

**CENTRE D'ART
CONTEMPORAIN
DE LA MATMUT**
Daniel Havis

Dossier pédagogique

EXPO GRATUITE

**20 JUIN >
4 OCTOBRE 2026**

SAINT-PIERRE-DE-VARENGEVILLE



**EXPLORER L'UNIVERS
D'UNE BANDE DESSINÉE**

Fred Duval, EMEM, Fred Blanchard

matmutpourlesarts.fr



matmut
POUR LES
ARTS .

● **SOMMAIRE**

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION	3
QUI SONT FRED DUVAL, EMEM ET FRED BLANCHARD ?	4
ÉTUDE D'UNE ŒUVRE	5
PISTES PÉDAGOGIQUES	7
ATELIERS PÉDAGOGIQUES	11
POUR ALLER PLUS LOIN	13
AUTOUR DE L'EXPOSITION	14
ACTIVITÉS POUR LES SCOLAIRES	15
LE CENTRE D'ART CONTEMPORAIN DE LA MATMUT – DANIEL HAVIS	16
INFORMATIONS PRATIQUES	17

● PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

En partenariat avec Normandiebulle, festival de la bande dessinée de la ville de Darnétal qui fête ses 30 ans cette année, le Centre d'art contemporain de la Matmut – Daniel Havis est heureux d'accueillir, pour la première fois dans ses murs, une exposition qui met à l'honneur le neuvième art, autour du travail de trois artistes reconnus de la bande dessinée contemporaine : Fred Duval, EMEM (Mathieu Ménage), deux normands, et Fred Blanchard.

Les bandes dessinées *Renaissance* et *Apogée* s'inscrivent dans deux sous-genres de la science-fiction. La première relève de l'anticipation, le monde tel qui pourrait être

dans le futur, et la seconde du **space opera**, des aventures et des combats dans l'espace. Ces séries se distinguent par leur originalité : dans *Renaissance*, pour une fois, les extraterrestres n'apparaissent pas comme une menace destinée à anéantir l'humanité, mais bien comme ses sauveurs. Ce renversement de perspective apporte une profondeur nouvelle au récit et invite à réfléchir autrement aux relations entre civilisations. Dans *Apogée*, qui se déroule 2 000 ans avant la première série, un soldat de la Rome antique se retrouve projeté dans le futur enlevé par les Ouröbörös, civilisation prête à faire la guerre afin de mettre la main sur de nouvelles ressources.



La Forge de Nacärä, F. Duval, F. Blanchard, EMEM – © Éditions Dargaud

● QUI SONT FRED DUVAL, EMEM ET FRED BLANCHARD ?

La collaboration entre les trois artistes existe depuis presque trente ans. En 2009, EMEM reprend les dessins de la série de science-fiction *Carmen Mc Callum*, sur des scénarios de Fred Duval. En 2010, Fred Duval se lance, aux côtés de Jean-Pierre Pécau, dans l'aventure de *Jour J* (Delcourt), une série concept dirigée par Fred Blanchard, qui revisite en 52 épisodes, l'Histoire en uchronie. En 2018, sort le premier tome de *Renaissance*, sélectionné pour le fauve d'or par le festival international de la bande dessinée d'Angoulême.

On peut également retrouver les dessins d'EMEM dans *Idoles* (chez Delcourt), le crayon de Fred Duval dans *XIII Mystery* (Dargaud), les adaptations des romans de Michel Bussi *Nymphéas noirs*, *Ne lâche pas la main* (collection Aire Libre chez Dupuis) ou encore *Neoforest*, et le travail de design de Fred Blanchard sur les bandes dessinées *Le Dernier Atlas*, *La Malédiction du pétrole*, ou au cinéma avec l'adaptation en long métrage *Corto Maltese* en 2002.

Pour les séries *Renaissance* et *Apogée*, tout commence avec le scénario de Fred Duval. Fred Blanchard, en tant que designer, s'en saisit ensuite et donne les premières visualisations de l'univers. Il travaille comme un documentaliste qui chercherait des ressources documentaires, mais il produit ces documents : décors, costumes, premières impressions de personnages. Cette production de documentation peut prendre des formes multiples : dessins, sculptures, maquettes, et c'est à partir de ces pistes d'univers visuel que l'illustrateur, EMEM, dessine l'intégralité des planches. Le travail de Fred Duval au scénario, de Fred Blanchard au design et d'EMEM à l'illustration est donc extrêmement complémentaire.

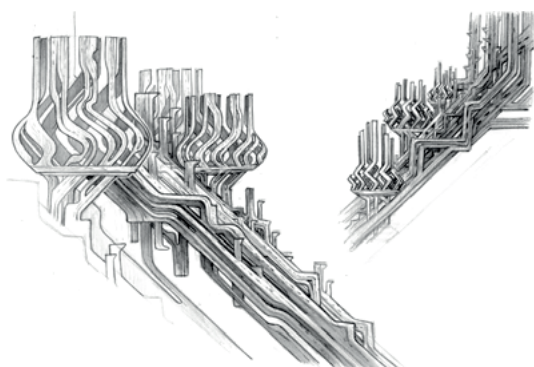
ÉTUDE D'UNE ŒUVRE

Derrière chaque planche se cache un processus précis où écriture et image se répondent.

Étape 1

Tout commence par une idée, qui définit l'univers, le ton et le message. Cette première étape est souvent invisible auprès du lecteur et pourtant essentiel. L'univers se développe dans un scénario (Fred Duval), où l'histoire est structurée et découpée page par page, case par case.

« La bande dessinée [...] raconte avant tout des histoires avec de vraies ambitions : faire passer un bon moment au lecteur tout en nourrissant son imagination et sa réflexion. » Fred Duval



Recherche design des jardins suspendus de Kánalä

Étape 2

La recherche design (Fred Blanchard). L'artiste explore l'apparence des personnages, des décors et des ambiances visuelles afin de donner une identité cohérente à l'ensemble des tomes en suivant le scénario écrit par Fred Duval.

« Si je dois citer mes influences, elles vont de Métal Hurlant et Mœbius jusqu'aux artistes [...] dans Star Wars comme Ralph McQuarrie, Joe Johnston ou encore Ron Cobb, des véritables génies. »

Fred Blanchard, citation tirée du texte de Llyod Chéry dans le catalogue de l'exposition.

Exemple d'une page de scénario de Fred Duval. Tome 1 : Les déracinés, page 22

Case 1

Panoramique sur la végétation en plan serré d'une des coupes géantes d'un jardin suspendu. Des insectes proches de nos abeilles et bourdons butinent.

Case 2

Les deux mariés cadrés de face, en panoramique sans décor, juste les deux visages, beaux comme des statues de Rodin.

Off : Sätie et moi avons choisi un rite d'union parmi les plus simples et les plus répandus...

Case 3

Dans un des jardins, nos deux amis qui se tiennent par la main, statiques, admirant la végétation tandis que le vieil érudit respire une fleur. Je pense qu'il faut avoir des vêtements assez clairs et sophistiqués pour les mariés et un truc plus sombre pour le vieil érudit. Leur pose est assez martiale, penser aux statues classiques ça compensera le risque d'image au mieux baba cool, au pire mièvre (mais on aura tous compris que c'est le piège à éviter dans la séquence) donc je pense qu'il faut que les vêtements soient sobres et élégants et les attitudes/poses très picturales. L'érudit a une sacoche en bandoulière ou un petit sac à dos.

Off : la cérémonie consiste à se promener pendant deux heures en compagnie d'un érudit.

Case 4

Plan d'ensemble sur la moitié de la page sur les jardins suspendus de Kánalä, nous sommes à 100 mètres du sol au-dessus d'une ville, l'océan est visible au loin les jardins sont grands comme des stades de foot, il y en a 5 qui gravitent autour d'un pilier central. Il y a des petites nacelles (4 à 5 places) à sustentation qui font la navette entre les différents jardins.

Off : les jardins suspendus de Kánalä : cette merveille, plusieurs fois centenaire, a été édifiée par les forestiers et les sustentateurs pour sceller la paix entre leurs clans. C'est là que nous avons toujours rêvé de nous unir, d'y vivre et d'un jour y mourir.

ÉTUDE D'UNE ŒUVRE

Étape 3

Le storyboard qui transforme le récit en dessins (EMEM). L'artiste compose les cases selon le scénario et l'univers inventé par le designer.

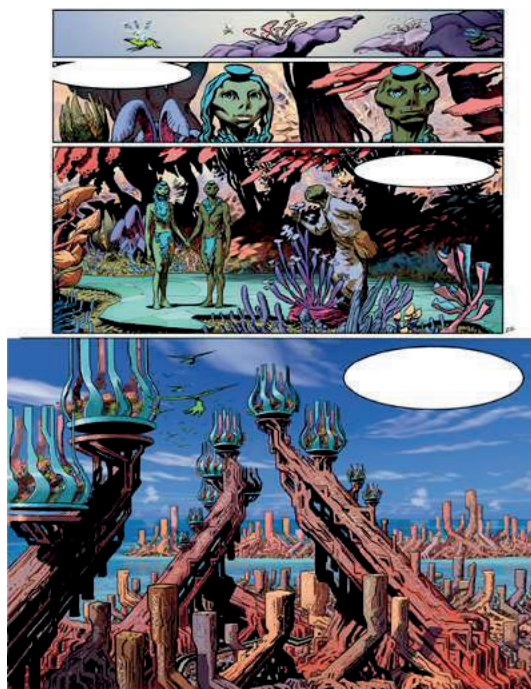
« Pour moi, une image doit être immédiatement lisible. Dès le premier regard, le lecteur doit comprendre ce qui se passe, sans hésitation ni perturbation. Ce travail commence dès le storyboard. Tant que la construction n'est pas solide, je ne peux pas me permettre d'aller vers la richesse graphique ou l'accumulation de détails. » EMEM



Étape 4

Une fois le storyboard validé par les auteurs, le dessinateur procède à la réalisation finale des planches. Le crayonné précise les dessins, l'encre fixe les traits puis, la mise en couleur apporte de la profondeur à l'ambiance souhaitée.

« J'essaie de transmettre de la beauté et de la profondeur, de créer des images qui donnent envie de s'y immerger. Il faut que ce soit agréable à regarder, mais aussi suffisamment riche pour donner envie d'aller chercher les détails. » EMEM



● PISTES PÉDAGOGIQUES

Introduction à la science-fiction

La science-fiction est un genre littéraire et artistique qui invente des mondes futurs en extrapolant les données de la science, de la technologie, et plus globalement, du progrès. Les auteurs explorent ainsi les transformations de la société, ou encore la place de l'être humain dans l'univers.

L'apogée de la science-fiction en littérature remonte au siècle dernier. Inspiré de grands auteurs comme H. P. Lovecraft, lui-même inspiré par Edgar Allan Poe, le roman science-fiction explose à la fin de la Seconde Guerre mondiale. On peut citer *1984* de George Orwell (1949) ou *Ravage* de René Barjavel (1943), deux auteurs s'étant illustrés dans le genre.

La science-fiction connaît une véritable renaissance à partir des années 1970, quand les artistes de bande-dessinée décident de s'en emparer. À travers les récits, les artistes peuvent représenter des planètes inconnues, des machines complexes ou des créatures extraterrestres, ce qui rend ce genre particulièrement spectaculaire.

La science-fiction est un genre majeur de la bande dessinée, riche et varié avec différents sous-genres comme :

1. Le space opera, sous-genre le plus populaire, il met en scène de grandes aventures dans l'espace, avec des voyages interstellaires, des batailles entre vaisseaux et des civilisations extraterrestres. L'accent est mis sur l'action.
→ *Star Wars, Cobra*

2. L'anticipation se caractérise par des auteurs qui imaginent le futur (plus ou moins) proche à partir des évolutions du monde actuel. Contrairement à d'autres genres très éloignés de notre réalité, l'anticipation s'appuie sur des faits crédibles pour montrer ce que pourraient devenir nos sociétés futures.
→ *1984, 10 jours avant la fin du monde*

3. La dystopie imagine des sociétés futures inquiétantes. Elle sert souvent à critiquer le monde actuel en montrant les dangers du progrès ou des dérives politiques. Les univers sont souvent sombres et pessimistes.
→ *1984, Le meilleur des mondes*

4. Le cyberpunk peut ressembler à la dystopie. Ce style mélange modernité technologique et décadence sociale.
→ *Arcane, Blade Runner*

5. La science-fiction écologique aborde les questions environnementales. Elle imagine des futurs où la nature est menacée, ou, au contraire, reprend ses droits. Ce genre sensibilise aux enjeux écologiques actuels.
→ *Nausicaa (Miyazaki), Wall-E*

6. La science-fiction philosophique ne raconte pas seulement une histoire, elle nous invite à réfléchir. Les auteurs explorent des thèmes comme le temps, l'identité, la conscience ou la réalité.
→ *I-Robot ?*

● PISTES PÉDAGOGIQUES

① L'espace et les technologies

Si je dois citer mes influences, elles vont de Métal Hurlant et Moebius jusqu'aux travaux d'artistes qui ont été dans le cinéma et sur la franchise Star Wars comme Ralph McQuarrie, Joe Johnston ou encore Ron Cobb, un véritable génie

Fred Blanchard, citation tirée du texte de Llyod Chéry dans le catalogue de l'exposition.

Dans la science-fiction, les sociétés (habitations, architecture, véhicules, vêtements, modes de vie) peuvent être imaginées de façon totalement cosmiques et futuristes.

Dans *Renaissance* et *Apogée*, Fred Blanchard joue un rôle essentiel dans la recherche visuelle de ces univers : personnages, animaux fantastiques, vaisseaux, planètes etc. Son travail s'inscrit dans une démarche proche du design appliqué au cinéma.

Les deux sagas décrivent les relations entre différentes planètes du Complexe : 23 au total ! Il y a par exemple la planète Nākän, colorée et luxuriante. Kobalt, planète de glace ou encore Torgon, la planète des eaux profondes et agitée avec un peu bienveillant. Chaque planète a des habitants différents et est gérée par son propre fonctionnement.

Dans la bande-dessinée

La bande dessinée *Valérian* et *Laureline* est une référence majeure de la science-fiction européenne. Créée par Pierre Christin et Jean-Claude Mézières, elle se déroule dans un univers spatial riche et foisonnant. L'œuvre se distingue par des codes visuels marqués : vaisseaux détaillés, créatures originales et architectures futuristes. Elle a profondément influencé l'imaginaire visuel de la science-fiction moderne, notamment au cinéma et dans d'autres bandes dessinées.

Au cinéma

Ron Cobb est une figure majeure du design dans le cinéma de science-fiction. Illustrateur et concepteur, il a contribué à créer des univers de films emblématiques : *Alien*, *Star Wars*, *Retour vers le futur*, *Conan*

le Barbare, *Total recall* pour ne citer que les plus connus. Son imagination a donné vie à des objets, véhicules, vaisseaux, environnements qui renforcent l'immersion du spectateur. Grâce à son sens du détail et à sa vision futuriste, Ron Cobb a profondément influencé l'esthétique de la science-fiction au cinéma et continue d'inspirer de nombreux créateurs.

Dans l'art contemporain

Jean-Marie Appriou réalise des sculptures inspirées de la science-fiction et du fantastique. Ses œuvres évoquent souvent des créatures extraterrestres, des mondes imaginaires et des formes hybrides. En mêlant mythologie, cosmos et fiction, il crée des récits visuels où l'étrange et le poétique interrogent notre rapport à l'inconnu et aux possibles au-delà de la Terre.

● PISTES PÉDAGOGIQUES

② Futurs possibles et sociétés imaginées

La bande dessinée de science-fiction est un terrain de jeu pour l'exploration de futurs possibles. Elle est un miroir de notre société. Les auteurs questionnent le présent à travers des mondes inventés qui peuvent être à la fois fascinants et inquiétants. À travers des univers imaginaires, les auteurs reflètent les questions qui traversent notre époque. Ils utilisent la fiction pour parler du monde réel, parfois de manière symbolique ou critique.

La bande dessinée Renaissance s'inscrit dans le registre de l'anticipation. Le scénario de Fred Duval explore des futurs possibles fondés sur des évolutions politiques et technologiques (bouleversements climatiques, nouvelles maladies, montées des nouvelles technologies et intelligence artificielle, etc.).

Dans la bande-dessinée

Jean Giraud, plus connu sous son pseudonyme de Mœbius est l'artiste emblématique qui a marqué la science-fiction dans les années 70. Il a notamment créé le magazine *Métal Hurlant* en 1975. La revue publie des récits variés qui mêlent anticipation, space opera et cyberpunk.

Au cinéma

Les films *1984* et *Gattaca* explorent des futurs possibles. Le premier décrit une société totalitaire fondée sur la surveillance et la manipulation du peuple, tandis que le second imagine un monde dominé par

la génétique et la quête de perfection. Ces œuvres de science-fiction interrogent les dérives du progrès et montrent comment les technologies peuvent transformer profondément la société.

Dans l'art contemporain

Cao Fei est une artiste chinoise. Elle explore la science-fiction pour interroger les évolutions sociales et technologiques de son pays. Avec des vidéos et installations, elle imagine des réalités alternatives marquées par l'urbanisation rapide, le travail et le numérique. Son œuvre mêle fiction et quotidien, créant des univers hybrides où avatars et humains coexistent.

● PISTES PÉDAGOGIQUES

③ La bande dessinée, art politique ?

La bande dessinée ne se limite pas à vulgariser : elle raconte avant tout des histoires avec de vraies ambitions.

Son but est de faire passer un bon moment au lecteur tout en nourrissant son imagination et sa réflexion.

Fred Duval

La bande dessinée peut être un médium politique, capable d'aborder des sujets complexes et de susciter une réflexion sur notre propre société. Grâce à l'association du texte et de l'image, elle rend accessibles des enjeux parfois difficiles, comme les conflits, les inégalités ou les dérives du pouvoir. Ainsi, même lorsque l'histoire se déroule dans un univers fantastique ou historique, elle reste souvent liée aux préoccupations de la société dans laquelle elle est créée.

Par exemple, la bande dessinée Renaissance raconte l'arrivée de différentes espèces extraterrestres sur Terre. Derrière cette histoire de science-fiction se cachent des thèmes très actuels : la cohabitation entre cultures différentes, la peur de l'autre, les enjeux politiques et écologiques mondiaux.

Persepolis est une bande dessinée autobiographique de Marjane Satrapi, publiée entre 2000 et 2003. En quatre tomes, elle retrace l'enfance et la jeunesse de l'auteurice en Iran pendant et après la révolution islamique, ainsi que son exil en Europe. L'œuvre a une approche graphique originale car elle est totalement réalisée en noir et blanc.

Maus de Art Spiegelman, est une bande dessinée américaine en deux tomes publiée entre 1980 et 1991. L'œuvre retrace, sous forme de fable animalière, le récit de la survie de son père, un juif polonais, durant la Shoah. Ce témoignage intime et historique a révolutionné la manière dont la bande dessinée aborde la mémoire de l'Holocauste.

Plusieurs œuvres de l'artiste Enki Bilal peuvent être considérées comme politiques, car elles abordent le pouvoir et les dérives des sociétés. Dans la *Trilogie de Nikopol*, l'artiste met en scène un futur dystopique dans lequel un régime autoritaire contrôle la société. Plus récemment, dans *Bug*, Enki Bilal évoque un bug informatique mondial et explore des thèmes de la surveillance, du contrôle des médias et de la manipulation de l'information.

RÉFÉRENCES

● ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

Pour chacun des niveaux scolaires, nous vous proposons des ateliers pédagogiques au Centre d'art contemporain de la Matmut – Daniel Havis. Afin que ce temps ait du sens et s'inscrive dans une demande de projet d'éducation artistique et culturelle, nous vous conseillons vivement de mener un travail avant et/ou après votre venue. À ces fins, vous trouverez également des pistes de réalisation en classe, en amont ou en aval de la visite.

MATERNELLE/PRIMAIRE – DANS MA GALAXIE, IL Y A...

- **Avant la visite au centre d'art contemporain**, les élèves se familiarisent avec les notions de fiction, voire de science-fiction pour les plus grands.
- **Au centre d'art contemporain**, les élèves colorient au feutre sur du papier aquarelle, en effectuant des motifs de plusieurs couleurs. À l'aide d'un pulvérisateur à eau, ils humidifient le papier aquarelle pour diluer le feutre. Une fois le papier sec, les élèves découpent des formes de ronds pour en faire des planètes de tailles différentes. Ils collent leurs planètes sur des feuilles noires, et créent une toute nouvelle galaxie !
- **De retour en classe**, les élèves peuvent nommer leurs planètes et exposer leurs créations les unes à côté des autres pour créer un univers fictionnel plus grand et appartenant à toute la classe.

PRIMAIRE/COLLÈGE – ÉTRANGES PAYSAGES DU FUTUR

- **Avant la visite au centre d'art contemporain**, les élèves abordent la notion de design au cinéma, pour préparer l'approche design de Fred Blanchard.
- **Au centre d'art contemporain**, les élèves se répartissent en quatre groupes : l'un dessine un paysage, l'autre un extraterrestre, les suivants un animal, puis une plante. Quand chaque groupe a fini son dessin, il passe sa feuille à un élève du groupe suivant, qui va compléter son dessin avec son propre élément attribué. Sous une forme de cadavre exquis, les élèves contribuent à la création de mondes fictionnels riches et collaboratifs.
- **De retour en classe**, chaque élève redessine, dans son style et sa manière, un des mondes fictifs créés à l'issue de l'exposition, lui permettant d'expérimenter le rôle de l'illustrateur à la suite du rôle du designer. Les productions sont affichées et chaque designer peut observer les interprétations illustratives de ses camarades.

● ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

COLLÈGE/LYCÉE – POL'ART

- **Avant la visite au centre d'art contemporain**, la classe prépare une revue de presse sur des thématiques en rapport avec les bandes-dessinées exposées :
 1. Conflits internationaux et frontières : immigration, asile politique ou climatique.
 2. Vivre-ensemble : diversité des peuples et des cultures, discrimination...
 3. Enjeux écologiques : mandats d'arrêt sur des groupes de désobéissance civile (Extinction Rebellion, Greenpeace en mer...), décisions politiques en faveur ou défaveur du dérèglement climatique.
- **Au centre d'art contemporain**, les élèves, répartis en petits groupes, cherchent à interpréter des planches, design, illustrations et pages de scénario en rapport avec les enjeux qu'ils ont sélectionnés en classe, et échangent autour de leurs propositions. Toute interprétation est juste, si elle est justifiée. Les groupes présentent leurs choix au reste de la classe.
- **De retour en classe**, abordent le rôle de l'art face aux questionnements sociétaux et environnementaux. L'enseignant peut compléter la discussion en proposant d'autres lectures de science-fiction, ou en sélectionnant des artistes qui dénoncent les mêmes sujets par d'autres médiums (musique, installations, cinéma...).

COLLÈGE/LYCÉE – BÉDÉASTE

- **Avant la visite au centre d'art contemporain**, les élèves décortiquent le genre et le style narratif de la science-fiction ainsi que le médium artistique qu'est la bande-dessinée.
- **Au centre d'art contemporain**, les élèves, par groupe de 4 ou 5, reçoivent une planche de BD contenant trois cases. L'une des trois cases est pré-remplie par une des illustrations non-colorisées d'EMEM. Les deux autres cases sont vierges. À partir de cette case, les élèves doivent envisager une narration logique et dessiner les deux cases manquantes au feutre.
- **De retour en classe**, l'enseignant peut décider de laisser aux élèves le temps de coloriser leurs planches ou non. Ensuite, chaque groupe présente à la classe sa planche et explique ses choix de narration et éventuellement de couleur. Les créations peuvent faire l'objet d'une exposition.

POUR ALLER PLUS LOIN

OUVRAGES

Les 6 tomes de *Renaissance* et les 2 tomes d'*Apogée* sont disponibles aux Éditions Dargaud

AUTRES OUVRAGES ET DOCUMENTS À CONSULTER

Ouvrages disponibles dans les bibliothèques du réseau Rn'Bi :

Groensteen, Thierry. *Bande dessinée et narration*. Paris : Presses Universitaires de France, 2011.

Peeters, Benoît. *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion, 1998.

Fresnault-Deruelle, Pierre. *Principes des littératures dessinées*. Paris : Delarge, 1972.

Gaumer, Patrick. *Histoire de la bande dessinée*. Paris : Larousse, 2009.

Collectif. *La bande dessinée : une histoire mondiale*. Paris : Cité internationale de la bande dessinée et de l'image / CNRS Éditions, 2016.

Dollo, Romain. *Histoire de la science-fiction*. Paris : Armand Colin, 2020.

Langlet, Irène. *La science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire*. Paris : Armand Colin, 2006.

INTERVIEWS

Site de Bina Baitel :

<https://www.binabaitel.com/fr>

Instagram de Bina Baitel :

<https://www.instagram.com/binabaitel/>

Réalisée par les Éditions Dargaud, 2018.

Consultable en ligne sur : [Au cœur de la planche avec EMEM \(Renaissance\) – YouTube](#)

Réalisée par PlaneteBD, 2023. Consultable en ligne sur : [Emem en interview pour planetebd.com – YouTube](#)

Réalisée par Normandiebulle, 2021.

Consultable en ligne sur : [Dans la bulle du dessinateur Emem](#)

Réalisée par la librairie Mollat, 2025.

Consultable en ligne sur : [Fred Duval, Fred Blanchard et Emem – Apogée. Vol. 1. Les boucles de Celadön – YouTube](#)

● AUTOUR DE L'EXPOSITION

Visites et ateliers

Toutes les visites accompagnées sont gratuites et sur réservation sur matmutpourlesarts.fr.

Visites en famille (1 h)

Samedis 27 juin, 25 juillet, 22 août,
3 octobre 2026 à 16 h 30.

Visites commentées (1 h)

Samedis 11 juillet, 8 août,
5 septembre 2026 à 15 h.

Groupes et scolaires

La réservation est gratuite et obligatoire pour les visites, avec ou sans conférencier : formulaire sur matmutpourlesarts.fr. Les groupes sont admis tous les jours de la semaine.

Le Centre d'art contemporain de la Matmut - Daniel Havis accueille tous les publics notamment en situation de handicap. Tous ces espaces et ascenseurs sont adaptés aux personnes à mobilité réduite. Un ensemble d'activités adaptées aux attentes et besoins de chacun est proposé dans le cadre de visites ou d'ateliers de groupe (par exemple des visites en audiodescription).

Dossier pédagogique

En téléchargement gratuit sur : matmutpourlesarts.fr.

● ACTIVITÉS POUR LES SCOLAIRES

Le centre d'art contemporain accompagne les élèves, les adolescents et les enseignants dans leurs démarches de découverte, de sensibilisation, de préparation et de formation à l'art contemporain. Sa mission est de faire connaître et apprécier les richesses des expositions temporaires par le biais de visites et d'ateliers. Ces propositions gratuites s'adressent au jeune public en groupe, de l'école maternelle à l'enseignement supérieur et s'adaptent à toute demande spécifique.

Visites libres et gratuites

Du mercredi au vendredi de 13 h à 19 h et les samedis et dimanches de 10 h à 19 h.

Visites commentées et activités gratuites

Le centre d'art contemporain propose de découvrir les expositions temporaires en cours avec un conférencier qui anime ensuite un atelier.

Durée visite de l'exposition + atelier : 1 h 30.

Possibilité d'accueillir 30 enfants par groupe (2 groupes maximum simultanément).

Réservation gratuite via le formulaire sur : matmutpourlesarts.fr.
(Activités > scolaires)

Réservation

La réservation est gratuite et obligatoire pour les visites en groupe, avec ou sans conférencier, sur matmutpourlesarts.fr.

Les visites commentées et ateliers sont possibles tous les jours de la semaine.



LE CENTRE D'ART CONTEMPORAIN DE LA MATMUT – DANIEL HAVIS



Libre d'accès et ouvert à tous, petits et grands, amateurs ou connaisseurs...

Le Centre d'art contemporain de la Matmut – Daniel Havis est un lieu dédié aux expositions temporaires d'artistes émergents et confirmés.

Le centre d'art contemporain ouvre au public en décembre 2011.

Cet édifice du XIX^e siècle est bâti sur l'ancien fief de Vareneville appartenant à l'abbaye de Jumièges et devient en 1887 la propriété de Gaston Le Breton (1845-1920), directeur des musées départementaux de Seine-Maritime (musée des Antiquités, musée de la Céramique et musée des Beaux-Arts de Rouen. Ce dernier

fait raser le château, jugé trop en ruines, et le reconstruit quasi à l'identique. Seul le petit pavillon (gloriette) de style Louis XIII est un témoignage de l'édifice d'origine. Après plusieurs années de travaux de 1891 à 1898, des peintres, sculpteurs, musiciens et compositeurs s'y retrouvent.

Au rythme des saisons, dans le parc de 6 hectares, se dessine une rencontre entre art et paysage (arboretum, jardin japonais, roseraie). La galerie de 500 m² est dédiée aux expositions temporaires, aux ateliers pour enfants, aux visites libres et guidées. Inscrite sur le fronton du château, la devise *Omnia pro arte* (« Tout pour l'art ») est plus que jamais vivante grâce à l'action du Groupe Matmut.

En ce moment, dans la charreterie du parc

• Aude Bourguin, jusqu'au 6 septembre 2026

Exposition à venir

• Esmaël Bahrani : 17 octobre 2026 - 31 janvier 2027

● INFORMATIONS PRATIQUES

Centre d'art contemporain de la Matmut – Daniel Havis

425, rue du Château
76480 Saint-Pierre-de-Varengville
+33 (0)2 35 05 61 73

contact@matmutpourlesarts.fr

matmutpourlesarts.fr

@matmutpourlesarts_centredart

L'exposition est ouverte du 14 février
au 7 juin 2026.

Entrée libre et gratuite.

Lundi	Fermé
Mardi	Fermé
Mercredi	13 h – 19 h
Jeudi	13 h – 19 h
Vendredi	13 h – 19 h
Samedi	10 h – 19 h
Dimanche	10 h – 19 h

Parc en accès libre de 8 h à 19 h.

La galerie et le parc sont fermés les jours fériés.

Parkings voiture et vélo à l'entrée du parc.

Accueil des personnes à mobilité réduite.



À 20 minutes de Rouen, par l'A150 :
vers Barentin, sortie La Vaupalière,
direction Duclair.

En bus, ligne 26 : départ Rouen, Mont-Riboudet
(Arrêt Saint-Pierre-de-Varengville – Salle des
fêtes).

