéra, ce ne sont pas des feuilles d'arbre qui s'envolent, mais les pages de vieux livres. Les vieux papiers me donnent de nouvelles idées !

As-tu déjà éprouvé cette sensation ? Tu sens une odeur de popcorn et tu penses au cinéma. Ces connexions dans ta tête s'appellent des associations d'idées : elles te font passer d'une idée à l'autre.

Le film dure 10 minutes. Tu peux le regarder en entier, mais tu n'es pas obligé-e.

2 ACTIVITÉ

Entoure un mot sur cette page.



① Dessine la première chose qui te vient à l'esprit quand tu penses à ce mot.

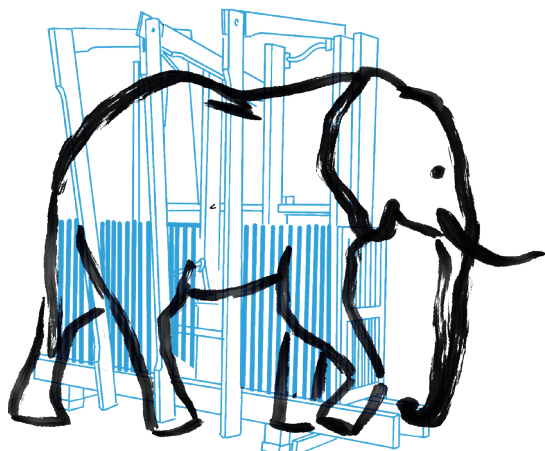
Entoure un autre mot. ② Fais à nouveau un dessin. Regarde tous les dessins : à quoi penses-tu maintenant ?

①

②



UN ÉLÉPHANT DANS LA PIÈCE



*Tu vois cette machine?
À quoi la machine te fait-elle penser?*

Elle fait des mouvements vers le haut et vers le bas, comme si elle respirait. Elle me fait un peu penser à un éléphant. Voilà pourquoi j'appelle parfois ma machine qui respire « l'éléphant ».

Le film projeté dans cet espace dure 30 minutes. Tu peux le regarder en entier, mais ce n'est pas obligé.

FÜMMS BÖ WÖ

Mon équipe finit par me rejoindre dans l'atelier. J'invite d'autres personnes à participer à la création des œuvres. Ce sont souvent des commédien·nes, des danseur·ses ou des musicien·nes, mais parfois aussi des scientifiques ou des technicien·nes. Nous nous mettons à improviser ensemble.

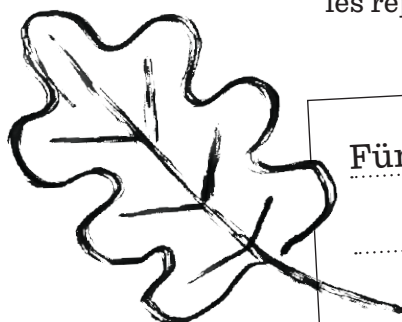
Improviser veut dire inventer ou faire spontanément quelque chose, sans s'être entraîné. On invente tout en faisant. Dans la vidéo, tu peux voir comment les choses se passent pendant les répétitions.

3 ACTIVITÉ

Dans le film, les hommes récitent un poème de Kurt Schwitters. Voici un morceau du texte, essaie toi aussi.

Comment sonnent les mots quand tu es triste? Improvise et joue avec ta voix. Tout le monde peut participer!

Tu veux aller plus loin? Fais un rouleau avec ton journal et utilise-le comme mégaphone pour faire entendre ton propre poème sonore. Ne t'inquiète pas, ici tu peux faire du bruit!

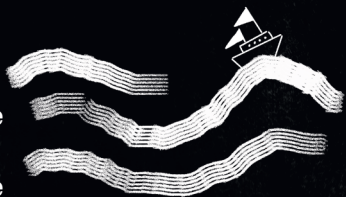


Fümms bö wö tää zää Uu,
pögiff,
kwii Ee.
Oooooooooooooooooooooooooooooo,
dll rrrrr beeeee bö,
dll rrrrr beeeee bö fümms bö,
rrrrr beeeee bö fümms bö wö,
beeeee bö fümms bö wö tää,
bö fümms bö wö tää zää,
fümms bö wö tää zää Uu:

VOYAGEUR·SES DU TEMPS

Un bateau
rempli d'artistes,
d'écrivains et
d'écrivaines a quitté
la France pendant
la Deuxième Guerre
mondiale. Ils et

elles cherchaient un lieu sûr. Cette histoire
m'a inspiré une représentation à propos d'un
nouveau voyage en bateau. J'ai rempli mon
propre navire de personnages historiques
de différentes époques. Ils voyagent, discutent
et chantent ensemble, même s'ils n'ont pas
tous vécu en même temps.



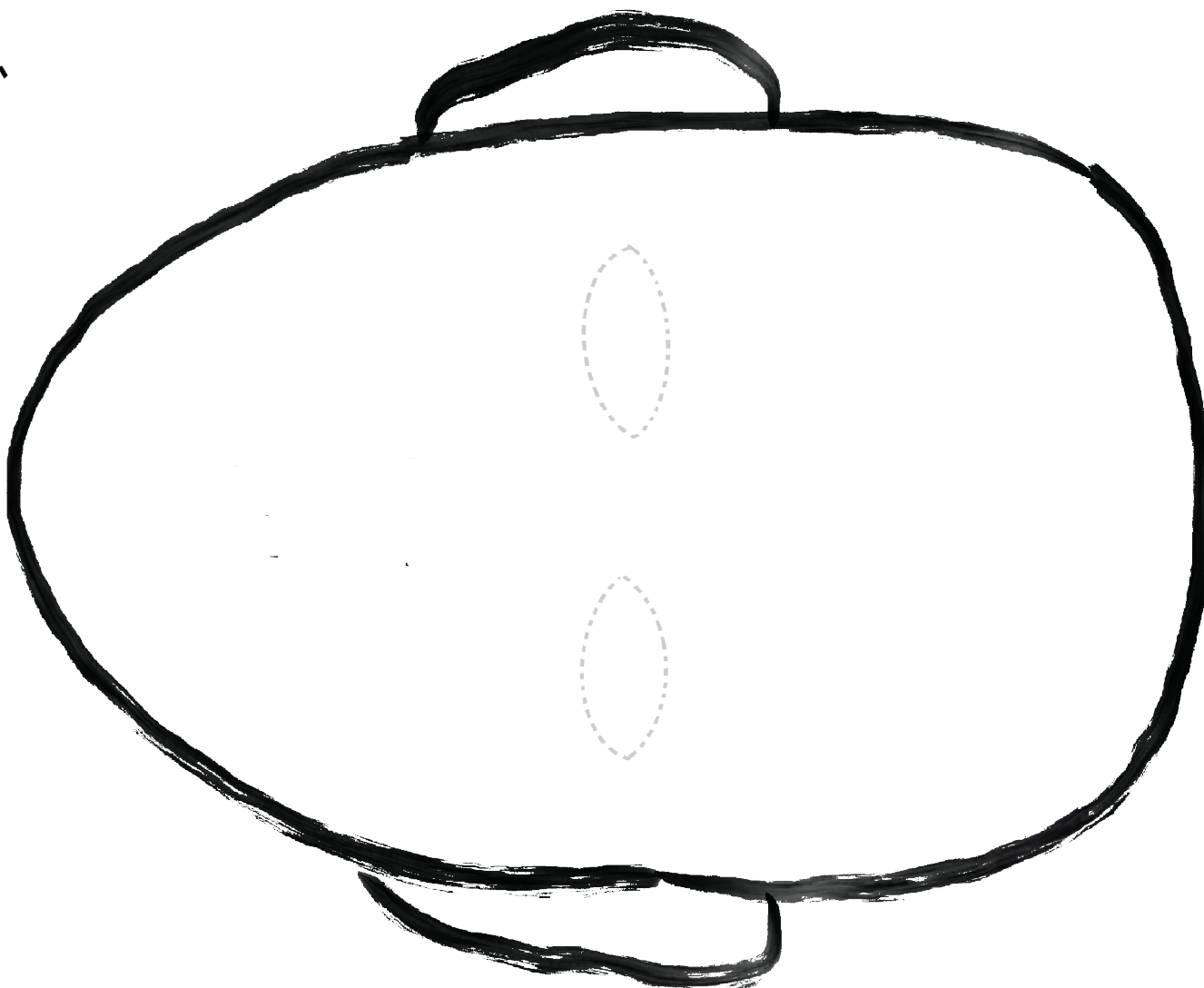
4

ACTIVITÉ

**Les acteurs et les actrices
se transforment en
personnages en utilisant
des masques.
Vois-tu les masques
accrochés dans la salle?**

Déchire ensuite deux
trous pour les yeux dans
ton journal en suivant les
pointillés. Retourne le journal
et regarde à travers les trous.
Embarque et rencontre les
autres personnages!

Qui emmènes-tu sur
le navire et pourquoi?
Dessine ici ton propre
personnage.
Es-tu toi-même?
Ou quelqu'un d'autre?
Tout est permis!



RETOUR À L'ATELIER!

Dessiner est une façon de réfléchir et de chercher avec tout ton corps. Tu bouges les phalanges, la main, le poignet, le bras et l'épaule. Tous tes muscles t'aident à découvrir de nouvelles idées.

Cherche l'œuvre
Parcours d'Atelier.
Les lignes que tu vois
montrent les pas que
je fais dans l'atelier.
Les traces de mes pas
racontent une histoire :
je m'arrête où ?
Je vais vers où ?

Es-tu aussi capable
de trouver la maquette
de l'exposition ?
Une maquette est une
version en réduction de
quelque chose de grand.
Regarde bien. Tu as
déjà été dans toutes ces
salles ! Te souviens-tu
de tout ce que tu as vu ?

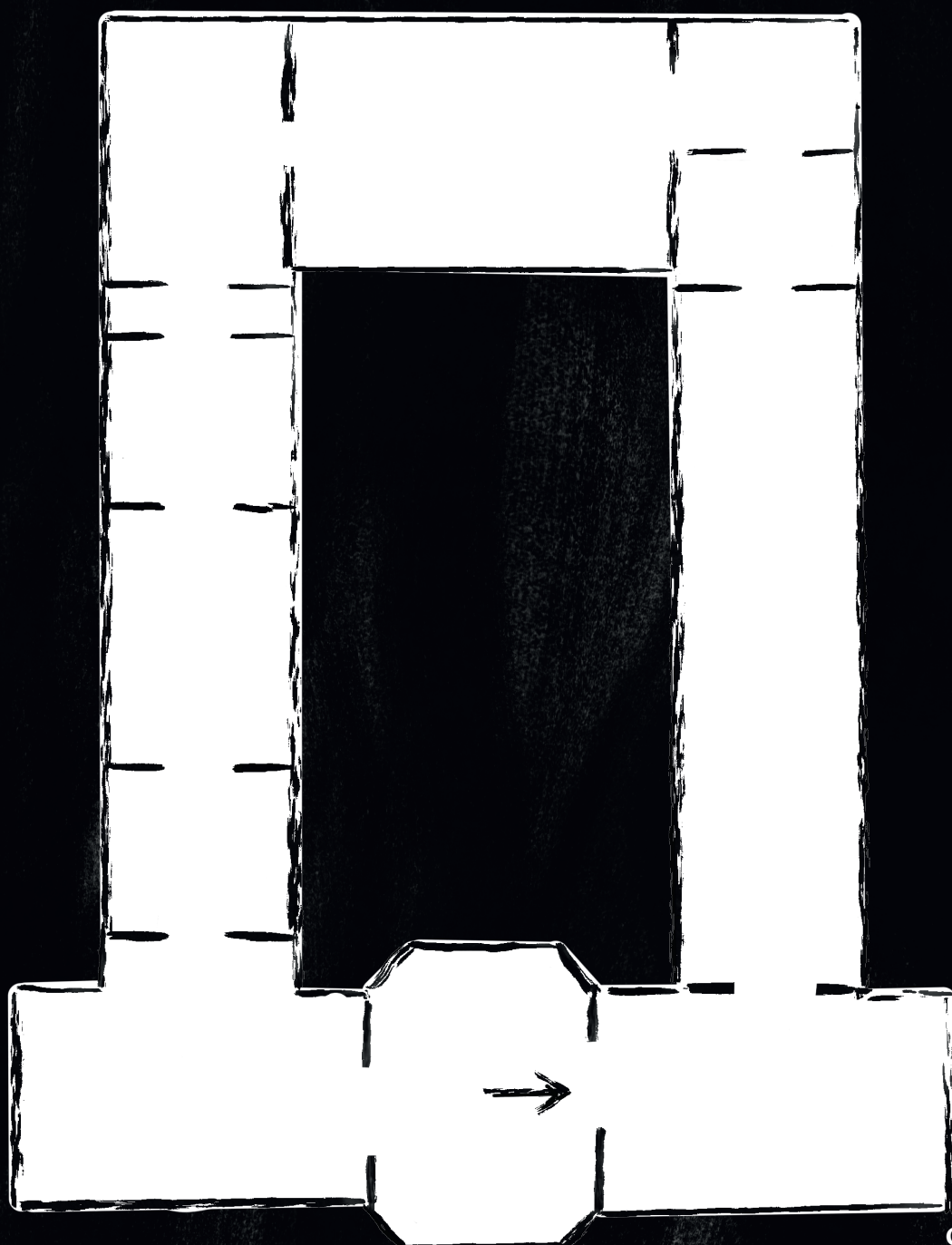
5 ACTIVITÉ

Mène à bien cette mission avec les gens qui t'accompagnent. Voici le plan de l'exposition.

Étalez-le par terre et asseyez-vous autour de lui. Ensemble, prenez un seul crayon et mettez-le dans le premier espace.

Réfléchissez bien : quel parcours avez-vous suivi dans l'exposition ? En parlant le moins possible, dessinez vos trajets sans que le crayon ne quitte la feuille !

Quel effet ça fait
de bouger et de
dessiner ensemble ?
Que raconte
votre plan ?



Merci de ta visite!
J'ai été ravi de te rencontrer.

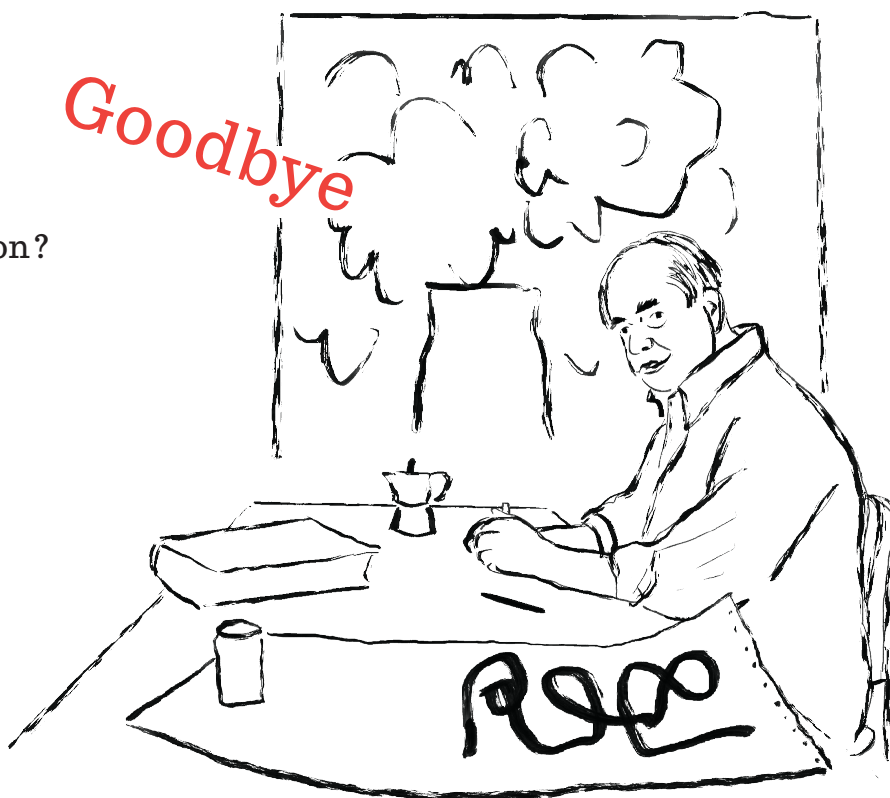
Tu as vu des dessins qui
s'animent, des machines
étranges, des vieux récits
et des morceaux d'histoire.
Peut-être as-tu découvert que les
idées peuvent grandir et sais-tu
désormais ce qu'est l'improvisation?

Surtout, continue à observer,
à poser des questions et
à te servir de ton imagination.
Un simple dessin peut
ainsi tout à coup prendre vie!

Pour cela, tu as juste besoin
d'un crayon. Et d'une étincelle
bien sûr.

Tout cela est parfaitement
logique, n'est-ce pas?

Goodbye
Goodbye



6 ACTIVITÉ

Voici une dernière mission pour toi,
à accomplir à la maison :

Déchire la page noire et, avec les morceaux,
assemble ta propre cafetière. Fixe tout cela
avec de la colle, découpe ton œuvre d'art
et trouve-lui un bel endroit.

Tu as envie d'exposer ton travail?
Partage ta cafetière sur les réseaux sociaux
en mentionnant @bozarbrussels



COLOFON

En savoir plus sur nos activités
pour les enfants ?

Jetez un coup d'œil
sur notre site internet :
www.bozar.be



**William Kentridge. I am not
me, the horse is not mine**
18 Septembre 2026 –
7 Mars 2027
Bozar – Palais des Beaux-Arts,
Bruxelles

Commissaire de l'exposition :
Tarek Abou El Fetouh

Coordinatrices de l'exposition :
Ann Flas et Maité Smeyers

Scénographie : Squatelier -
Sabine Theunissen assistée
par Emma Revest

Marketing & Communication :
Julie Boone

Guide pour les enfants

Ce guide pour les enfants
a été réalisé par Mastiek,
qui fait partie de Bamm.

Concept, texte et illustrations :
Flore De Ruysscher
www.mastiek.org

Graphisme :
Studio Olinwater

Rédaction finale :
Alice Vandenbroucke

Coordination du guide
pour les enfants :
Laurence Ejzyn

E.R. : Christophe Slagmuylder
Rue Ravenstein 23
1000 Bruxelles

Bozar

BAMM **Mastiek**



EMST
National Museum
of Contemporary Art Athens

uhoda

