

PANORAMA 20

Du 22 septembre au 30 décembre 2018

**Dossier
pédagogique**



LEFRESNOY

STUDIO DES ARTS Tourcoing
NATIONAL CONTEMPORAINS



Panorama 20

Du 22 septembre au 30 décembre 2018

Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains

Basé à Tourcoing, Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains est un établissement de formation artistique audiovisuelle de haut niveau qui propose un cursus en deux ans durant lequel les étudiants doivent réaliser un projet artistique chaque année. Les étudiants sont de jeunes artistes en provenance de tous les horizons de la création (arts plastiques, cinéma, photographie, vidéo, architecture, musique, spectacle vivant, etc...), de toutes les filières de formation et de toutes les nationalités qui souhaitent affûter leurs connaissances et leur savoir-faire en réalisant des projets susceptibles d'inaugurer leur carrière professionnelle. La vocation du Fresnoy est de permettre l'émergence d'œuvres innovantes, notamment celles intégrant les outils de la création numérique. Les réalisations sont très variées, et reflètent la diversité des cultures de leurs auteurs, ainsi que leurs préoccupations sociales, politiques, économiques ou écologiques. Elles sont présentées tous les ans au sein d'une grande exposition intitulée *Panorama*.

Pour en savoir plus sur le cursus au Fresnoy : <http://lefresnoy.net> > Rubrique Ecole.

Ils sont jeunes et déjà artistes tout à leur envie d'exposer, comme pour en découdre avec soi. Leurs œuvres encore esquisses, plans, dessins, il y a peu, deviennent une nécessité plus qu'une obligation. Pour se libérer, pour se prouver pourquoi on est ici estimé. Donner une direction sans contraindre, écouter, les écouter pour accompagner sans complaisance mais avec attention. Alors, on essaie de créer cette communauté créative qui va partager un espace, un temps commun, en étant chacun tout à soi et attentif à l'autre. Tant de questions par-delà l'espace se jouent, la sociabilité s'invite, la question de la place, leur place, devient un enjeu urbain autant qu'artistique.

Orienter le regard, ne rien imposer, suggérer et convier à vivre l'expérience qui est proposée par chaque artiste. Ainsi après le «travelling», chaque visiteur pourra voir sans regarder encore. D'un point de vue volontaire, on aperçoit l'architecture sous l'auspice de la nef, puis on choisit son chemin pour aller vers son destin de visiteur. Christophe Boulanger en bâtisseur de relations veille à relayer le désir des uns et pourvoit à préserver l'espace pour tous. Chaque artiste doit avoir son moment avec ses visiteurs, son œuvre.

Et les artistes-professeurs invités qui s'installent parmi eux sans prérogatives supplémentaires. Avec l'envie, tout à la fois de réaliser leurs œuvres et de faire place à chacun de ces jeunes artistes. Il faut voir tout ce monde s'impliquer pour saisir que ce qui se présente au regard de tous est bien plus que ce qu'on en voit. Il se raconte ici un monde qui exige l'invention de chacun. Michelangelo Antonioni, le maître, et Chantal Akerman, l'incandescente, sont les figures tutélaires des deux promotions d'étudiants. Inventeur de la modernité pour l'un et infatigable révélatrice des frontières fratricides pour l'autre, ils nous poussent tous deux à aller « Par-delà ».

Chaque Panorama est une jauge sans concurrence entre étudiants et un repère pour toutes les communautés artistiques. Ce qu'il en résulte chaque année est la part visible d'un acharnement de chacun à faire exister des mondes qui n'existent pas encore. Formes et idées prennent place et offrent à la communauté artistique des repères attendus et à tous les visiteurs à la fois le résultat et le processus. Le squelette et la chair visibles en un seul mouvement radiographiés par ces « panoramas ». Lorsque chaque visiteur découvrira ce qu'ils veulent bien lui montrer, c'est qu'ils auront trouvé.

José-Manuel Gonçalvès Directeur artistique

Scénographie : Christophe Boulanger

Le site de Panorama 20 : <https://www.lefresnoy.net/panorama20/>



Le dossier pédagogique en lien avec l'exposition Panorama 20 propose un premier parcours de connaissance des artistes et des œuvres. Ce parcours démarre par un descriptif des œuvres exposées complété par une courte biographie. La deuxième partie du dossier est celle des « planches d'étude » permettant d'inscrire ces travaux dans des problématiques artistiques historiques. Autour de 4 grands thèmes dégagés des différentes œuvres, ces mises en correspondance vous permettront de replacer les productions de Panorama 20 dans un contexte plus large.

- Ralentir : Comment les artistes nous invitent à nous arrêter
- Le hasard : Comment ce dernier fait bien les choses.
- Les Jardins : Comment enclore le monde, le jardin comme modèle utopique ou dystopique
- L'imperceptible : Comment certaines œuvres mobilisent nos sens de manière ténue mais intense

Les planches d'étude sont imaginées afin que le verso puisse être imprimé/vidéo-projeté aux élèves. Ces derniers travaillent en groupe sur les images en salle pupitre (6 images sur une planche, 6 groupes) ; une restitution orale permet ensuite de recueillir les informations et d'exprimer les idées, mettre en relation les images entre elles, nuancer les problématiques des parcours effectués. Le recto constitue une synthèse écrite après expression et communication orale. L'idéal est de faire résonner ensuite ces recherches au sein de l'exposition. Chaque artiste exposé est associé à des mots clés (#) selon une ou plusieurs pistes proposées par les planches. Par exemple, l'installation de l'artiste Hugo Deverchère peut être « lue » sous l'angle #Hasard, #Imperceptible ou #Jardins.

L'exposition précède les œuvres non parce qu'elle les programme, mais parce qu'elle les attire vers le point où elles naissent. Le point où elles sont enfin à l'épreuve de leur impossibilité; où elles rayonnent, c'est-à-dire où elles se mettent à vivre avec d'autres œuvres, qui elles-mêmes ne vivent plus seules, mais établissent à l'intérieur de ce royaume insensé (splendide) des rapports nouveaux (multiples), si bien que chaque œuvre, en trouvant sa place dans la communauté des œuvres (une place qui n'est pas fixe, une place qu'elle déplace, une place qu'elle incendie) gagne un feu qui vient maintenant crépiter sur cette page.

Le regard est sans limite.

Extrait du catalogue de l'année dernière, *Panorama 19- Roman*, texte écrit par Yannick Haenel.

SOMMAIRE

Les œuvres	4
Planche Ralentir	31
Planche Hasard.....	34
Planche Jardins.....	37
Planche Imperceptible.....	40
Films	43

Dossier réalisé par

Françoise Pierard et Michael Kerbiche, enseignants détachés
Lucie Ménard, Responsable du service éducatif



A glass sphere containing green plants and white strips, mounted on a stand with a camera, in a futuristic, metallic environment.

**LES ŒUVRES
DE L'EXPOSITION**



Said Afifi, Yemaya Installation immersive

Le projet Yemaya est une installation immersive en réalité virtuelle qui tente de reformuler un langage plastique et poétique avec des outils et procédés scientifiques. Il consiste, en effet, à déployer une mise en scène onirique à partir de certains modelés de grotte et des archives numériques du CNRS, ces dernières étaient réalisées entièrement avec la technologie de la photogrammétrie sous-marine et des mesures acoustiques réalisées avec un capteur sous-marin actif.

Des moyens techniques qui permettent une meilleure observation scientifique du monde sous-marin, et ce, avec un rendu visuel en haute résolution tridimensionnelle.

Le projet vient proposer une déambulation méditative et poétique, où chaque détail se modélise comme une vibration musicale, mais aussi, il nous invite à interroger la question de l'image, les formes de représentation et leurs avènements esthétique et technologique.

Le projet est une suite naturelle d'un processus de travail déjà mis en place depuis quelques années où la dimension de l'artificiel jouait un rôle très important, c'est donc un prolongement systématique qui va interroger au fond comme problématique centrale, la question de archéologie et son rapport avec les nouvelles formes d'écriture numérique, à savoir l'exploitation des nouvelles technologies tel que la photogrammétrie - un protocole technique employé principalement dans les domaines de la géologie, de l'architecture et de l'archéologie- et la possibilité d'une sorte d'archéologie de demain.

La ruine est une trace d'un passé, d'une histoire commune dans un lieu où converge les cultures : La Méditerranée. Il ne s'agit pas d'un passé pétrifié et mort puisque y naît une vie possible. Des organismes résistants habitent les ruines.

Le projet au fond tente de créer une correspondance entre la première photographie sous-marine dans l'histoire; il s'agit en l'occurrence d'une photo prise par Louis Boutan en 1893 à Banyuls-sur-Mer, et les relevés tridimensionnels de certaines fouilles archéologiques, élaborés par des laboratoires de recherche scientifique tel que le centre national de recherche scientifique (CNRS).

L'exploitation de la nouvelle technologie de l'image est un des axes sur lequel je construis mon langage visuel, je mène depuis quelques années une réflexion autour de l'architecture et le paysage urbain, j'élabore les techniques de la modélisation 3D, je souhaite cette fois exploiter la technologie de la photogrammétrie comme une sorte de readymade, dans le sens où je m'approprie la dimension artificielle du réel.

De la cartographie politique au paysage mental, le projet se veut comme une réelle exploration historique, politique et culturelle. Le projet questionne par le biais d'un parcours imaginaire entre Banyuls, où la première photographie sous-marine était prise en 1893, à Marseille où l'on scanne les fouilles archéologiques sous-marines. Quelque chose de fascinant m'interpelle au fond à une observation éternelle des merveilles de cette partie du monde. Penser la méditerranée c'est me plonger dans les profondeurs de ma mémoire, retrouver le poisson que je suis ou peut-être celui que j'étais, c'est plier et déplier le monde du gigantesque au minuscule. Cette terre est le bassin éternel et ontologique des rêveurs, ceux qui ne se contentent pas d'inventer juste des ponts et des passerelles entre l'Afrique et l'Europe, l'Europe et l'Asie, la conquête, la vraie, est plutôt mentale, spéciale et spirituelle. Le récit du film sera composé par une mise en scène visuelle spectaculaire, il se veut comme une pièce théâtrale, dans laquelle, on assistera à une réelle déambulation imaginaire, mais aussi à un conflit de formes (photogrammétrie archéologique et extrémophiles imaginaires et fantasmés), l'extraction de nouvelles substances qui fonctionneraient comme des spectres dans l'espace.

Tout au long de la déambulation imaginaire l'espace du film évoquera en nous, d'abord la question de l'indétermination de la nature et l'identité des lieux, une confusion palpable entre le sous marin et le digital, en suite le phénomène même de l'extraction formelle des protagonistes laisse apparaître une évolution surréaliste d'un monde qui aurait pu être possible, j'ai envi d'appeler ça une poésie, du laboratoire spirituel et mental à la cartographie banale et politique.

Le projet est présenté sous forme d'installation vidéo avec un double dispositif, en l'occurrence une immersion dans un casque de réalité virtuelle et une projection de (280 x 500 cm) montrant ce que le spectateur émergé observe en temps réel. Il s'agit de se balader avec un comportement contemplatif de caméra 360 virtuelle dans une sorte de paysage numérique constitué entièrement de grottes sous-marines, notamment (la grotte à corail, Ardèche et palazu...).



L'océanographe et biologiste Émile Racovitza est ici en plongée, équipé d'un scaphandre à casque. Photographie de Louis Boutan, prise en 1893 à Banyuls-sur-Mer.

Biographie Said Afifi

Né en 1983 au Maroc. Formé au Fresnoy - Studio national des arts contemporains, Said Afifi développe depuis quelques années une recherche autour de l'architecture « postmoderniste », en l'augmentant d'une dimension d'ordre à la fois chaotique et utopique. Les nouvelles technologies sont omniprésentes dans sa pratique artistique, notamment par l'utilisation des outils de restitution 3D. « Sans résister au changement et à une évolution nécessaire du monde tout en conservant une position d'observateur, proche du constat, je tente de questionner de façon métaphorique les circonstances politiques, sociales et économiques ayant engendré l'avènement du paysage ultra-moderniste ».



Art Orienté Objet, Génération Zéro, Neuromusic Installation

AOO présente ici *Neuromusic*, le second opus d'un vaste projet de Bio-art, mêlant expériences sur le vivant, installations et films : *Génération Zéro*.

Neuromusic, installation composée d'une table musicale robotisée et d'une projection filmique, s'est construit autour des travaux d'un physicien atteint du syndrome d'Asperger, qui a trouvé la formule mathématique permettant de transposer les molécules organiques en chaînes mélodiques, et d'appréhender ainsi la complexité de la réalité biologique. Cette formule ouvre une perspective fascinante : la possibilité de percevoir et d'agir sur le vivant à travers les ondes sonores. Nous nous sommes concentrés ici sur des molécules de neurotransmetteurs aux effets apaisants et y avons joint une « *musique pour se calmer* » créée par Noé-Mihiel, enfant atteint d'un syndrome d'hyperactivité, qui a spontanément retrouvé dans sa musique les structures des protéines dont il a besoin pour s'équilibrer.

Le récit filmique accompagne ainsi une grande table robotisée et interactive, jouant sur des steel drums la musique des neurotransmetteurs, une musique biologiquement active, à condition que plusieurs participants se joignent à l'expérience et entrent en «*communion*» autour de la table. Sorte de médecine sonore aux effets euphorisants, *Neuromusic* expose les dernières découvertes de l'influence des ondes sonores sur le vivant. Naît alors le vertige devant un monde où tout serait relié.

Relié, religare, religion. Et si l'on prenait conscience plutôt que de simplement croire ?

Art Orienté Objet est un duo artistique créé en 1991 à Paris, réunissant Marion Laval-Jeantet et Benoît Mangin. Dans une approche résolument interdisciplinaire, leur propos est d'étendre sans cesse la capacité de l'art à communiquer d'une manière non verbale. Au travers d'expériences anthropologiques, écologiques ou biotechnologiques, ils cherchent à comprendre les limites de leur propre conscience. Que ce soit par la tradition du Bwiti des pygmées, des expériences de méditation, ou une injection de sang de cheval, leur dessein est de dépasser leur propre entendement du monde, et de pouvoir transmettre ainsi la vision « grand angle » née de cette expérience.

Leurs travaux dans le domaine de la biotechnologie les ont rattachés au mouvement Art Bio-tech (Jens Hauser, le Lieu Unique, 2003), et ils sont souvent rangés parmi les artistes aux frontières de l'art et de la science. Prônant un art de la résistance aux systèmes qui cantonnent l'artiste dans une unique fonction de concepteur d'œuvres, ils ont toujours mené des activités de recherche, d'enseignement et de militance parallèlement à leur travail artistique, ainsi qu'une activité d'organisateur d'exposition, en particulier avec le projet de réflexion sur l'art et l'environnement *Veilleurs du Monde* (Worldwatchers) qui se poursuit internationalement du Sud au Nord depuis plus de dix ans (Bénin, Cameroun, France, Norvège...).

« Une partie de notre travail questionne la manipulation du vivant par la technologie, en particulier par les biotechnologies. Souvent, cette réalité est difficile à transmettre sur le plan imaginaire du fait de sa complexité scientifique. Pourtant, elle véhicule aujourd'hui une incroyable force évocatrice des libertés que l'homme s'octroie sur le vivant grâce à la science. Il y a là pour nous l'ouverture d'un univers à la fois fascinant et inquiétant tant il remet en question notre conception de l'existence et nos valeurs éthiques. Il nous a toujours semblé primordial que l'art ne s'investisse pas seulement dans la forme, si fascinante soit-elle, mais qu'il ait aussi un retentissement conceptuel, fictionnel, et politique. Aujourd'hui, nous menons de front plusieurs projets qui joignent des préoccupations artistiques, scientifiques, éthiques et environnementales. » AOO

Articles en ligne

Les ondes sonores nous influencent-elles vraiment ?

<http://theconversation.com/les-ondes-sonores-nous-influencent-elles-vraiment-90502>

Site de Art Orienté Objet

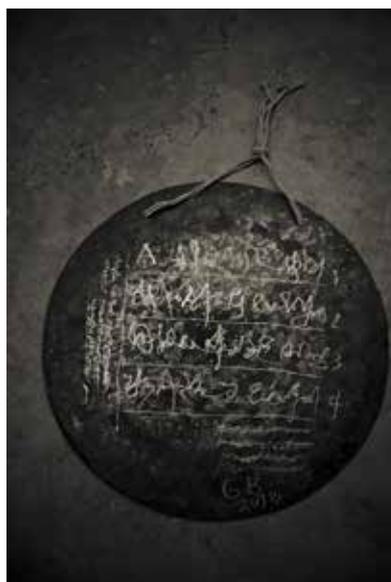
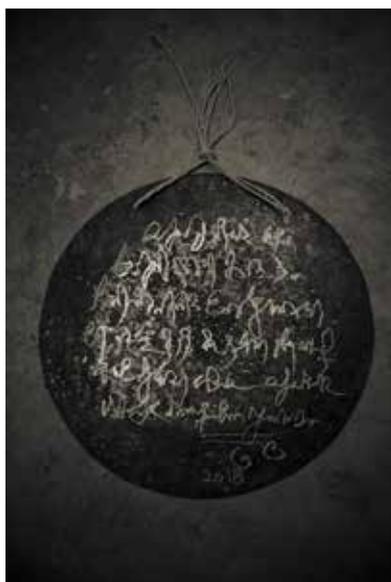
<http://aoo.free.fr/>



Gao Bo, Odes Installation sonore, vidéo et performance

Ode est une œuvre conçue dans le cadre de l'exposition *Panorama 20*. Cette œuvre comprend la figuration de cinq gongs conçus par l'artiste, fabriqués en Chine, selon les méthodes anciennes, dans une fonderie de bronze située dans un village de la province de Hubei. Sur chaque face des cinq gongs, l'artiste a gravé une calligraphie spontanée, reprenant un langage récurrent dans toute son œuvre. Sur l'autre face est gravée une spirale. Chaque gong est accompagné d'un maillet constitué d'un caillou ficelé par une corde de lin. Celui-ci est mis en mouvement par le déplacement des visiteurs, capté par un système d'infrarouges. Chaque détecteur actionne alors, par un système électromécanique, le mouvement du maillet. Ainsi le visiteur devient-il le compositeur d'une mélodie commune. Une ampoule est placée au centre de l'ensemble des gongs. L'œuvre comprend également l'installation d'un vaste écran diffusant une vidéo d'une performance captée dans la forêt domaniale de Mormal située dans les Hauts-de-France.

Le titre de l'œuvre *Ode* fait référence au plus ancien recueil de poésie chinoise *Ode*, publié entre la dynastie de Zhou (1027-771 avant J.C) et la période des Printemps et Automnes (770-476 avant J.C). Ce recueil était constitué de trois parties distinctes : coutume, élégance, ode.



Biographie Gao Bo

Né en 1964, Gao Bo est un artiste indépendant qui vit et travaille entre Pékin et Paris. Il s'est fait connaître, par hasard, comme photographe, avec quelques-unes de ses images de reportage, qui lui valurent d'être repéré, y compris celles, rapidement effectuées à titre d'exercice dans son école de beaux-arts, parmi l'atelier de nu académique, avec un appareil de fortune prêté par un professeur, qui lui valurent, à sa plus grande surprise, de recevoir le Prix Hasselblad. L'œuvre de Gao Bo n'a d'autre loi que celle de la recherche des moyens d'expression variés – photographie, peinture, sculpture, installation, performance, architecture... – pour dire à la fois sa passion de la création et sa hantise de la destruction, son espoir et son désespoir.

Article en ligne
<https://www.telerama.fr/sortir/gao-bo-un-photographe-chinois-hante-par-ses-demons,154197.php>



Thierry Fournier, Seul Richard

Vidéo (1h45, format 1:2.35, sonore, couleur, en boucle), projection et dispositif robotique, 6 x 6 x 2 m
 D'après Richard II de William Shakespeare, traduction de François-Victor Hugo (1872)
 Voix de Richard : Emmanuelle Lafon Interprètes, coproducteurs, équipe et crédits : www.thierryfournier.net/seul-richard

L'installation *Seul Richard* est adaptée de la pièce *Richard II* de William Shakespeare (1595), qui décrit un roi dont la conviction d'échapper aux lois du réel par sa nature divine le conduit à une disjonction totale vis-à-vis du monde, puis à la destitution et à la mort. Richard prend ici la forme d'un grand bras robotisé qui dialogue sur un plateau avec un film qui comprend tous les autres personnages – en même temps qu'il le manipule : cadre, flou, vitesse...

Le film a été tourné en 2008 dans un jardin et une forêt, avec trois acteurs et dix étudiant·es d'un atelier dirigé par l'artiste à l'école d'art de Nancy. Il prévoyait déjà ce face à face entre le personnage-titre et un film comprenant tous les autres personnages – qui avait d'abord été expérimenté comme performance avec Emmanuelle Lafon. Dans l'installation actuelle, le bras robotique se substitue à l'actrice, dans la même relation à l'image. Les interprètes font face à une caméra subjective tournée en steadycam qui est comme l'œil de Richard : ils s'adressent à lui.

Une confrontation se déploie alors entre acteurs et amateurs, machine et vivants, humains et non-humain, divin et profane. Elle ouvre de multiples questionnements sur le pouvoir, la technique et le politique, le genre, la manipulation de la parole et de l'image, la présence et l'absence au monde.

« Littéralement, Richard n'est pas là en tant qu'être humain, se considérant d'essence divine. Dramaturgiquement, sa présence est aussi ambiguë, le personnage s'extrayant en permanence de la réalité. L'actrice Emmanuelle Lafon était justement susceptible de faire entendre et sentir l'ambiguïté de genre que je recherchais pour le projet, qui sera accentuée par une légère transformation de la voix. Nous avons ensuite délibérément déployé cette même ambiguïté dans le casting du film, où de nombreux rôles sont joués par des femmes. Le film met en jeu trois acteurs professionnels et dix acteurs et actrices amateurs qui interprètent tous les autres personnages de la pièce, en lecture. Le terme de « lecture » désigne une méthode de travail plutôt qu'une forme finale : le livre n'apparaît jamais à l'image et les interprètes savent leur texte. Mais cette confrontation entre la voix d'une actrice professionnelle très maîtrisée et des interprètes en lecture, met aussi délibérément en relation deux niveaux de parole, de maîtrise et de présence. Le travail de jeu a consisté notamment à demander aux acteurs de toujours parler avec le regard levé, et de ne consulter brièvement leur texte que pour des respirations précisément déterminées. Le mode d'énonciation qui en résulte peut être comparé à une prise de parole publique ou politique, à une assemblée. Le but était que les personnages ne parlent pas « dans l'image » mais au-delà d'elle, s'adressant à l'espace de l'installation. Leurs silences - pendant lesquels Richard prend la parole et s'adresse à eux - provoquent une présence troublante, où les regards prennent une importance majeure. Ils ouvrent des espaces à l'intérieur desquels le dispositif et la voix de Richard déploient leur jeu sur l'image et le temps.

Les déplacements du bras robotisé (horizontalement et verticalement) et donc in fine la distance entre la tête et le centre de l'écran pilotent des actions sur le cadre, le zoom, la mise au point et la vitesse de la vidéo, qui sont effectués sur le fichier vidéo grâce à un programme. Ainsi, le robot est en dialogue constant avec l'organicité de l'image, tout en relayant et en prolongeant les mouvements de caméra effectués par la steadycam.

Cette correspondance entre mouvements du robot et mouvements dans l'image s'effectue en temps réel (et non dans le montage du film comme cela serait fonctionnellement possible puisqu'ils seront toujours les mêmes), afin justement de les déterminer et les régler dans l'espace même de l'installation, comme une relation physique étroite entre eux. »

Thierry Fournier

Thierry Fournier

Le travail de Thierry Fournier aborde la manière dont l'identité, l'altérité et les limites de l'humain se jouent dans les relations avec les technologies, notamment pour une approche critique des attentes qu'elles suscitent. Sa pratique est protéiforme : objets, installations, prints, pièces en réseau, sites web, vidéos, performances. Architecte de formation, il est diplômé de l'École nationale supérieure d'Architecture de Lyon.

Il crée également des expositions à travers lesquelles il prolonge ces réflexions à une échelle collective, en revendiquant la transversalité des enjeux liés aux cultures numériques et un travail spécifique sur la spatialité et la temporalité. Il est co-responsable du groupe de recherche EnsadLab Displays à l'Ensad et de l'atelier Collection à l'École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, tous deux consacrés aux enjeux des expositions. Il est également artiste-professeur invité au Fresnoy en 2017-2018.

www.thierryfournier.net



Thomas Garnier, Cénotaphes Installation

Un phénomène global se présente à vous. Aux quatre coins du monde poussent bâtiments, quartiers ou mêmes villes entières construits à une vitesse ahurissante. Ces derniers ont cependant une particularité commune : ils ne remplissent aucune fonction et sont abandonnés à la fin ou au moment même de leur érection. Ces bâtiments passent directement du chantier à la ruine, leur durée de vie si faible leur vaut plusieurs noms « ghost cities », « tofu buildings » ou tout simplement « ruines instantanées ».

Dans un futur proche ce phénomène gagne en ampleur. L'aboutissement d'une nouvelle technique de construction de plus en plus rapide (dérivée de l'impression 3D à grande échelle) et de la standardisation automatique des éléments répétitifs de construction conduit à une nouvelle façon radicale d'envisager la ville, si on peut encore l'appeler ainsi.

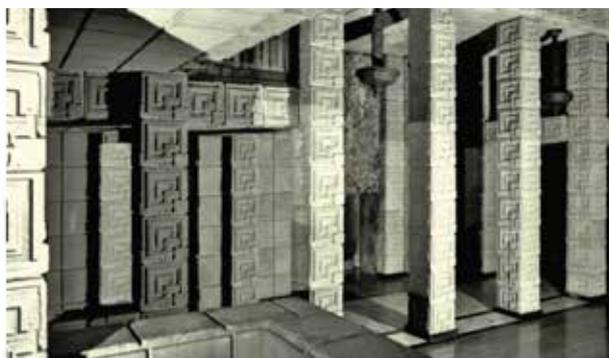
L'automatisme et le remodellement continu de celle-ci basés sur le principe de spéculation immobilière, la ville produit, assemble, désassemble, réassemble en continu des éléments architecturaux en béton tréfilé. Observable depuis l'atmosphère, on voit que certains tronçons de cette ville infinie commencent à se transformer. Cette dernière désertée depuis sa première heure n'a jamais fait semblant d'avoir une quelconque utilité, elle existe simplement comme un remplissage invasif et esthétique du monde.

Cette antiarchitecture n'est rien de plus que la promesse d'une fonction, d'une occupation qui ne se réalisera jamais, de la rencontre d'une illusion et d'un flux, de la manipulation d'une nappe abstraite qui nous recouvre tous.

Cénotaphes propose d'illustrer ce songe d'un urbanisme par une installation mécanisée qui assemble et désassemble en continu des éléments sculpturaux en béton. Ce Sisyphes automatisé est accompagné d'un système vidéo qui filme en temps réel l'intérieur de la construction et recompose un travelling infini à l'intérieur des entrailles de cette ville chimérique.

Biographie Thomas Garnier

Thomas Garnier est un artiste contemporain et visuel venant du monde de l'architecture. Diplômé d'État en 2016, il suit depuis la formation complémentaire du Fresnoy - Studio national des arts contemporains. Son travail est souvent classifié comme faisant partie d'un renouveau d'une forme de romantisme post-digital, ses travaux interrogent l'essence du local, de l'histoire, de la mémoire dans l'établissement progressif d'un monde globalisé et désensibilisé. Sa pratique s'apparente à celle d'un artiste/chercheur ou d'un hétérotopologue, tel que le définit Foucault dans son texte « les espaces autres ».



Frank Lloyd Wright, case study houses Ennis and Storier



image du nagakin



Carlo Scarpa



Compte Instagram de Thomas Garnier :
<https://www.instagram.com/paramonumental/>



Maia Flore, *A rose is a rose is a rose* Installation

Des voiles invitent le visiteur à s'enfoncer dans un passage dense. Cela pourrait être un paysage fantasmé d'un conte d'Andersen, une forêt que l'on aborde comme rite initiatique. Guidé par le rythme des plis dont les voilages transparents balisent le chemin et où la lumière de l'écran guide les pas, le marcheur se dirige par des sons familiers discontinus. Il se retrouve nez à nez avec un tableau mouvant d'où surgit un humain. Dans cet écran noir, les formes du corps se transforment sans cesse au paysage. Une rencontre où l'on passe à travers la brume, respire des nuages ou dessine les courbes des montagnes.

« Ce projet s'inscrit dans une continuité de mon processus de création identifié dans mon travail photographique qui réside dans l'exploration du corps performatif avec le souhait de le déplacer dans une nouvelle dimension, celle du mouvement.

Le dispositif ressemble à deux visions superposées : un corps et un paysage cohabitent dans le même espace-temps. Tous deux, changeant lentement pour arriver à une rencontre. L'installation est utilisée comme un moyen de déplacer le visiteur vers une rencontre sensorielle dans un paysage flottant. La vidéo est utilisée comme un outil de rencontre avec l'autre, un miroir à taille humaine ou encore un tableau vivant. Et le système d'installation sonore est travaillé pour envelopper la déambulation de sons familiers et discontinus, comme des souvenirs parlants ou chuchotement créant son propre système temps. Cette pièce rend compte des principaux sujets de réflexion irriguant la pensée de ma recherche, comme la durée, l'échelle, la transformation, mais aussi la visibilité et l'invisibilité, le mystère et sa résolution.

J'ai quitté les habits du personnage de mes photographies pour explorer la présence dans un espace scénique abstrait
Comment l'envie dirige-t-elle le corps ?

Accompagnée par un chorégraphe, mon projet a débuté par un pas de côté. En déplaçant mes habitudes de gestes, il s'agissait de sentir le mouvement et le laisser aller. J'ai ensuite enregistré cet état éphémère de la sensation dans un cadre abstrait au plateau avec un fond vert. À partir de cette matière, je recherche une nouvelle forme d'écriture entre l'image fixe et le corps en mouvement.

De longs rideaux guident le spectateur, comme un tunnel caressant qui permettrait de s'éplucher des couches qui nous empêchent de ressentir. Puis vient la vidéo sur l'écran, et à ce moment précis de la rencontre, peut-être, la possibilité de ne plus penser, ne plus rien reconnaître, vivre le moment parfait du soulagement avant qu'il ne s'évapore à nouveau, et qu'il faille aller le chercher encore.

À partir d'archives personnelles (2011-2018) enregistrées et d'ajouts de bruitage, nous composons avec le même processus que le ressenti chorégraphique. Nous avons effectué un travail autour des bruits alentours afin d'accepter et intégrer ces sources sonores. Les bruits deviennent musicaux, comme un souvenir qui remonte à la surface. Leur musicalité est devenue une possibilité. Les sons sélectionnés n'ont pas pour but d'illustrer mais de rendre un espace familier où «les gens peuvent passer et les oiseaux chanter» (John Cage).

Il y a dans cette discontinuité, un renouvellement de l'espace sensible qui permet de se débarrasser d'une tentative de compréhension mentale.»

Maia Flore

« Je rêve d'une machine qui traverse le temps et l'espace. Alors en attendant, je me sers de mon corps comme objet d'étude dans des mises en scène que je photographie et transforme pour garder une trace d'un possible ré-enchantement. Travaillant dans la reprise, une image qui apparaît me permet de passer à l'expérimentation suivante. Depuis peu, c'est à travers un processus chorégraphique filmé que je m'ouvre à de nouveaux horizons.»

Maia Flore

Biographie Maia Flore

Maia Flore est née en 1988. Elle vit et travaille entre la France et les États-Unis. Exposée en France et à l'international dans des expositions personnelles (Galerie Esther Woerdehoff à Paris, Themes+Projects à San Francisco, Emmanuel Fremin à New York) et collectives (Les rencontres d'Arles, Paraty Em Foco au Brésil, Gextophoto en Espagne) elle est lauréate du Prix HSBC pour la photographie en 2016 et édite sa première monographie aux Éditions Actes Sud.

Site de Maia Flore

<http://www.maiaflore.com/>

Soulever - déplacer - déposer - visible - senti



Chiara Caterina, *The Afterimage* Installation

The afterimage est une installation qui propose un voyage dans les images. Deux archives se confrontent : des fragments intimes d'images du passé, issus de la collection de diapositives trouvées de l'artiste, et la masse d'images collectives d'aujourd'hui visibles sur internet sont mises en dialogue à travers une série de dix écrans. Il s'agit ici d'une question-réponse entre l'humain et la machine, les algorithmes utilisés pour reconnaître, lire et classer les images.

«Dans l'installation, 10 écrans seront disposés suivant une ligne oblique, de manière à créer une sorte de timeline pour arriver à la composition d'un montage. Les petits écrans montreront le processus de recherche déclenché par l'analyse d'une image d'archive à la fois. Le grand écran montrera seulement un choix, un montage, de quelques éléments qui apparaissent dans les petits écrans, en loop: comme le montage d'un film n'utilise pas tous les éléments qui sont à la base de sa recherche ni tous les rushes. Le dernier écran à travers son choix de montage construit sur les données fournies par les petits écrans de la recherche en constante mutation, générera un "film" qui ne sera jamais exactement le même. Chaque petit écran aura une "fonction" spécifique de la recherche, il représentera une étape de travail. Exemple: le premier écran montrera une succession de diapositives qui déclenchent le début de l'"histoire", en s'arrêtant sur une seule; le deuxième le résultat d'images issues de la recherche inversée par reconnaissance qui défilent très rapidement; le troisième les mots-clés; le quatrième la recherche internet issue des mots-clés qui générera une dérive dans les textes (ex. des recherches de textes issues de Wikipedia); le quatrième un mouvement dans les détails de l'image de départ qui générera en temps réel des autres résultats en images beaucoup plus abstraits dans le cinquième...»

Chiara Catarina

«Les systèmes de reconnaissance de tout type sont de plus en plus performants. Non seulement les moteurs de recherche collectent un nombre toujours croissant de données, d'images, de contenu de tout type, mais ils apprennent à reconnaître et à faire des associations de contenu. Les données, quelles qu'elles soient sont donc constamment traitées et analysées. La machine crée donc des nouvelles possibilités de recherche.

L'installation *The afterimage* est une tentative de se ré-appropriier certains éléments issus des propositions de la machine pour créer des nouvelles histoires, des nouvelles mémoires à partir d'un archive analogique. La programmation informatique qui constitue l'installation va solliciter des recherches et des associations proposées par la machine, croisant l'archive personnel de l'artiste et l'archive numérique d'internet, pour créer de nouvelles associations et aller encore plus loin dans le résultat d'une oeuvre mi-homme/mi-machine, en temps réel, laissant donc la place à l'inconnu et à un nouveau regard sur l'image qui reste.

C'est ici que se situe précisément l'enjeu technologique, celui de solliciter un grand nombre de recherches de manière simultanée mais surtout, d'afficher en temps réels les résultats dans une forme bien précise, physiquement multipliée dans l'espace à travers plusieurs écrans/robots. Le tout offre au spectateur la possibilité de visualiser les différents éléments qui donnent vie à une composition finale, une sorte de montage qui explore l'image d'archive de départ "augmentée".

Depuis quelques années, je construis mon archive personnelle d'images diapositives datées des années '50-'60-'70-'80-'90's que j'achète sur des marchés aux puces, des brocantes, sur des sites d'enchères online. Je suis fascinée par cette ré-appropriation des mémoires d'autres, des mémoires perdues, des possibilités qui se cachent dans chaque image et chaque hors-champ. Je suis fascinée par cette pellicule dégradée et ces couleurs qui semblent être les teintes d'un monde qui a changé de forme et qui n'a plus les même couleurs et les même nuances, hors du temps. Ces images fixes, figées, à l'arrêt. Mortes? Ou en attente?

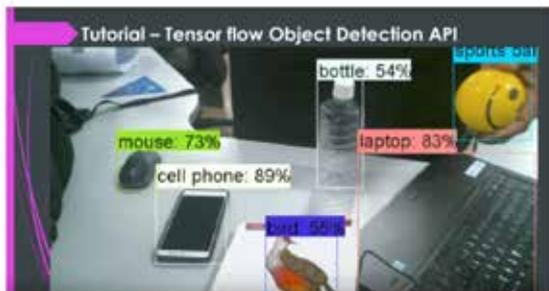
Parallèlement un autre archive exerce sur moi la même fascination: l'archive globale de l'internet. Celle des images, toujours disponible, éveillée, vivante, qui bouge vertigineusement et semble n'appartenir à personne et en même temps à tout le monde. Mais aussi celui des données textuelles, des vidéos, des actualités, de la reconnaissance.

Une afterimage ou image rémanente est une illusion optique qui continue à apparaître après que l'exposition de l'image originale a cessé. C'est la propriété d'une sensation visuelle qui persiste après la disparition du stimulus.

D'où ma question: qu'est ce qu'il nous restera ou qu'est-ce que nous serons capables de retenir de ces images du passé une fois perdues dans le marasme du présent continu de l'information d'internet? Quel sera leur pouvoir poétique? Est-ce que cette immersion pourra donner vie à un ultérieur pouvoir poétique? Celui qui se manifestera peut-être par une chute libre dans les images internet? Dans la confrontations des deux archives?

Une plongée dans la recherche internet qui perd son objet, perd son but et se transforme en dérive. Cette recherche qui avance par associations et qui a le pouvoir de nous amener très loin de là d'où nous étions partis. Nous expérimentons tous les jours cette sensation d'épuisement causée par une errance mentale dans le réseau. Cette installation est une invitation à se perdre dans les mailles du réseau tout en restant fidèles à notre image de départ, l'image d'un temps que nous n'avons jamais vécu, de quelqu'un que nous n'avons jamais connu. Une image qui pourra nous ouvrir à d'autres univers.

J'ai sélectionné et numérisé sur environ 1500 images diapositives appartenant à mon archive privé. Dans le cadre de cette installation j'ai décidé d'abandonner l'idée de toute matérialité relative aux diapositives, je ne montrerai donc jamais les diapositives "physiquement" dans leur caches. Le spectateur n'aura donc jamais la possibilité de toucher les images. Les deux registres d'images (celle qui avaient une matérialité et celles, numériques, qui naissent déjà sous forme de 1 et de 0) auront donc dans l'installation le même statut et la même place. Au spectateur de se laisser emporter par l'une ou par l'autre ou de créer de nouvelles connections composées par le mélange des deux.» Chiara Catarina



1. Diapositive de départ



2. Résultats Google



J'ai cherché, j'ai trouvé.

J'ai vu des visages, des couleurs intenses, des géographies lointaines, des paysages connus et des clichés involontaires, des gestes et mouvements interrompus, d'autres époques, des familles réunies, des fêtes, des célébrations, des déjeuners, des dîners, des verres vides, de la poussière et du désordre, des montagnes, des plages et des rivières, des tombes, des cimetières et des cascades, des gratte-ciels, des bateaux en mer, des fumées noires, des fumées blanches, des villes bondées, des périphéries désertes, des champs, des fleurs, de l'eau et du sable, des regards complices, gênés, des poses, des rues antiques et des monuments, des chiens, des chats, des girafes, des autruches, des vaches et des lions, des histoires imaginées.

J'ai vu des vies sur un écran.

J'ai vu dix écrans.

J'ai demandé à la machine, aux entrailles du réseau et j'ai obtenu des réponses en retour.

Des réponses d'autres univers dans ce même univers, j'ai mis le passé dans le présent et j'ai eu tout le temps nécessaire pour me perdre.

J'ai eu en retour des mots, des sons, d'autres images.

J'ai eu ce que je n'ai jamais connu.

Je me suis laissée aller à la dérive, je me suis perdue. J'ai utilisé des pistes pour trouver d'autres pistes.

The Afterimage, c'est l'image qui reste.

Ceci est ce qu'elle deviendra.

Chiara Catarina

Biographie Chiara Caterina

Née en 1983 à Salerne, Italie. Après des études d'histoire du cinéma à l'université de Rome et une formation en direction de la photographie, Chiara Caterina suit actuellement un post-diplôme au Fresnoy - Studio national des arts contemporains. Son court métrage *Avant la nuit* et son moyen-métrage *Il mondo o niente* ont été présentés dans plusieurs festivals internationaux. Elle s'intéresse surtout aux territoires d'exploration du cinéma de non-fiction et aux pratiques documentaires.

« J'ai autour de moi des centaines de photographies dont la plupart n'ont jamais été montrées. J'ai ces « chutes » qu'un film laisse derrière lui comme des queues de comète. J'ai ramené de chaque pays visité des cartes postales, des coupures de journaux, des catalogues, quelquefois des affiches arrachées aux murs. Mon idée a été de m'immerger dans ce maelstrom d'images pour en établir la Géographie. »

Citation de Chris Marker, *Immemory*, 1997



Hugo Deverchère, *The Crystal and the Blind* Installation

L'installation *The Crystal & the Blind* est un incubateur, un laboratoire où sont produits de manière simultanée les indices et fragments d'un monde et son histoire. Dans ce microcosme qui agit comme une autre réalité, nous ne sommes pas spectateurs d'une œuvre mais témoins du processus de son apparition.

Le projet s'inspire de deux programmes de recherche liés à la colonisation spatiale et menés aux États-Unis dans la seconde moitié du XXe siècle : Biosphere II et Ecosphere. Ces deux programmes portaient sur la reproductibilité d'écosystèmes terrestres autonomes. Biosphere II était une initiative privée qui a donné lieu à l'édification d'un laboratoire prenant la forme d'une gigantesque base spatiale implantée dans le désert d'Arizona. À l'inverse, Ecosphere fut développée par la NASA dans l'optique de créer l'écosystème viable le plus simple et élémentaire possible, prenant la forme d'un petit objet sphérique en verre. L'intelligence artificielle, absente mais pourtant omniprésente, créatrice et narratrice d'une histoire et son contexte à travers des formes constitutives d'un ensemble vivant (micro-organismes, végétaux et minéraux), ses humeurs et évolutions sont influencées par l'étude des constantes vitales de l'écosystème développé par la NASA, ici recréé et immergé dans le dispositif.

À travers ce dispositif autoréflexif construit lui aussi comme un écosystème plastique, l'observation scientifique permet de ré-agencer l'histoire et l'imaginaire convoqué par la recherche spatiale pour en extrapoler un nouveau récit, dans une logique d'archéologie prospective. Mémoire et devenir possible sont mis en tension par le présent dans une narration mêlant archives et fictions, à travers des espaces microcosmiques en constante formation et évolution, où le réel est examiné comme une matière spéculative.

Partenaires : La réalisation de l'œuvre d'Hugo Deverchère a été accompagnée par C2L3Play – Cross Border Living Labs, dans le cadre du programme de coopération transfrontalière Interreg France-WallonieVlaanderen cofinancé par l'Union Européenne. www.interreg-fwvl.eu Avec le soutien du Fonds européen de développement régional / Met steun van het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling avec le soutien de Biosphere 2 ® a registered trademark of CDO, ventures, LLP.

Biographie Hugo Deverchère

Né en 1988 à Lyon, diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, son travail a récemment été présenté au Palais de Tokyo (Paris), au FRAC Grand Large (Dunkerque), à l'International Film Festival Rotterdam, et CPH:DOX (Copenhague).

Mu par une logique d'ordre presque scientifique, le travail d'Hugo Deverchère propose un ensemble d'expériences qui sont autant de pistes pour interroger et évaluer notre rapport au monde. Que ce soit à partir de récits, de données collectées, d'images captées, fabriquées ou simplement trouvées, ses recherches ont recours à des procédés de modélisation, de transposition ou de conversion qui mettent en exergue des phénomènes, événements et histoires dont la nature intangible est toujours sujette au doute et à l'incertitude.

Site de Hugo Deverchère :

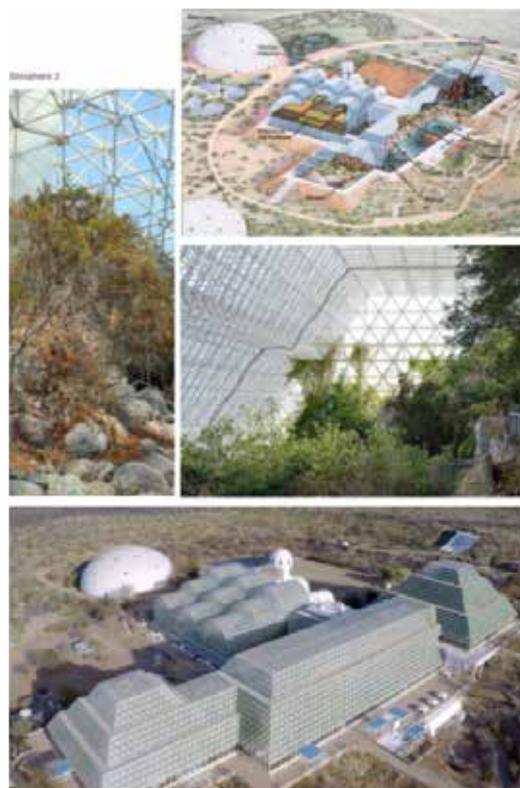
<http://www.hugodeverchere.com/>

Page Wikipédia du projet Biosphère II :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Biosph%C3%A8re_II

Page Wikipédia Ecosphère :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89co-sph%C3%A8re_\(science\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89co-sph%C3%A8re_(science))



Images du projet Biosphère II en Arizona

«Le projet a nécessité la création d'un algorithme d'intelligence artificielle et son réseau de neurones. Via une méthode d'apprentissage machine (deep Learning), ce programme qui constitue le cœur de l'installation est capable de générer des fragments de récit qui s'inspirent de différents corpus de texte constitués par les archives de Biosphère II et d'œuvres de science-fiction.

La façon dont ce programme génère le texte est conditionnée et influencée par des données de température et d'activité recueillies en temps réel au sein de l'écosphère présente au cœur de l'installation. Ces données sont également transposées et utilisées pour activer les différents dispositifs microclimatiques (lumière, chauffage, humidité...) présents dans l'installation.

Ce travail s'inscrit dans le prolongement de mes recherches autour de la corrélation entre des notions telles que le paysage, le microcosme, la science comme vecteur de nouvelles représentations, l'imaginaire de l'espace et de sa conquête, l'espace et le temps.

Je souhaite explorer ces questions à travers un centre de recherche situé aux États-Unis, dans le désert d'Arizona : Biosphère II. Construit à la fin des années 80, ce lieu singulier devait permettre l'étude de la reproductibilité et du maintien d'écosystèmes confinés et habitables, dans le cadre de recherches liées à la colonisation spatiale et à la conquête de nouveaux mondes.

Biosphère II était une initiative privée, financée par Edward Bass, un financier Texan. Il s'inscrit dans un contexte post guerre froide pendant lequel l'intérêt des gouvernements pour la conquête spatiale s'amenuise. Ce projet démesuré, son architecture futuriste et la façon dont il est médiatisé témoignent d'une volonté de réactiver l'engouement populaire en bâtissant un contexte voué à être autant un centre de recherche qu'un plateau propice à la production d'une véritable épopée de science-fiction en direct à la télévision.

Reconstitutions d'écosystèmes terrestres, sélection de scientifiques, élaboration de missions : Le contexte opère à la fois en tant que protocole scientifique et format télévisuel destiné à produire un grand récit spatial.

C'est donc à travers ce lien établi entre ce lieu réel et son récit, écosystème et régime de fiction que je souhaite intervenir. Dans une logique mimétique, je souhaite produire un récit de science-fiction à partir d'une observation scientifique : l'étude en temps réel d'un écosystème créé dans le cadre de recherches liées à la colonisation spatiale.

Il s'agit ici, à travers ce projet, de concevoir la science, les processus expérimentaux et d'étude qu'elle engage, dans leur dimension prédictive, de reproduire et interroger cette propension de la science à spéculer sur le réel et d'en faire ainsi évoluer les représentations. Il est question de déployer une expérience à la fois spatiale et temporelle où la remontée vers le passé engage une transformation du présent, où toute recherche des origines de ce que nous sommes est intrinsèquement liée à un éloignement vers ce que nous pourrions être.

Fiction(s)

Le projet repose donc sur l'écriture d'un algorithme d'écriture numérique et prédictive permettant, à partir de l'apprentissage de différents textes, de produire un récit dont la nature et la forme sera influencée par les différentes composantes stylistiques et thématiques de ce corpus, en fonction des données recueillies dans l'Écosphère.

Le corpus sera composé de deux natures de texte différentes. D'une part des archives ayant trait à l'histoire du centre de recherches américain Biosphère II et aux différentes expériences qui s'y sont déroulées : journaux de bord, retranscription d'émissions télévisées, récits de scientifiques, comptes-rendus d'expériences, documentation du lieu... Et d'autre part une sélection de récits de science fiction qui ont inspiré son existence ou ayant trait à l'imaginaire qu'il convoque.

Le film *Silent Running* de Douglas Trumbull (1972) a inspiré l'architecture du lieu et la façon dont il a par la suite été représenté à l'écran. Son réalisateur, qui produisait des films pour la NASA avant de rejoindre l'industrie hollywoodienne, est surtout connu pour être un grand superviseur des effets spéciaux. Il a notamment travaillé sur de nombreux projets de science-fiction comme *2001*, *l'Odyssée de l'espace*, *Rencontres du troisième type*, *Star-Trek* et *Blade Runner*. Une constellation de grands récits de science fiction, fortement ancrés dans l'imaginaire collectif se dessine alors.

Ces matières documentaires et fictionnelles sont ainsi mêlées et constituent en quelque sorte la mémoire du lieu. La façon dont cette mémoire est alors réécrite, réinterprétée et ré-agencée par l'algorithme est modulée en temps réel par l'évolution de l'écosystème développé par la NASA, à travers son étude et son observation.

L'installation prendra la forme d'un dispositif interactif fonctionnant comme un environnement sensible et évolutif en fonction des variations observées dans le même temps à l'intérieur de l'Écosphère via les différents outils de captation et d'analyse qui y sont implantés. Les indices et potentialités d'un monde sont contenus dans l'objet développé par la NASA. L'installation se propose alors de rendre tangible ce monde virtuel, en le transposant et en le déployant dans un espace qui nous met en présence de cet ailleurs.

Il s'agit de produire un contexte dans lequel le récit puisse s'infiltrer et circuler en y étant diffusé sous différentes formes, un contexte mouvant à mesure que le texte se transforme par la variation de cet autre contexte auquel il est relié. Ainsi, l'écosystème agit à la fois sur la production du récit et sur la forme dans laquelle et par laquelle ce récit est diffusé.

Écosystème(s)

Le récit puise sa source dans un corpus composé de textes dont la nature, la provenance, et le rapport à Biosphère II et à Écosphère sont variés ; son élaboration est sujette à l'évolution de certains paramètres. La façon dont il sera diffusé sera donc, elle aussi, multiple et mouvante, en lien avec ces variations. Le texte produit par l'algorithme pourra être successivement imprimé en direct par une imprimante matricielle, interprétée par une synthèse vocale et diffusé par des hauts parleurs, incrusté dans les images captées en direct, ou projeté sous forme de texte dans l'espace de l'installation.

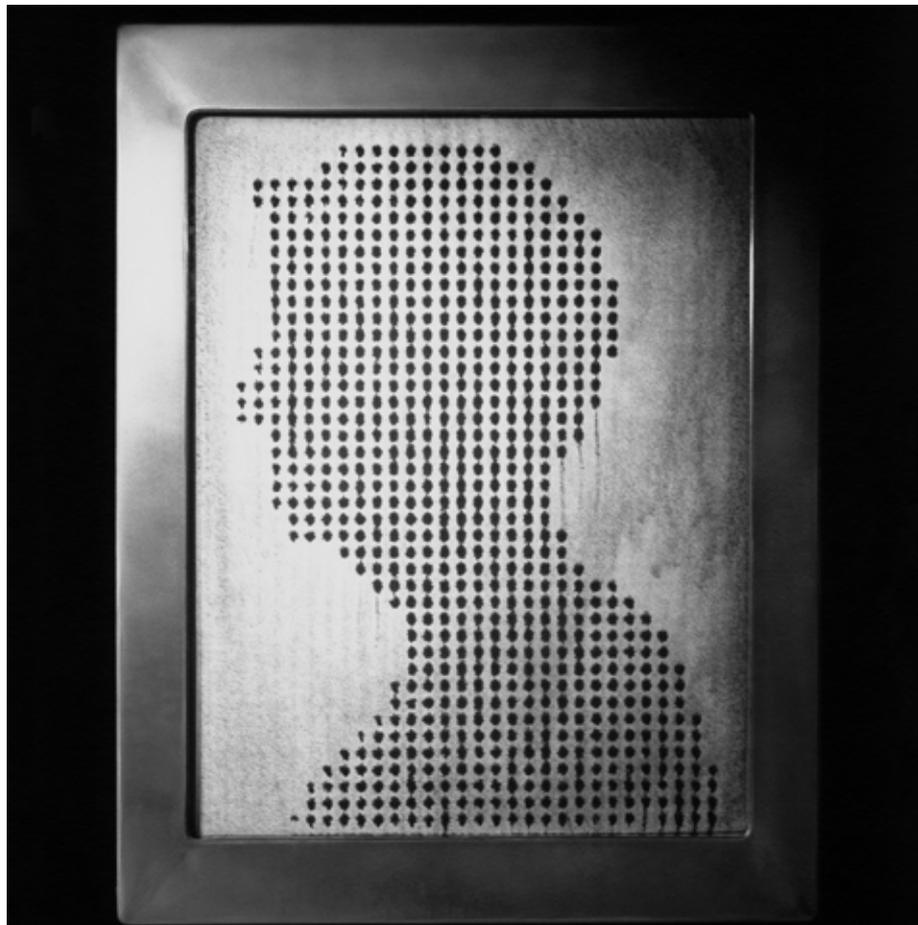
Un certain nombre de dispositifs seront également mis en place et utilisés pour faire varier l'environnement (luminosité, couleur, température, humidité) au sein de l'installation. Ils permettront la retransmission et l'amplification en temps réel des paramètres étudiés à travers l'Écosphère, et la diffusion des images qui en sont faites. Ces mêmes paramètres agissant également sur l'élaboration du récit, ces dispositifs permettront au spectateur de comprendre la relation d'influence établie entre ce récit et les données recueillies dans le centre de recherche, par la variation synchrone de l'environnement et du texte.

Les variations de température, de luminosité et d'humidité conditionneront ainsi l'apparition, le développement, et/ou la disparition de formes telles que des images d'archive de Biosphère II imprimées grâce à de l'encre thermosensible, des dessins formés par la croissance de micro-organismes recueillis au centre de recherche, des plantes réagissant à la lumière et à la diffusion de certains sons, des objets progressivement recouverts par des cristaux formés à partir d'une solution saline identique à celle de l'Écosphère.

Dans la même logique auto-reflexive selon laquelle le récit qui s'y déploie s'élabore, le dispositif interagit avec les écosystèmes qu'il convoque. L'installation se compose d'un ensemble de processus actifs permettant la création, l'apparition, l'activation de formes qui constituent à la fois l'évocation du centre de recherche, le déploiement du monde virtuel contenu dans l'écosphère et la réorganisation de la mémoire de ces expériences par la fiction. L'œuvre permet ainsi la génération d'une réalité fonctionnant, elle aussi, comme un écosystème plastique.

L'installation agit comme un laboratoire où la forme de l'œuvre, flottante, ne peut être définie, circonscrite ni achevée puisqu'en perpétuelle élaboration et transformation. Le visiteur n'est pas spectateur de l'œuvre mais témoin du processus de son apparition.»

Hugo Deverchère



Hideyuki Ishibashi, Macula Installation

La perte de matérialité de la photographie s'est imposée avec l'apparition des smartphones qui ont conduit peu à peu à la disparition du sens même de l'acte de photographier. Tout ce qui nous entoure ne semble avoir pour seule finalité que la projection sur un écran, y compris nos propres visages déformés et maltraités par des selfies convulsifs. Autrement dit, prendre une photographie consiste à remplacer l'objet et soi-même par une représentation codifiée et commerciale alignée sur ses semblables. Rapprocher l'image d'un idéal normé en chassant l'obscurité par la lumière devient une référence esthétique. La photographie moderne est ainsi parfaitement plate et nette, quand bien même il s'agirait de nourriture, d'un paysage ou d'un portrait. Que se passe-t-il subitement si les ombres prennent le pouvoir sur la lumière ? Ce projet est un miroir, un capteur d'images. Ce miroir d'ombres reflète la silhouette du visiteur, tandis qu'un miroir classique en capte le reflet. L'ombre n'est pas immédiatement reflétée, elle est dessinée progressivement en quelques minutes pendant lesquelles le spectateur ne peut pas se déplacer. Ces quelques minutes peuvent sembler longues dans un monde où rythme et vitesse s'affirment comme valeurs y compris dans l'acte de photographier. La silhouette ainsi fixée dans le miroir perdra progressivement son apparence lorsque le spectateur s'éloignera. Image et temps disparaîtront alors comme le sable dans le sablier, illustrant le côté éphémère de l'existence même qui nous fait retourner à l'état de poussière.

Description du processus

L'écran semble vide et inanimé. Quand un visiteur reste immobile, sa présence causera l'apparition progressive d'un profil, créé à partir de limaille de fer en suspension dans de l'huile minérale. Le spectateur devra être patient. Le profil sera complété en 3 à 4 minutes - le temps de développement moyen d'une photographie argentique. Si le visiteur refuse l'immobilité et quitte la salle avant l'achèvement du profil, celui-ci s'évaporerait instantanément.

Après 3 minutes, le profil se désagrège en partant du haut.

L'écran tourne comme un sablier pour recommencer.



"Physionotrace" par Gilles-Louis Chrétien en 1783-84 (machine à dessiner la silhouette), France





Pierre Pauze, Sonic Fluid Installation multimédia

Le projet de Pierre Pauze est composé d'un film de science-fiction, *Mizumoto* (visible sur Vimeo, voir lien en bas de page), et d'une installation nommée *Sonic Fluid*, présentée dans l'exposition.

Dans un monde où les recherches scientifiques sur la mémoire de l'eau ont abouti à une nouvelle révolution digitale, les réseaux sociaux ont été piratés par une forme de vie provenant d'un univers parallèle, ils stockeraient des informations vibratoires dans les nuages.

Un milliardaire mégalomane, Melon Nusk, persuadé d'avoir réussi à rentrer en contact avec une forme de vie extra-terrestre tente de créer un dialogue avec eux. Parallèlement, des individus communiquent à travers une forme de meta-langage mêlant la poésie, le chant et des outils numériques.

Une mise en scène en huit-clos, dans une atmosphère queer et rétro-futuriste, mêlant des drogues aquatiques, de la musique, des poèmes samplés à l'autotune, et des théories complotistes revisités sur fond d'ufologie.

«Mizumoto, une galerie de portraits dans un huis-clos queer rétro-futuriste, dont les protagonistes sont rassemblés autour du pouvoir de l'eau et de sa potentialité : l'aqua-métaphysique. Cette discipline réinterprète l'état des connaissances, dans l'euphorie provoquée par la multiplication des dispositifs. Les identités s'expriment comme des cellules distinctes, rassemblées par un flux relationnel, fait de musique, d'échanges et d'interprétations. Conducteur des informations, l'eau évoque à la fois le big data et une condition humaine transitoire, entre nouvel humanisme et transhumanisme capitaliste. Les symboles en présence évoquent des figures urbaines traversées par l'instinct primitif de la survie. Chaque personnage négocie sa place à la mesure de ses connaissances et de ses obsessions.

Phénomènes quantiques entremêlés, révolution de la médecine, synthèse par la musique : un futur fantasmé où le « sonic fluid », substance originelle, faisant la loi depuis que les recherches scientifiques sur la mémoire de l'eau ont abouti à une nouvelle révolution digitale. Matérialisée par un espace-temps en huis clos, celle-ci s'inscrit sans linéarité, dans le maelström des liens tissés entre le cycle de l'eau et les réseaux d'information du web. L'humanité, data center de l'eau et de sa mémoire cachée, contemple désormais la technologie comme le lieu d'une impossible rédemption, soumise à sa force insondable.» Théo-Mario Coppola

« Mes rencontres avec des chercheurs travaillant sur les propriétés mnésiques de l'eau m'ont conduit à m'intéresser à la recherche expérimentale et fondamentale en bio-chimie et en physique quantique.

Les propriétés mnésiques de l'eau en font un réceptacle et un accélérateur d'informations à l'échelle moléculaire et à l'échelle quantique. Elle garderait une trace bio-chimique et vibratoire des corps avec lesquels elle a été en contact. Cela laisse à penser qu'elle fonctionne comme un disque dur. Les spéculations scientifiques sur le stockage d'informations dans l'ADN pourraient laisser penser à l'apparition de disques durs ou de data centers aquatiques dans le futur.

Le projet est de faire un parallèle entre l'information qui inonde les réseaux sociaux et l'information vibratoire qui est stockée dans l'eau.

J'aimerais ainsi rejouer à travers la fiction une analogie qui anime ma pratique, celle des cycles qui régissent la nature et l'ère du numérique. En effet, la mise en réseau du web rejoue le schéma naturel du cycle de l'eau, en créant de l'information et du réseau sous différentes formes. Le « cloud » informatique est ce nuage créé par des informations évaporées dans le ciel des « data-center ». Les satellites gravitent au gré du vent des nouveautés numériques. Les précipitations sous forme de pluies d'informations inondent nos écrans, véritables courant d'images qui permettent la croissance des branches de nos liens sociaux. Celles-ci se déploient sur la toile des réseaux du web, laissant fleurir des relations de différentes natures, qui ruissellent jusqu'aux sources de la matrice, pour se graver dans les roches sculptées de nos consciences, ou s'évaporer de nouveau dans la data.»

Pierre Pauze

« La narration se déroule dans deux théâtres d'action différents. Présentés comme la mise en abîme de deux réalités sociales qui s'opposent. Métaphore de deux mondes parallèles, qui dialoguent à travers des résonances symboliques.

Sculpture (Théâtre 2)

Reprenant symboliquement des lieux de rassemblement traditionnels (fontaine, source, arbre) des objets de consommation ou d'interaction (narghilé, substance à boire, psychotropes), ainsi que des éléments sonores et visuels liés aux réseaux du web (video youtube, musique). La sculpture sera conçue comme un microcosme, où cohabitent plusieurs éléments du vivant comme dans les jardins japonais (plante, eau, minéraux).» Pierre Pauze

Biographie Pierre Pauze

Né en 1990 à Meudon. Diplômé des Beaux-Arts de Paris, avec les félicitations du jury. Lauréat du Prix Artagon en 2015, du Prix agnès b. en 2016, et du programme européen The Spur en 2017. Son travail vidéo et ses installations ont été montrés en France, à la Grande halle de la Villette, au Carreau du Temple, à la cinémathèque Robert-Lynen, et à la Fondation Brownstone, ainsi qu'à l'étranger, au Musée d'art moderne et contemporain Es Baluard à Palma de Majorque, et au Palais des Paris au Japon.

Pour visionner le film Mizumoto :

<https://vimeo.com/album/5171489/video/274494269>

Mot de passe : rosefluo

A propos de la mémoire de l'eau :

https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9moire_de_l'eau



Damien Jibert, *Plague* Jeu vidéo

Ces petits personnages pixellisés sont des nihilistes de la pire espèce, car à force de ne croire en rien, même la fin du monde leur est refusée. Cette ville virtuelle dans laquelle ils évoluent est un prétexte à les voir se débattre et s'ennuyer éternellement. Rien de ce qui est dit dans ces histoires n'est à prendre au sérieux, car un nihiliste ne doit jamais être pris au sérieux même lorsque l'apocalypse semble proche. Je ne cautionne aucunement tout ce qu'ils affirment et détache mes propres idées des leurs.

Le monde proposé est accordé au temps réel, c'est un espace virtuel autonome d'une semaine en boucle, dans lequel on peut se promener si on accepte de sacrifier un peu de son quotidien, sans garantie d'en sortir grandi. Jeu vidéo sans réel objectif ou littérature ergodique, peu importe le nom qu'on lui donne tant que les histoires entremêlées prennent vie dans cet espace grouillant d'archétypes de personnages angoissés ; avec pour toile de fond, cette Peste adoptant de nombreuses formes, parfois rassurantes, d'autres fois désespérantes.

«L'idée de ce projet est d'aborder une narration éclatée grâce au temps réel. La forme est un jeu vidéo sur smartphone, style Point and Click des années 90 et synchronisé sur le fuseau horaire local. On y incarne un personnage dans son quotidien citadin, de son appartement à son lieu de travail, en passant par un bar, un parc, un hôtel ou encore des égouts et un cimetière, etc.

Le style est emprunté au pixel art, à cette esthétique des jeux vidéo des années 90 (*Another World*, *Broken Sword*), les décors sont des plans fixes et animés (changement d'ambiance couleur en fonction de l'heure, cycle jour/nuit). Le joueur peut rencontrer et interagir avec les habitants de la ville sans que cela n'entraîne de cause et effet.

Toute la trame de l'histoire est linéaire, elle se déroule quoi qu'il arrive, que le joueur soit présent ou non. En d'autres termes, il n'a aucune influence sur le monde dans lequel il évolue, il ne peut le découvrir qu'à son rythme, au fil de ses promenades dans les différents tableaux qui composent la ville.

La narration est pensée sur une boucle d'une semaine, permettant d'imaginer l'histoire dans le temps. Le scénario est rempli d'une multitude de rendez-vous (160), donnés par les protagonistes au cours d'une semaine, de jour comme de nuit. Ainsi, il faut se rendre au lieu dit et à l'heure dite pour avancer dans la compréhension des histoires. Les dialogues sont textuels, agrémentés de quelques intonations sonores et de voix yaourt ; le choix du texte répondant mieux à la proximité du smartphone, et permettant également un plus grand nombre de dialogues. Le héros ne parle pas, il reste passif par rapport à l'histoire.

L'histoire a demandé une écriture rigoureuse. Elle devait prendre en compte le principe de boucle (pas de fin ni de début mais une attente infinie), la passivité du héros, et son absence d'influence (que le joueur se soit rendu ou non à un rendez-vous proposé par un personnage ne doit pas influencer les prochaines rencontres qu'il fera avec ce même personnage).

Il y a une très grande quantité de textes pour rendre l'univers cohérent et vivant, que l'on puisse croire à sa propre autonomie. Des dizaines de rendez-vous sont proposés au joueur à chacune de ses sessions. Cela implique une multitude de personnages et d'histoires, contribuant à faire vivre cette ville en alimentant des légendes urbaines et autres rumeurs. Je me nourris pour cela de l'imaginaire commun autour des villes ainsi que des théories et fantasmes autour de la fin du monde.

Le ton général de l'histoire est fou, absurde et quelque peu cynique. Je m'autorise, comme dans mes travaux précédents, une totale liberté d'écriture, par la dérision et l'humour noir. Aucune bienséance n'est à prévoir. Bien que l'idée générale tourne autour d'une possible fin du monde, les histoires racontées s'inscrivent dans un imaginaire plus vaste, emprunté entre autres au cinéma, à la culture internet, à ma propre mythologie.

Le jeu est présenté dans un décor représentant le salon de l'appartement du héros. Il s'agit d'un passage entre le réel et le virtuel, un premier rendez-vous physique donné au joueur. L'installation est composée d'un canapé, un tapis, un lampadaire de salon, une table basse recouverte de livres sur la fin du monde et un téléviseur. L'espace est ouvert, invitant le spectateur à essayer le jeu à l'aide d'un smartphone transformé en contrôleur connecté à l'écran. Il aura également la possibilité de télécharger l'application sur son téléphone personnel grâce à un flash code, depuis l'espace d'installation, durant les trois mois de l'exposition.» Damien Jibert

Damien Jibert

Né en 1989 à Dijon (France), diplômé des Beaux-Arts de Chalon-sur-Saône (France) en 2014, vit et travaille à Lille (France). Damien élabore un univers entre cinéma et monde numérique à travers une esthétique lo-fi et un humour grinçant. Il se questionne sur la manière d'aborder la narration à travers des fictions éclatées dans lesquelles évoluent des personnages atypiques et candides, confrontés à des réalités difficiles et à leur propres solitudes. Son travail a été présenté au festival Hors-Piste au Centre Pompidou, à la biennale de Mulhouse et à la Gaîté Lyrique à Paris.



Alain Guiraudie, Journée Blanche
Photographies

À l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai toujours pas pris une seule photo pour ce projet. J'ai juste fait un casting et donc choisi les modèles qui figureront dans ces clichés, des gens très simples sans grande singularité (sauf quelques-uns). J'ai aussi une idée assez précise des lieux dans lesquels je les photographierai. Le projet est d'ailleurs né de ces lieux autour du Fresnoy, et de la photo d'un visage vue dans un fichier de comédien.

Si je respecte le plan que je me suis fixé (ce qui serait assez mon genre) je reconstituerais avec ces modèles des scènes de la vie quotidienne. Ils posent ainsi dans des petites allégories de la vie de tous les jours. Je laisserai la place à l'humeur du moment, au burlesque du quotidien, à l'émotion de la routine, à la beauté du banal. Ça pourrait être le film photographique de la journée d'un homme... quelque chose entre un romanphoto (sans la narration) et les tableaux photographiques de Jeff Wall.



Alain Guiraudie

Je suis né en 1964 à Villefranche-de-Rouergue et j'ai grandi dans une famille d'agriculteurs. J'ai fait mon lycée à Rodez puis de rapides études d'Histoire. J'ai réalisé un premier court-métrage (Les héros sont immortels) puis un deuxième puis un troisième puis un quatrième puis un cinquième (Ce vieux rêve qui bouge), de plus en plus longs pour arriver à un premier puis un deuxième puis un troisième puis un quatrième long-métrage, jusqu'à la consécration : La compétition officielle au festival de Cannes avec Res-ter vertical. Depuis janvier 2018, je me consacre à la photo. Je n'ai pas encore fait grand-chose, juste un portfolio paru dans la revue DOUBLE.

Plus d'informations sur son travail de réalisateur :

<https://www.cineclubdecaen.com/realisat/guiraudie/guiraudie.htm>



Robin Labriaud, Fabulus Installation filmique

Ce projet est le fruit d'une immersion dans l'univers automobile.

Robin Labriaud a détourné les bras robotiques de leur travail industriel, les utilisant d'une autre manière en leur donnant une tâche poétique : le mouvement chorégraphique. Les gestes produits par les bras robotiques nous renvoient à nos propres gestes. Ils en sont la copie conforme avec une répétition parfaite.

L'univers virtuel lui a permis de pousser le langage cinématographique en créant, par le biais d'un algorithme, un plan séquence infini. Dans ce plan séquence, trois caméras se déplacent de manière aléatoire créant ainsi des scénarii mystérieux. Le résultat est une invitation poétique à contempler des machines en perpétuel mouvement et à mettre le spectateur face à une œuvre en temps réel, à l'heure où la notion du temps se perd.

L'artiste ne cherche pas à transmettre un message, mais seulement à dérouler ce plan sous les yeux du regardeur, tel un sortilège hypnotique.

«La genèse du projet vient de cette constatation : L'homme a toujours voulu réaliser des objets parfaits. Mais la main a ses limites. Il a donc créé des machines qui sont le prolongement de son corps. Elles sont capable d'effectuer des tâches avec grande précision.

Les chaînes de montage automobile sont des lieux très difficile d'accès c'est donc pour cela que je vais réaliser mon projet en image 3D. Je vais aussi utiliser la photogrammétrie, ce qui va me permettre d'avoir la texture des robots ainsi que leur zone de travail, pour recréer de manière assez réaliste des parties de chaînes de montage automobile. Il s'agit donc d'une reconstruction totalement virtuelle d'une chaîne de montage. L'enjeu sera de réaliser un plan séquence en mouvement d'une durée de 3 mois, le temps de l'exposition via une caméra virtuelle dans un moteur de jeu vidéo. Cette caméra viendra révéler au fur et à mesure tous les endroits de l'usine. Les deux autres caméras, viendront faire des plans fixes assez rapprochés sur deux parties du décor : la cabine peinture et la zone de stockage.

C'est à la fois un détournement de la technicité afin d'utiliser son potentiel pour concevoir un champ d'investigation nouveau dans le domaine de la 3D. C'est aussi une invitation poétique à contempler des machines en perpétuel mouvement et, à mettre le regardeur face à une oeuvre en temps réel à l'heure de la dictature du temps des plans de plus en plus courts.

Les hommes vivent sous la tyrannie du temps, la dictature de l'horloge. Dans mon travail de cinéaste, je vais à l'encontre de ce temps. Mon temps est dilaté. Le spectateur est face à des plans qu'il peut regarder, qu'il peut analyser. Il a le temps. Il peut prendre le temps de voir. Pour ce projet, je viens mettre en place un mouvement dans un plan séquence infini. Le temps ne s'arrête plus grâce au robot. Un film s'étirant à l'échelle du temps de l'exposition.

Le spectateur sera face à une oeuvre ou il va devoir réapprendre « à ne rien faire », il devra contempler. Selon moi, le cinéma est essentiellement un art de l'observation. Ça passe par le regard et par la réflexion sur ce qu'on regarde. Concentrer notre regard, le ralentir, qu'il devienne à la fois flottant et inquisiteur est le moyen le plus sûr de nous rendre sensibles à la poésie du rien en restant conscient de l'enjeu du tout. Ce qui m'intéresse aussi c'est qu'on sente un temps qui s'écoule hors de l'image, comme lorsqu'on regarde un tableau : le temps du regard lui-même.

La caméra virtuelle simule dans le logiciel d'animation 3D une caméra réelle pour capturer les objets 3D en images 2D selon un point de vue et une focale définis. Cependant celle-ci, de part sa nature virtuelle, possède des caractéristiques spécifiques qui la différencient d'une caméra traditionnelle. Elle n'a pas de corps, pas de masse, pas de présence matérielle, elle est en fait caractérisée par une absence de limitations physiques. L'utilisation de celle-ci durant un mouvement de caméra rend alors possible quantité d'actions irréalisables en tournage réel.

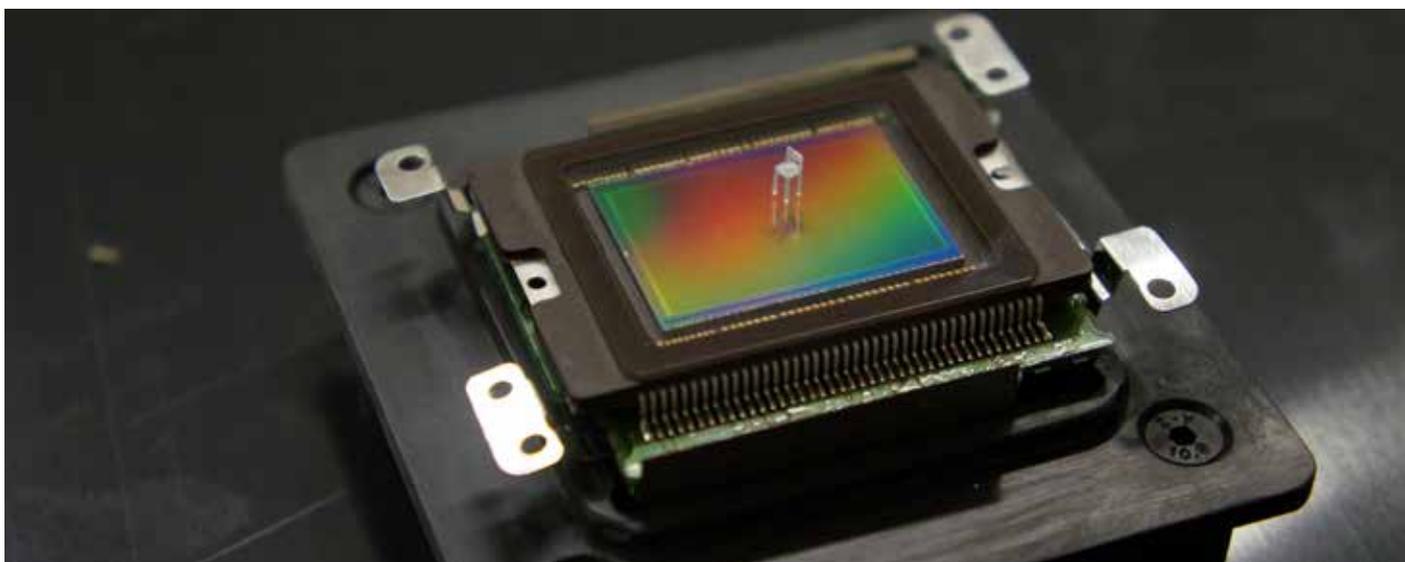
La caméra virtuelle n'a pas de taille ni de contrainte de focale. Elle peut si on le souhaite zoomer dans un plan du 0.5mm au 5000mm, ou en travelling avant passer d'un plan large sur une chaîne de montage à un plan rapproché sur un bras robotique en train de faire une action précise (à condition bien sûr que tout cela soit modélisé dans l'espace 3D).

Je veux construire pour le spectateur, une expérience de désorientation ou d'apesanteur qui rend l'image-vidéo à sa condition picturale, et même sculpturale. L'image 3D-volume analysée par la caméra virtuelle érige un temps vertical flottant. Ce qui compte en outre ici, ce n'est pas l'action qui se déroule devant nos yeux, mais le regard lui-même. Le vide est fascinant.

En regardant l'oeuvre, le spectateur fera face au sentiment de solitude, inspiré par l'immensité du plan séquence montrant des bras robotiques répétant les mêmes gestes.» Robin Labriaud

Robin Labriaud

Né en 1990 en France, diplômé des Beaux-Arts, Robin Labriaud est un artiste plasticien/ réalisateur. Il conçoit des œuvres qui sont à la frontière entre réel et fiction. Ses créations sont des poèmes visuels qui se laissent apprécier grâce à une temporalité dilatée qui permet de prêter attention aux détails qui composent ses images. Son travail qui s'exprime essentiellement à travers la vidéo, l'installation et le son a été présenté lors d'événements d'art contemporain comme au Louvre à Lens, à la galerie 10 Space à Pékin. Actuellement, il vit à Lille (France) .



Julien Maire, Shelters for facts ; Composite Films et installations.

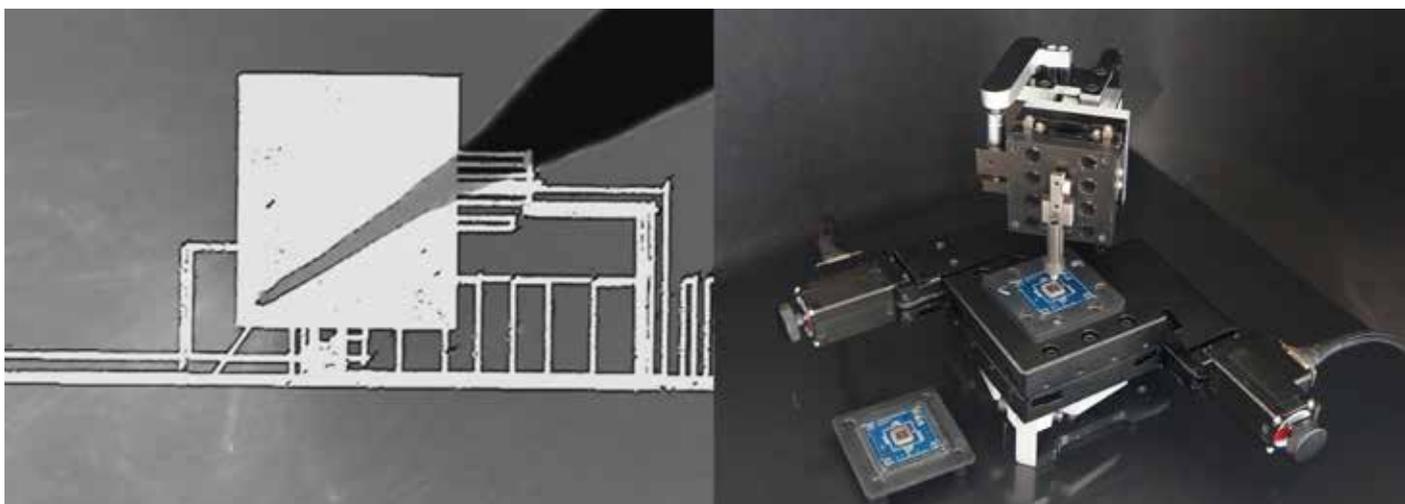
En 1977, les studios Eames produisent un court métrage demeuré célèbre The Power of Ten. Ce film explore les limites de l'infiniment grand et de l'infiniment petit dans un travelling optique à puissance dix. Bien avant que les images satellites et microscopiques ne soient banalisées, ce film encyclopédique explore deux des schèmes de la connaissance humaine. Librement inspiré de ce court métrage, Shelters for facts présente des éléments et figures imprimés en stéréolithographie qui sont directement posés sur des capteurs images de caméras. En jouant sur des rapports d'échelle et en supprimant les effets de perspective, ces micros-sculptures produisent en direct des rayogrammes. Elles sont ensuite vidéo projetées au sein de l'espace d'exposition. (...) L'installation révèle des images singulières tout à la fois figées et mises en mouvement par des variations de lumière aux pourtours des capteurs.

L'installation Composite s'agrége autour du même protocole mais développe un procédé qui altère plus encore la surface de captation vidéo. Un graveur micrométrique dessine sur des capteurs. (...) Le graveur poursuit son travail durant la durée de l'exposition produisant ainsi un nombre considérable de dessins. Une fois reconstitué et connecté, ces capteurs bien qu'ayant été définitivement affectés par le procédé redeviennent des caméras fonctionnelles. Celles-ci tout en affichant l'image spectrale et immobile des dessins préalablement gravés filment en outre le spectateur. En injectant de l'immobilité sur la surface de captation, les images obtenues placent de facto le spectateur dans le vif de l'image. Le dernier volet de cette recherche vidéographique, Sniper tv, réside en une altération qui se veut radicale et définitive. Un trou percé de part en part du capteur pulvérise son électronique matricielle. Ce dernier prend la forme d'une croix noire que le spectateur assimile instinctivement à un viseur de sniper. La caméra ainsi altérée saisit un flux continu et aléatoire d'images d'actualité. Cette incrustation met en abîme un contenu permanent et indifférencié d'images soumises à une violence immanente.

Biographie Julien Maire

Julien Maire (né en 1969) travaille depuis le milieu des années 90 au croisement de plusieurs disciplines comme la performance, l'installation média et le cinéma, produisant des œuvres-performances live et hybrides. Ses œuvres ont été présentées à Transmediale, Ars Electronica, Digital Art Festival, European Media Art Festival, Film Festival Rotterdam, Film Festival Oberhausen, Sonar, ZKM, ICC Tokyo, Empac, Powerstation Shanghai. Julien Maire a été le lauréat de la Biennale Update_2 en 2008 et nommé pour le World Technology Award de New York en 2009; son travail s'est vu distingué par trois mentions d'honneur au Prix Ars Electronica.

Blog de Julien Maire :
<http://julienmaire.blogspot.com/>





Assia Piqueras, Estran Installation

Estran est le contre-champ non figuratif du projet Récif d'Assia Piqueras, filmé en 2017 (production Le Fresnoy). L'installation de cette année met en présence un film et un élément sculptural, une forme en ébène sculptée. À l'origine et aux confins de cette proposition : une marche au désert, et l'effort d'une parole – celles d'un jeune guinéen arrivé sur le sol français en novembre 2016, et celles d'une femme qui se rend au silence.

Le récit de Lamine Diallo et les versets du Livre de Qohélet (L'Éclésiaste, un des livres de l'Ancien Testament) entendus dans le film sont taraudés par la lumière solaire. Envisagée comme phénomène physique autant que comme inquiétude métaphysique, la lumière constitue le lien sémantique et plastique entre le film et la sculpture, rendu efficient par la présence d'une seule et même source lumineuse pour la projection des images et la mise en lumière de la stèle. La découpe générée par le mapping est l'empreinte d'un espace absent : une ouverture traversée par la lumière d'un soleil insensiblement déplacée suivant l'inflexion de sa trajectoire. Elle dément ainsi les propriétés d'un éclairage fonctionnel, exhaustif et constant, en provoquant une coïncidence ponctuelle et partielle de la lumière et de la matière dans l'espace de l'installation. La durée de cet éclairage dure trois fois celle du film, laissant le visiteur devant l'impression que rien ne bouge mais que quelque chose a bougé.

« Présence tendue entre ciel et terre, centre perpétuellement déplacé, la femme qui marche sur l'estran expose à l'extériorité absolue d'un certain mode d'enregistrement de l'image le pas intérieur, insécable, qui la porte en avant. Elle devient ce «punctum mouvant en transformation dans l'espace», taciturne et relatif, éprouvant les conditions de sa propre dépouille.

Les accidents, les replis, les atterrissements de sa trajectoire sont doublés par un autre parcours, celui du drone qui la filme, dans un accord distancié qui tient à la fois de la prise et du relâchement.

Parce qu'il est un des nombreux instruments acquis à la volonté de puissance de l'homme -connaître, contrôler, atteindre, occuper le point de vue céleste -, cet oiseau-insecte-machine est une menace. Il suit latéralement la femme qui marche sur le sentier à mi-hauteur de la dune (travelling gauche/droite), s'élève en conservant une vision en plongée zénithale fixe au-dessus des sépultures, amorce une rotation sur son axe, se déporte vers l'étendue de sable, avant de redescendre à hauteur de son visage.

Les trois plans-séquences générés par son survol sont vecteurs de deux exactitudes radicalement distinctes : celle du corps-parole et celle du drone.

Deux espaces sonores rendent audible la dichotomie du point de vue de l'installation. Les trois casques mis à disposition sur les assises diffusent à 360° la marche enregistrée en binaural, et reproduisent ainsi l'écoute subjective, accidentée, de la femme sur le sable (pas, essoufflement, bourrasques, rumeur de la mer). Avec elle se déploient le récit d'un jeune guinéen arrivé sur le sol français en novembre 2016 et la lecture de certains versets du Livre de Qohélet, prenant acte de la relation entre deux déserts, celui du sable et celui de l'eau où les corps se meuvent et meurent.

Les quatre enceintes qui cernent l'installation spatialisent l'orientation du drone, ses changements de direction et d'altitude, les modulations fréquentielles de son vrombissement.

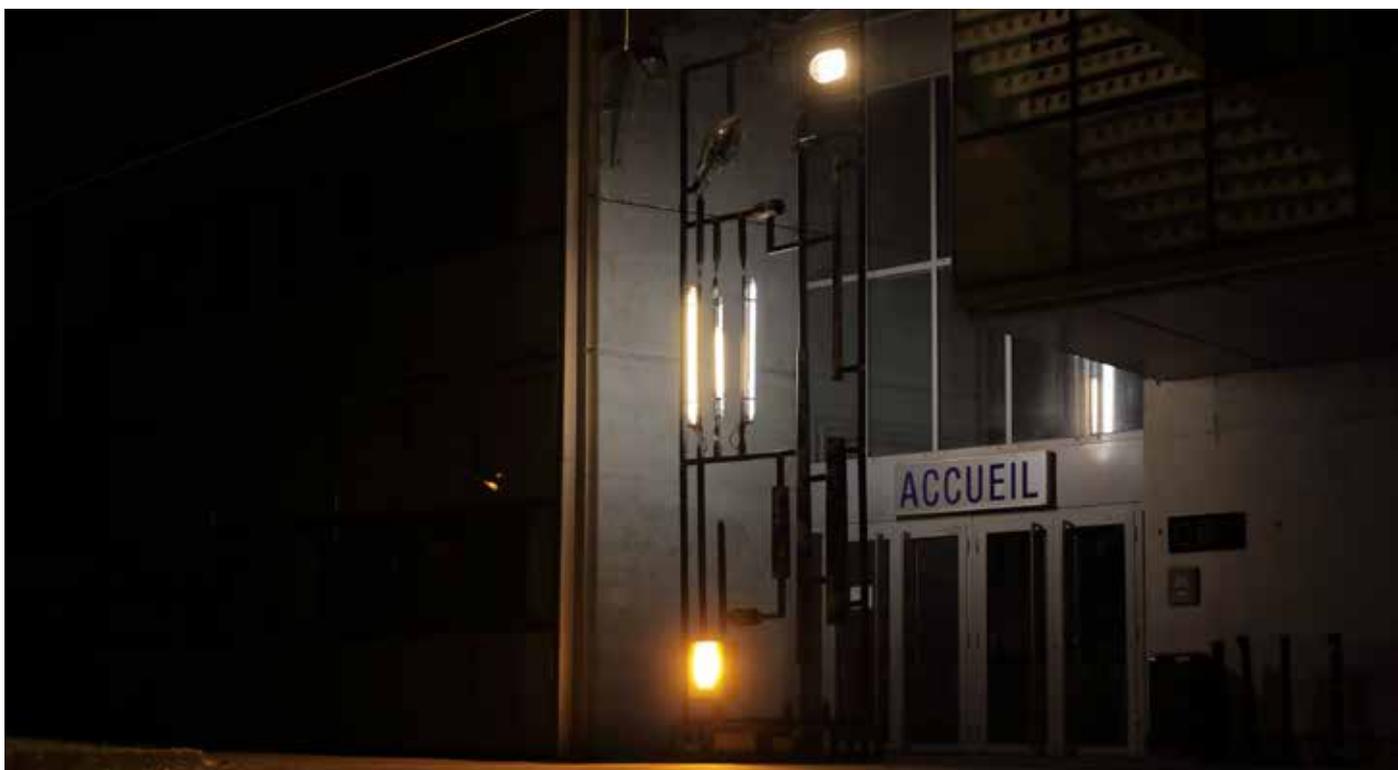
L'installation a besoin d'un espace qualifié et autonome qui puisse donner lieu à la relation film/sculpture selon un rapport d'échelle spécifique. Le corps de la femme qui marche et la stèle sont les indices d'une mesure humaine tendue entre les polarités incommensurables du ciel et de la terre.

La dimension de recueillement propre à cette oeuvre ne peut s'éprouver que dans une certaine mise en retrait. L'emplacement, la profondeur, ainsi que la faible hauteur sous plafond de l'espace choisi font exister l'installation au pourtour de l'exposition, incluse dans la dynamique de ses circulations et à l'écart de ses haltes majeures.» Assia Piqueras

«C'est une marche au désert ; la marche d'une femme sous le ciel, des terres jusqu'à la mer. Elle va, figure périssable de leur alliance, elle expose son pas élémentaire au survol d'un drone. Où la mer se retire, l'aridité de sa perte est incommensurable. Elle se rend au silence – non comme cessation mais comme cession de la parole à d'autres paroles venues visiter sa déréliction. Quelle nuit insolée de l'âme affranchit les êtres et les choses de ce qui n'a pas été, de ce qui n'est plus ? « On ne sait si c'est un petit mort ou Dieu. »
Pascal Quignard, *La nuit et le silence*, Flohic, 1995

Biographie Assia Piqueras

Née en 1991, ancienne élève de l'École normale supérieure, diplômée du Master cinéma anthropologique et documentaire de l'université de Nanterre (Paris X), et membre du GRAF (Groupe de Recherche en Anthropologie Filmique). Sa pratique filmique s'exerce comme lieu possible d'un alliage, celui du matériau documentaire et de l'écriture. Ses films, créations hybrides, regardent vers la parole et vers le monde, menant leur effort dans le sens du dépouillement.



Vincent Pouydesseau, figure c.
Installation. Dimensions 6000 x 2400 x 300 mm

figure c. est une sculpture lumineuse et sonore. Elle est composée de plusieurs matériaux issus de l'industrie prenant au piège des éléments lumineux du mobilier urbain. Le rôle de la lumière y est interrogé, en la considérant tantôt comme un outil permettant de rendre visible, tantôt comme une entité contestant son environnement.

Mettant en place l'essentiel des formes par un jeu de ligne dans l'espace ; la structure est une recherche minimale, chaotique, une organisation du vide. Chacun des matériaux a été récupéré, démonté, réassemblé et soudé sous une forme nouvelle, énigmatique, proche d'un plan de montage mécanique. Véritable démarche de sauvegarde d'un objet usuel ; l'œuvre porte en elle une composition sonore retraçant sa disparition, son démembrement.

Le rendu final, est entre rien et beaucoup, à la fois massif et aérien, fermé et transpercé ; la structure semble à la lisière de deux états, pleine de contradictions.

« Dans le cadre de cette première année, je réaliserai un totem lumineux. Cette sculpture verticale sera la représentation mystique d'un lampadaire.

L'exercice sera tout d'abord de récupérer un exemplaire complet (mât et lanterne) afin de désassembler chaque partie le constituant². Ensuite, une intervention plus brutale sera de le fractionner / hacher / découper³. Et pour finir, chacun de ces morceaux seront réassemblés et soudés⁴ sous une forme énigmatique.

Cette nouvelle structure sera présentée dans une dimension pouvant rappeler l'échelle originale de l'élément utilisé. Sa fonction première d'éclairage public sera conservée cependant, ses sujets ne seront plus les voitures ou les piétons ; à présent, la source de lumière semblera s'observer elle-même. Le totem cachera en lui des haut-parleurs, permettant de diffuser très légèrement les sons mécaniques enregistrés durant sa déconstruction (soudure, découpe, cintrage...) Arraché de son anonymat pour devenir un objet unique, sacré ; le totem se questionnera sur la forme et la fonction de son ancêtre.

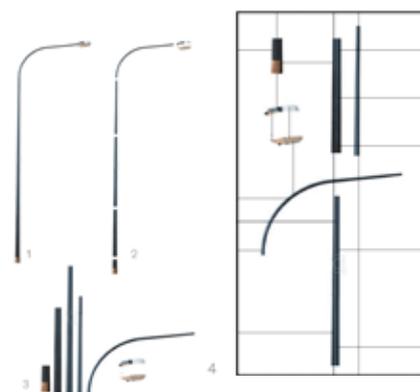
Le lampadaire est un élément anodin dans notre paysage du quotidien ; il est là, toujours présent, jour et nuit. À la fois immuables et omniprésentes, son utilité, ni même sa présence ne sont remises en question. Toujours identique dans sa fonction d'éclairage public - ça forme elle ne change que très peu.

C'est pour rendre hommage à ce monstre de l'industrie -monument en acier- que je travaillerai sa forme pour en présenter un aspect léger grâce à un jeu graphique de composition.

Un geste violent de découpe sera exécuté sur le lampadaire. Ça sera un processus sérieux et rigoureux, à la manière d'une opération chirurgicale dont les éléments devront rester opérationnels. Le totem sera donc composé de ces morceaux d'acier et de béton extraits de leur cadre usuel.

Le caractère immobile des matériaux qui composent la sculpture (acier, béton, fer) seront mis en regard avec sa source lumineuse qui apportera une légèreté ainsi que le sentiment d'un ailleurs. Les variations de lumière autour d'elle-même, nous permettant de la voir - créeront une impression de conscience de la part de la structure.

La forme finale fera appel pour moi au conditionnement en plastique des kits de montage¹, mais aussi à l'architecture des composants électroniques tels qu'une carte mère ou bien d'un disque dur². Des formes évoquant des notions d'archivage, de conservation et de sauvegarde ici comprises dans un même objet. C'est-à-dire que le totem -support de la conservation- est lui-même le sujet de sa propre sauvegarde.» Vincent Pouydesseau



Biographie Vincent Pouydesseau

Vincent Pouydesseau est un artiste français pluridisciplinaire. Il a exploré de nombreuses pratiques allant du design graphique, numérique et scénique en passant par la création de performance visuelle et sensorielle. Il s'intéresse notamment au design lumière comme support d'interprétation matérielle et immatérielle. Le croisement de ces différents champs d'action lui permet de concevoir des dispositifs qui offrent des expériences susceptibles de questionner notre perception.



Egor Shevchenko, Quaternité Installation/film

L'installation a été inspirée par un ancien livre chinois Yi King que l'on utilise pour les divinations.

Pour consulter ce livre, il suffit de lancer trois pièces de monnaie et de se reporter ensuite à la liste de 64 hexagrammes dont un correspondra à la valeur des pièces lancées et donnera un conseil sur la question que l'on avait préalablement posée.

L'installation représente 64 combinaisons des épisodes visualisées dans un ordre différent en fonction de la valeur des pièces lancées par le spectateur.

Outre cela, l'œuvre elle-même a été créée en utilisant la divination chinoise : avant de filmer chaque épisode, les pièces de monnaie ont été lancées pour déterminer les lieux de tournage, les acteurs ou le tour des événements à suivre.

Il s'agit donc plutôt d'une méthode situationniste que d'une méthode formelle utilisée pour créer une œuvre d'art visuel. Et c'est l'état d'esprit de chaque spectateur qui contribue dans chaque cas particulier à la création de quelque chose de nouveau à partir des épisodes.

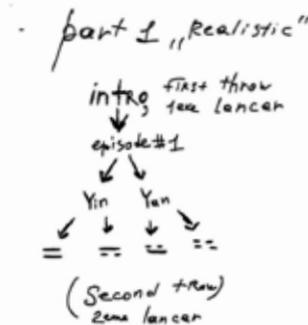
« Installation avec un film interactif. Fait avec des acteurs réels, en décor réel, il propose au joueur/spectateur d'interagir avec la diégèse et de déterminer le déroulement de l'histoire.

Le film serait réaliser dans le style d'un néo-noir, les personnages sont assez abstraits et l'histoire est assez surréaliste.

La méthode de narration est créée avec différentes approches combinant la méthode structuraliste, l'OULIPO (Ouvrir de littérature potentielle) et les techniques de film expérimentales.

L'installation comprendra une pièce avec un fauteuil et une table spéciale. La table aura un système de reconnaissance des pièces de monnaie. Il y aura aussi des haut-parleurs et un détecteur de mouvements intégré.

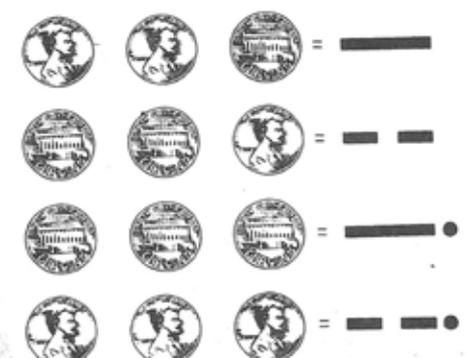
Le spectateur entre dans la pièce et s'assoit dans le fauteuil. Il regarde l'introduction à l'écran. Le personnage à l'écran conseille au spectateur de prendre trois pièces de monnaie et d'essayer le Yi King, système de prédiction chinois. Les pièces sont à lancer trois fois. Après cela, le film commence.» Egor Shevchenko



	1	2	3	4	5	6	7	8	
Upper Trigram ☰	☰	☰	☰	☰	☰	☰	☰	☰	☰
Lower Trigram ☷	☷	☷	☷	☷	☷	☷	☷	☷	☷
1	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷
2	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷
3	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷
4	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷
5	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷
6	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷
7	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷
8	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷	☰☷

Biographie Egor Shevchenko

Né en 1989 à Moscou, Egor Shevchenko a étudié à l'école de cinéma de Moscou. Actuellement, il vit et travaille à Tourcoing où il est un étudiant au Fresnoy - Studio national des arts contemporains.





Marie Sommer, Stase

Vidéos, bandes sonores, tirages argentiques

Comme un film éclaté, une enquête en plusieurs substances, des documents se déploient et questionnent le caractère augural de l'archive.

Un premier film scrute des archives de la Stasi, sans légendes, caviardées, annotées ou numérotées. Double systématique du réel, ces images prospectives sont archivées pour être éventuellement regardées demain. Pour la plupart des dossiers, dont l'ouverture est annotée en première page, j'ai été la première à y inscrire une date, preuve que les images n'ont jamais été regardées. Sur un autre écran, dans l'espace où sont gardées ces images, la caméra semble glisser entre les archives, les dossiers, les couloirs, les bureaux, dans un temps où le vide est redevenu maître de ses lumières, de ses objets, des signes d'une sourde activité répressive, obsessionnelle et paranoïaque.

En parallèle, des surfaces photosensibles ont enregistré aléatoirement le rayonnement de pierres radioactives. Le contact des pierres avec des plaques de négatifs vierges, pendant plusieurs mois, a créé une trace pareille à celle de la lumière. L'invisibilité totale de ces rayons empêche de prévoir l'image qui sera formée par l'impact de la pierre sur la surface.

Entre ces documents, un film sans image déroule un texte de Bruce Bégout.

«Un projet d'installation vidéo et photographique qui propose d'exposer un film en 16 mm tournée dans les archives de la Stasi à Berlin et les résultats d'une recherche sur le paradoxe d'invisibilité de la radioactivité thématique majeur de la guerre froide.

En proposant de révéler par le film et le processus photographiques, ces archives cachées et caviardées systématiquement en cas de consultation et ces rayonnements invisibles à l'œil nu, le projet s'inscrit dans une transversalité art/science/Histoire. En effet je souhaite développer le projet comme une investigation axée sur l'expérimentation et la transgression des frontières entre recherche scientifique, historique, géologique et artistique.

Le processus viendra questionner à la fois la nature même de l'image photographique, de l'archive et de la radioactivité comme un phénomène de l'inframince.

(...)

Pour la partie filmique il s'agit de partir d'une archive filmée au banc titre puis de passer à des plans réalisés dans l'espace d'archive de la Stasi puis à des plans du bâtiment qui contient ces archives et enfin de filmer le quartier ou se trouve le bâtiment dans un mouvement inverse d'un blow-up.

Les archives de la Stasi sont situées dans le quartier de Lichtenberg à Berlin, construit sur des modèles d'architecture socialiste, ou la répétition d'un même module d'architecture dans une quasi infinité et dans des lignes très droites induit une perte de repères spatiaux et une forme d'anonymisation de chaque habitation.

Il s'agira dans cette séquence filmée de mettre en lien l'image d'archive, le lieux d'archivage des archives, et le quartier dans un mouvement de banc titre et de traveling. Ceci pour rendre compte du phénomène d'anonymisation de l'archive et du caractère totalitaire du phénomène de surveillance de la Stasi que l'on retrouve aussi dans la forme de l'archivage et de l'architecture même.

Pour la partie photographique il s'agit de réactiver le liens entre photographie et radioactivité en partant de la découverte historique de la radioactivité par Henri Becquerel par le rayonnement sur une plaque photographique de sels radioactifs.

Il s'agit de ne plus reproduire par la photographie seulement le monde visible mais celui de l'inframince et d'explorer des phénomènes invisibles. L'inframince désigne une différence ou un intervalle imperceptible, parfois seulement imaginable, entre deux phénomènes. Il s'agit ici de réduire la photographie à des signes minimaux en ayant pour référence les installations photographique de Jochen Lempert, qui révèlent de très fine traces de temps dans les phénomènes naturels, des apparitions dans un fraction de seconde.

Les photographies sont réalisées avec des minéraux radioactifs par contact avec des plans films. Révélés, ceux ci seront ensuite soit tirés à l'agrandisseur argentique, soit scannés et imprimés en jet d'encre ou tirés en lambda.» Marie Sommers

Marie Sommer

Née en 1984, photographe et plasticienne, Marie Sommer est diplômée de l'École des Arts décoratifs de Paris en 2009. En 2010, elle publie aux éditions Filigranes / LE BAL et avec l'auteur Jean-Yves Jouannais, une recherche photographique, qui révèle l'artificialité d'une colline construite avec les ruines de Berlin : Teufelsberg. Elle poursuit ses études à l'École de la Photographie d'Arles (2012) ou son travail converge vers certaines zones qui convoquent monuments, mémoire et ruines, et un certain attrait pour les lieux à la géographie particulière comme les îles. Entre 2013 et 2015 lors de résidences en Espagne à la Casa Velázquez, PANORAMA 20 puis à Bilbao Arte, elle arpente les ruines du village de Belchite dont l'érosion le confond aux paysages minéraux ravinés d'où il a été extrait. Depuis 2016, elle entreprend une recherche sur des fonds d'archive d'images de surveillance.



Vasil Tasevski, Mémoire d'un vol Installation

Mémoire d'un vol est une installation qui utilise plusieurs médiums pour traduire les rapports entre l'homme et son environnement. Tout en témoignant du caractère insaisissable du mouvement, cette œuvre est conçue pour questionner le spectateur sur son point de vue sur le monde et sur la manière dont il s'organise, seul ou en groupe, dans un espace.

Cette œuvre est indissociable du processus de création qui la constitue: la performance chorégraphique réalisée en public le soir du vernissage qui laisse une trace photographique au sol. Le spectateur découvre ensuite l'image révélée : la mémoire d'un vol. *«Je souhaite questionner le mouvement, jusque dans sa trace, et permettre aussi au spectateur qui n'aura pas assisté à la performance initiale d'en percevoir le mouvement a posteriori par un dispositif lumineux.»* Vasil Tasevski

« Cette installation, mêlant la performance, la photographie et la lumière, est l'occasion pour moi de pousser plus loin mes recherches sur la superposition des images et de d'appréhender aussi l'espace d'exposition comme un espace de représentation, où s'exprime le mouvement du vivant.

J'ai créé un dispositif qui est à la fois un espace de performance, une machine-outil et un laboratoire permettant de développer des images photographiques. L'enjeu est de mêler les techniques de la lumière et celles de la photographie pour donner à voir la trace d'un corps en mouvement. Pour réaliser l'installation, il m'a fallu inventer et construire mes propres outils (agrandisseurs, matrices des leds) et faire des recherches techniques sur le développement photographique.

J'ai conçu un plafond constitué de 1080 leds afin de créer un écran de basse résolution (36x30 pixels), intégrant 9 agrandisseurs. A partir d'images vidéos, une partition lumineuse a été programmée pour synchroniser les mouvements des leds et des agrandisseurs.

Pour la partie performance, une partition lumineuse est programmée pour éclairer le corps en mouvement. Ce plafond lumineux a aussi la particularité très importante de permettre la révélation d'une image photographique qui fera ensuite partie intégrante de l'installation. Ainsi, durant l'exploitation de l'installation, la partition lumineuse est rejouée en boucle et éclaire la photographie au sol, créant ainsi des superpositions entre images projetées et image révélée. Un effet d'effacement a lieu. Le sol, matié de couleurs, d'ombres, de lumières, devient un espace pictural vivant. La partition lumineuse guide le regard du spectateur, l'emmenant à la découverte de cette photographie en mouvement.

Pour la chorégraphie de cette performance, je m'inspire des nuées des oiseaux. Travailler sur les mouvements de ces oiseaux (les vols groupés) est une autre manière d'aborder et de m'emparer de la thématique du mouvement, de la traversée.

Pour le travail corporel, j'ai travaillé la fluidité du mouvement, sur le modèle des nuées des oiseaux. Le travail du mouvement est basé sur le mouvement organique.» Vasil Tasevski

Biographie Vasil Tasevski

Après avoir créé la Troupe Nationale des Saltimbanques de Macédoine et travaillé dans les Balkans, Vasil migre vers la France à la découverte du cirque contemporain. Avec Marion Collé et Matthieu Gary, il fonde le Collectif Porte27. Passionné de photographie, Vasil Tasevski mêle différentes techniques et disciplines artistiques : photographie, installation, vidéo, performance et arts du cirque. L'expérimentation tient une place importante dans sa recherche. L'errance, la nostalgie et l'enfance caractérisent son travail.



Clément Vieille, Qui sème sa muse Installation / Film. 28 min.

Qui sème sa muse est un triptyque composé d'une semeuse, d'un semé et d'une semence.

La semeuse est une machine construite pour permettre à une caméra d'effectuer des mouvements sphériques centripètes ou centrifuges autour ou au sein d'une forme. Le nom de cette machine est Système Kano.

Le semé est ce qui découle de la semence par l'action de la semeuse. Il est une cristallisation provisoire, recombinaison à l'infini. Ce film est composé de cinq chapitres, cinq sphères enfermant chacune un désir de construction. Le nom de ce film est *5 fragments d'une spirale*.

La semence est une boîte hélicoïdale contenant les essences, dépendant des mouvements de la semeuse pour germer et du semé pour croître. C'est ce qui se récupère ou s'échange en fin de cycle. Le nom de cet objet dérivant est Monkor.

Qui s'aime s'amuse.

Le projet pourrait se résumer sous le titre K A N O. Ce mot est plus un signe qu'un titre, sorte d'indication de zone indéterminée. La zone K A N O, c'est avant tout un désir des formes, un désir de la transformation. Trans-formation, ou comment faire forme à travers, en passant par ...

K A N O est une plateforme de production, de réflexion et de diffusion.

K A N O a trois questions : Comment penser une image-forme ?

De quoi et avec qui faire une image-forme ?

Comment se diffuse l'image-forme ?

K A N O essaie d'être une réponse aux trois questions.

K A N O se développe dans des dimensions multiples. Une structurelle, une

informatique, une chorégraphique, une cinématographique, une plastique, ...

K A N O existera sous plusieurs formats, à l'aide de plusieurs interfaces.

K A N O -1- Construire une machine. Outil de production, plateau d'enregistrement trans-média, montable et démontable, développable, modulable,

studio de tournage et d'enregistrement mobile, mécanisé et programmable.

K A N O -2- Construire un langage. Que filmer et comment le filmer. Quel

mouvement de caméra pour quel cadre, quelle durée, quelle trajectoire.

Penser une série de « trajectoires captées » Formuler un certain nombre

d'invitations : artistes, scientifiques, penseurs, ingénieurs, cinéastes, natura-

listes, musiciens...

K A N O -3- Construire des plateformes de diffusion. Interfaces cohérentes

et réfléchies entre la production de matériel au sein du studio et sa diffusion

sur plusieurs voies.

K A N O doit se montrer, s'exporter, se déployer par d'autres dimensions.

C'est le développement de son interface virtuelle qui sera l'objet de la

seconde année.

Biographie Clément Vieille

Clément Vieille a traversé les écoles d'arts de Lyon et Annecy avant de sortir diplômé en 2015. En parallèle de ce cursus, il acquiert son Brevet d'État d'Accompagnateur en Montagne.

Sa pratique oscille entre l'architecture (les formes tenses plus particulièrement), en collaboration avec l'architecte suisse Filippo Brogini, la construction de modules poétiques déployables avec le photographe Daniel Peneranda en Colombie, ou bien la simple marche orale dans les Alpes.

Pour visionner le film *5 Fragments d'une spirale* :

[https://vimeo.com/album/5171489/](https://vimeo.com/album/5171489/video/280184289)

[video/280184289](https://vimeo.com/album/5171489/video/280184289)

Mot de passe : rosefluo

A propos du film :

Les images et le son ont été enregistrés grâce au Système KANO, une machine permettant de produire des mouvements de caméra sphériques en visant systématiquement le centre. Différents mondes s'y succèdent, des formes aussi bien végétales qu'humaines, architecturales qu'artistiques, un songe lent et en spirale à travers le désir de construction.



Julie Vacher, *Les parlants et les écoutants*

Installation sonore (9 canaux) et lumineuse (10 canaux), assises, 27 min. Avec la voix de Johana Beausart.

L'installation est un espace d'écoute collective dédié à l'oralité. Des voix hésitent entre intelligibilité et acoustique, dans un espace composé comme une grotte technologique ou comme un cocon bio-techno, aux couleurs psychotropiques. Sous la forme d'un journal hypocondriaque, le texte connecte des personnages ayant un rapport problématique à l'écoute et à la parole : le misophone, le somniloque, l'aboulique...

Les Parlants et les Écoutants est un album musical où le langage fait musique, une pièce radiophonique qui trompe l'oreille, un dispositif hybride au service de la parole enregistrée : parallèlement à l'exploration des potentiels de la voix, l'installation met en jeu la spatialisation du son à travers des sources différenciées, augmentées par des lumières synchronisées.

De l'écriture bavarde aux strates phoniques, les néo-pathologies et archéo-manies des 7 personnages en présence dessinent les contours d'une poétique de l'invention de soi.

« Je m'intéresse aux mécanismes de langage et à la construction simultanée du sens et du son. Mes recherches, à travers l'écriture et le passage à l'interprétation, se focalisent sur ce qui constitue l'oralité d'une langue : sonorités, rythmes, assonances. La langue que j'utilise est contemporaine, imprégnée de mots, de formulations et de rythmes propres aux échanges sur les réseaux sociaux, les forums ou via les outils de communication à distance. Elle s'hybride avec une volonté de recréer une forme d'énonciation proche du récit.

Sous sa forme augmentée par le dispositif sonore et lumineux, Les Parlants et les Écoutants proposent un mouvement réflexif vis-à-vis du visiteur au sein de l'installation et de sa propre position de parlant et d'écoutant au sein de l'espace d'exposition. Les textes sont interprétés par une performeuse et montés.

*Les parlants et les écoutants est une galerie de personnages ayant un rapport problématique à l'écoute et à la parole. Le misophone déteste les petits bruits qui viennent du corps d'autrui dans *La chaussure qui grince*, le somniloque parle en dormant dans *Le lavonor*, l'aboulique éprouve des difficultés à s'exprimer. Une voix off observe et décrit les personnages, elle est extérieure au récit et guide l'écoute à travers les portraits. Puis chacun des parlants et chacun des écoutants s'expriment à la première personne du singulier sous la forme d'un témoignage poétisé.*

Parsemés d'anecdotes, ces textes sont traversés par les découvertes scientifiques de la société contemporaine, par l'actualité médicale, par les naissances et morts de pathologies. Ce qui m'intéresse se situe à l'endroit où l'on nomme scientifiquement un trouble et à celui où se développe des phénomènes d'hypocondrie. Comment les deux mouvements s'articulent et s'imbriquent ? Quel impact un processus foncièrement lié au langage peut avoir sur notre imaginaire du corps et notre façon d'envisager nos manies, nos tares ?

Inspirée par des auteurs et interprètes tels que Bernard Heideick ou plus récemment Anne James Chaton, Charles Pennequin ou Damien Shultz, le texte prend tout son sens lors de l'interprétation. En effet, les jeux propres à l'oralité (tonalité, cadence, assonances) et les images et sensations qui en découlent se situent au cœur du travail. La violence d'une énumération rapide et froide, la douceur d'une rime, la drôlerie d'un jeu de mot : les textes ont été écrits pour l'interprétation. Chacun des personnages est interprété par une seule et même personne et donc une seule et même voix. La pluralité à l'intérieur d'une même voix donne à entendre la foule de personnalité en nous. Une performeuse, Johana Beausart, interprète les textes, incarnant plusieurs personnages à travers des modulations de son timbre ou des accents. L'idée est de faire varier les nuances à l'intérieur d'un même texte afin de créer du relief.

Il m'est important de rester au plus proche de la performance, du flux de la parole et de paramètres propres à l'oralité. Au montage, très peu d'effets déformant la voix sont utilisés. Les procédés sont de l'ordre du cut, de la mise en boucle, du dédoublement et de la superposition de voix. Une première session de montage a lieu lors de laquelle je poursuis l'écriture via ces gestes de montage en mono. Les Parlants et les Écoutants est à la croisée de plusieurs dispositifs : on fait face à une représentation sans corps, on découvre un album musical où le langage fait musique, on regarde un décor sans la scène ainsi que des visiteurs qui sont tout autant auditeurs, spectateurs, voire acteurs.

Conçue pour un espace d'exposition, cette installation me semble traverser les disciplines : l'interprétation des personnages par la performeuse, l'acoustique du langage et l'incarnation des sources sonores et lumineuses, avec leur couleur et leur puissance variables, interprétant leurs lignes de partition. Un des enjeux pour moi avec ce projet est l'éveil face à une oeuvre sonore, le surgissement de la part de sensible lié à l'acoustique et l'exercice d'acuité auditive nécessaire à la compréhension, c'est-à-dire la sélection qu'on opère face à plusieurs motifs sonores simultanés. A travers le prisme de l'installation sonore et des caractéristiques qui lui sont propres (l'autonomie, le son enregistré et monté, le mouvement au travers de sources fixes), mon projet retrace le désir de faire vivre le texte et ses émotions via la voix, la lumière, un décor.» Julie Vacher

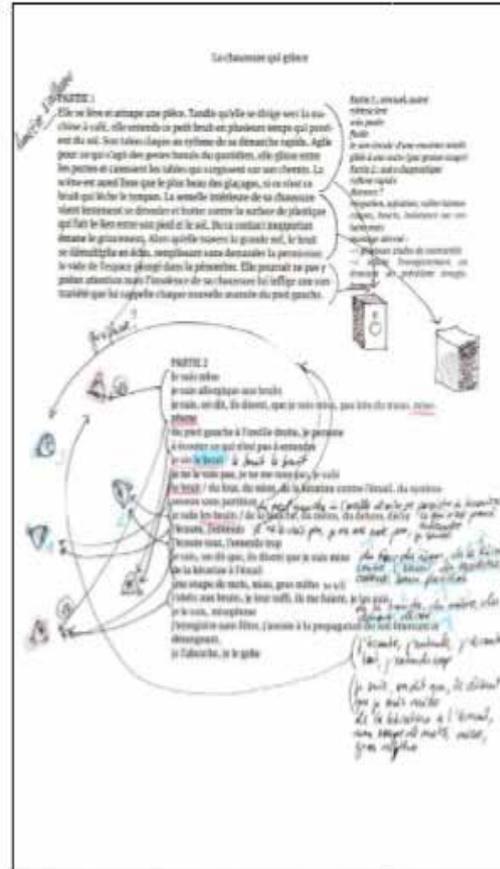
LES PARLANTS ET LES ECOUTANTS

Texte, scénario et timeline

Chaque texte est écrit afin d'explorer la dimension sonore du langage. Il est ensuite pensé et découpé pour la spatialisation. Enfin, j'écris la chorégraphie de l'ensemble voix/lumière/panneau d'affichage. C'est ce que j'appelle ici les scénarios. Ce sont des documents de travail.



Texte "La chaussure qui grince"



Scénario "La chaussure qui grince"
Ebauche de spatialisation

Je suis miso
je suis allergique aux bruits
je suis, on dit, ils disent, que je suis miso, pas loin du maso,
misophone
du pied gauche à l'oreille droite, je persiste
à écouter ce qui n'est pas à entendre
je vis le bruit
je ne le vois pas, je ne me noie pas, je subi
le bruit / du four, du néon, de la kératine contre l'émail, du système osseux sans
partition
je subi les bruits / de la bouche, du métro, du dehors, décor
j'écoute, j'entends
j'écoute tout, j'entends trop
je suis, on dit que, ils disent que je suis miso
de la kératine à l'émail
une soupe de mots, miso, gros mitho
j'obéis aux bruits, je leur suffi, ils me fuient, je les suis
je le suis, misophone
j'enregistre sans filtre, j'assiste à la propagation du son énervant et dérangeant,
je l'absorbe, je le gobe

Biographie Julie Vacher

Diplômée des Beaux-Arts de Lyon en 2013, Julie Vacher mène une analyse des rapports d'interprétation et de transformation entretenus par les hommes avec leurs environnements. Ancrées dans le réel, ses recherches plastiques hybrident le documentaire et la fiction expérimentale, le naturalisme et l'artificiel, le faux-semblant et les néologismes et se déploient à travers la vidéo, le son monté et spatialisé, et des formes installatives qui intègrent la photographie ou le texte. Le champ de ses expérimentations s'étend de l'écologie et de l'imaginaire que véhicule cette notion aujourd'hui à la question du langage, dont elle relève la poétique et les mécanismes de construction. Actuellement, elle vit et travaille à Paris.



Juan Pablo Villegas, Umbra Installation

«Le processus technique de production d'images fixes, leur support matériel et leurs implications mentales sont des thèmes récurrents dans mon travail. Mon intérêt s'est porté sur la fabrication physique des images et leurs conséquences esthétiques et idéologiques.»

Composée de trois sections, Umbra explore la subjectivité liée à la lumière et la façon dont on interprète les qualités de la couleur. On perçoit la couleur dans des fragments qui oscillent entre l'obscurité et la lumière, dans un processus qui donne forme et cohérence à notre environnement. Les segments d'Umbra établissent un cadre conceptuel dans lequel « le visible » s'amorce à partir des constructions mentales, juxtaposant le concret et l'abstrait.

A) **FILTRE** est une sculpture de marbre dans laquelle on observe des variations chromatiques et des mouvements que seule l'utilisation de technologies de captation peut rendre perceptibles, la sculpture ne s'appréhende véritablement qu'au moyen des caméras des spectateurs (téléphones portables, appareils photographiques). Il s'agit de réfléchir ici à la médiation qui entre en jeu dans la production d'images. Ce que nous percevons de l'installation semble en diriger la lecture mais c'est seulement par l'enregistrement photographique de la sculpture que le phénomène esthétique se révèle.

Le phénomène, sur lequel se fonde le projet est la limite de la vision humaine qui voit une série d'impulsions comme un événement continu. Ce phénomène est le même qui permet de voir la séquence des images cinématographiques comme un flux continu ainsi que la couleur produite sur les écrans et les projecteurs.

L'événement technique est basé sur le mélange de la lumière émise par les LED rouges, verts et bleus qui clignotent à une vitesse supérieure à la limite de la vision, en mélangeant la lumière provenant des trois sources l'événement est perçu comme une lumière blanche uniforme et continue. Lors de l'entrée en synchronicité avec la fréquence d'images de la caméra, la vitesse de clignotement des luminaires est supérieure à notre perception, de sorte que nous voyons le phénomène comme une constante.

Le projet réfléchit sur l'utilisation et la distribution de l'image: ce que nous percevons dans l'espace concret semble déterminer la relation avec le registre de l'œuvre, mais c'est à travers la documentation que le phénomène esthétique s'achève.

B) **GAMME** est une série de photographies dont les couleurs proviennent de la confusion et de la synthèse que produit la perception visuelle. Gamme souligne la structure dans laquelle nous énonçons la couleur depuis le langage, elle établit un questionnement sur le réalisme à travers le genre du paysage dans l'art, et s'interroge sur les déterminations mentales dans la perception de la couleur.

C) **CLAIR-OBSCUR** est une vidéo qui explore l'absence de la lumière et son apparition en couleur lorsque la matière l'absorbe et la réfléchit. Les images, produites dans des opacités variables, se forment aux marges du visible et de l'invisible. Juan Pablo Villegas a filmé les rayons de lumière des projecteurs d'une salle de cinéma. «Les particules de poussière en suspension dans le trajet des rayons lumineux, leur mouvement, leur forme, les variations de couleur, les Flares qui se produisent à partir de l'interaction entre la source lumineuse et l'optique, les mouvements subtils et les changements de focale seront les éléments que je vais utiliser pour construire l'esthétique de la vidéo.»

Utilisant la longueur d'onde de chaque couleur correspondant à son équivalent dans la gamme audible, la couleur est traduite en son.

Plutôt que de considérer seulement les effets de la tradition dans la construction de l'idée de la couleur, Umbra, s'ouvrant à la subjectivité d'affects inédits, réélaboré la façon de rendre visible la réalité.



Biographie Juan Pablo Villegas

Né en 1986. Le cinéma est pour Juan-Pablo Villegas le moyen de combiner un double intérêt pour l'image et le son.

Il s'inspire de la perception corporelle des stimuli externes et de la manière dont elle influence notre expérience personnelle et collective. Les outils qu'il utilise dérivent de principes audiovisuels qui permettent la réflexion en modifiant leur utilisation conventionnelle. Ces dernières années, il a étudié des questions liées à la traduction et à l'élargissement du spectre sensoriel, à la dimension animiste des objets et aux origines du psychosomatique.



PLANCHES THÉMATIQUES

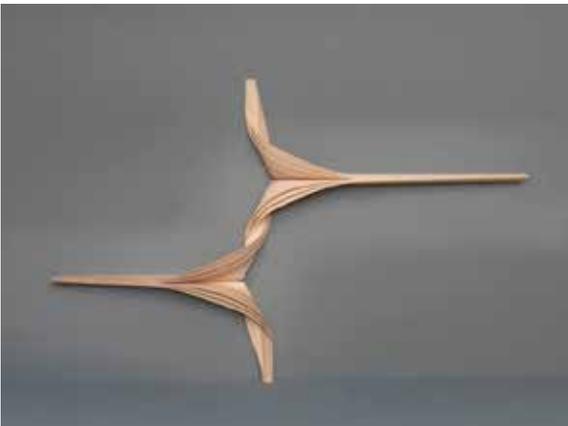
RALENTIR



Yves Tanguy, *Jour de lenteur*, 1937



Sheila Hicks, *Lianes de Beauvais*, 2011-2012



Joseph Walsh, *Enignum XV Shelf*, 2014



Douglas Gordon, *24 h Psycho*, 1993



Bill Viola, *Five Angels for the Millennium Angel of Birth*, 2001



Andy Warhol, *Sleep*, 1963

RALENTIR

#Diminuer #Décroître #Vitesse #Mouvement #Suspension #Lenteur #Immobilité #Slow-motion #Slow-design #Dilater #Trajectoire #Immersion #Retrait #Relativité #Peindre #Geste #Arrêt #Cyclique

« Il est certain que le merveilleux apparaît à celui qui peut le considérer avec lenteur comme une instance dialectique née d'une autre instance perdue . Le merveilleux s'oppose à ce qui est machinalement , à ce qui est si bien que cela ne se remarque plus (...)il est certain que le merveilleux naît du refus d'une réalité , mais aussi du développement d'un nouveau rapport , d'une réalité nouvelle que ce refus a libéré (...) »

Louis Aragon, l'oeuvre poétique.

Temporalité dilatée, l'expérience artistique, pour celui qui regarde, s'immerge, permet une échappée en dehors du continuum spatio-temporel. Pour celui qui conçoit, crée, élabore, la lenteur du geste peut s'opposer à la productivité effrénée de l'hyper modernité. Peindre, tisser, fabriquer, seraient autant « d'actes révolutionnaires face à la pression constante qui dérobe le temps », comme le suggère Walter Benjamin. Ralentir en réaction à la vitesse d'une certaine modernité.

Décélérer pour suspendre le temps, prôner, comme André Breton en réaction au futurisme, « l'oisiveté studieuse » permettant le jeu, le retrait dans un espace-temps onirique.

Ralentir-Alentir-Lent : Un geste en retrait

Imaginer, c'est rassembler des images mentales, recomposer le temps, ralentir le flux temporel. Faire du temps un objet d'expérience.

Univers étrange et semblant hors du temps, l'espace quasi minéral de *Jour de lenteur* offre au regard figures acérées ou amollies. Se dressant ou s'étirant sur une surface elle même élastique, celles-ci, telles des totems primitifs, renvoient à un temps autre, mythique. Dans ce qui pourrait ressembler à un désert indéfini et infini, l'écoulement du temps semble se tarir, en fonctionnant au goutte à goutte. C'est un temps onirique, presque à rebours, entre rêve et éveil.

Sheila Hicks tisse à rebours de la productivité industrielle, au rythme de ses mains, dans un cheminement créatif ignorant l'idée de progrès forcené. Avec *Lianes de Beauvais*, le textile devient charnel, nervures de cordes temporelles chargées de mémoire. Il n'est pas ferré dans une attente avant utilisation, mais existe pour lui même. Il s'étend, s'étire, dort sur le sol. Les fils deviennent les réseaux intimes de l'artiste, des trames patiemment élaborées à partir de ses yeux, de ses mains, et de sa pensée. « Je construis, puis je déconstruis. Je tisse, puis je détisse. J'emmêle, puis je démêle les fibres, je les tricote, puis les détricote. » (New-York Times, 2006). Avance rapide, retour arrière, ce balancier temporel, toujours oscillant, se rapproche d'un temps presque à l'arrêt.

La vitesse de production ralentie, le réinvestissement de savoirs faire ancestraux, d'un temps « autre », sont au cœur du travail du designer-artisan Joseph Walsh. *Enignum XV Shelf* fut dessiné, conçu, selon l'idée d'une croissance végétale. Cristallisation d'une vitesse invisible et imperceptible, cette pièce sculpturale, de forme organique, est composée de fines couches de frêne courbées et tressées. Enigma («mystère») et Ligneul («bois»), car pour Joseph Walsh, le mystère de la composition réside dans le matériau. Résultat et affirmation de la primauté du geste créateur sur la vitesse de la machine, *slow-design* redéfinissant notre rapport à la consommation d'objets, il s'agit ici de résister à l'accélération de l'obsolescence.

Suspendre le suspens, décélérer la chute

Soumis aux incessants stimulus du flux permanent d'images et d'informations, fixant l'attention sur l'ici et maintenant, le visiteur s'évade en pénétrant dans l'installation vidéo *Five Angels For The Millennium* de Bill Viola. Dans une grande salle obscure constituée de quatre projections de corps ralentis plongeant dans l'eau ou émergeant d'elle, il s'immerge dans les ombres mouvantes. L'obscurité crée un autre espace, celui de l'apparition possible, du lent surgissement. Dans cet espace sensoriel enveloppant, les perceptions se courbent, s'étirent. L'œuvre vidéo devient une expérience, non une monstration. Le temps est spatialisé, se dilate dans l'espace entre son et image. Un matériau plastique et malléable qui se modèle et s'étire comme de la glaise. Le ralenti permet d'accéder à un niveau de perception différent.

« *Le ralenti est un microscope photographique. On peut voir dans la rue tous ces gens qui vaquent à leurs occupations. Si j'utilisais le ralenti et que je le leur montrais, ils verraient des choses dont ils n'avaient même pas idée. (...) Et quand vous utilisez le ralenti vous pouvez littéralement rendre visible l'invisible* » Bill Viola

Temporalité circulaire, que l'on retrouve avec *24H Psycho*. Installation « rediffusant » le film *Psychose*, étiré sur une séance de 24 heures. Hypnotisant, le film devient un voyage au ralenti, dont chaque photogramme est une lente pulsation. Douglas Gordon « suspend le suspens », l'histoire, met à plat la mécanique de la causalité. La trame narrative initiale devient une flèche indéfiniment tendue vers une cible, sans jamais être décochée. L'œuvre balaye les pulsions scopiques du regardeur, et provoque une attente indéfinie, presque méditative. Nous ne voyons pas le film, mais son souvenir, enfoui dans la mémoire collective. A la limite de l'arrêt sur image, le temps devient presque visible.

Illusion d'un plan séquence, hypothétique temps réel, *Sleep* dure le temps d'une nuit de sommeil du poète John Giorno. Andy Warhol recompose le temps, nous laisse imaginer les rêves de celui-ci. Quatre heures de rush ont été dupliqués et montés, pour un film tourné en 18 images secondes, perturbant toute perception de l'écoulement du temps. Il ne s'agit pas ici d'une simple captation du réel, mais de l'illusion d'un filmage en continu, certains passages étant répétés. Souffle ralenti, corps parcouru d'infimes tressaillements, le sujet impose son rythme et résonne avec le spectateur, dans une œuvre déceptive et anti-spectaculaire.

Liens films : Douglas Gordon, *24h psycho*, 1993 <https://www.youtube.com/watch?v=UtLg5TqqVeA>
Andy Warhol, *Sleep*, 1963 <https://www.youtube.com/watch?v=KaiEM2IUoZg>

Entrées vers les œuvres de Panorama 20 :

- Hideyuki Ishibashi, *Macula*
- Julie Vacher, *Les parlants et les écoutants*
- Maia Flore, *A rose is a rose is a rose*
- Robin Labriaud, *Fabulus*
- Damien Jibert, *Plague*

« *La résonance n'est pas foncièrement positive: c'est juste une pause extatique au milieu de la fureur (...)* La résonance , c'est la conscience profonde , existentielle . Prendre du recul pour voir ce qui fait écho en nous , ce qui nous relie au monde ».

Hartmut Rosa, *Accélération. Une critique sociale du temps*

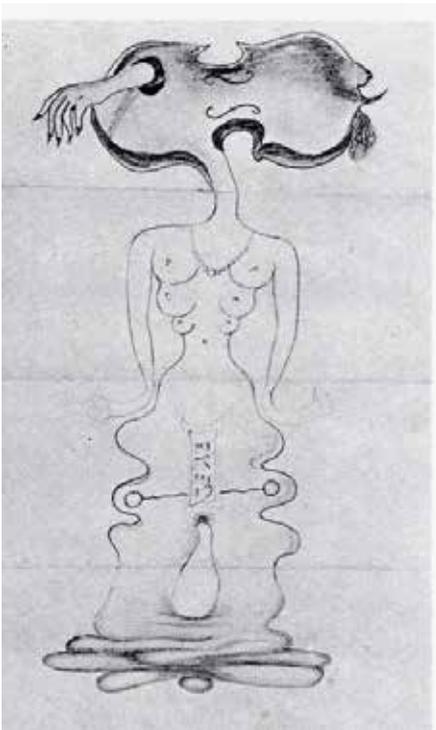
HASARD



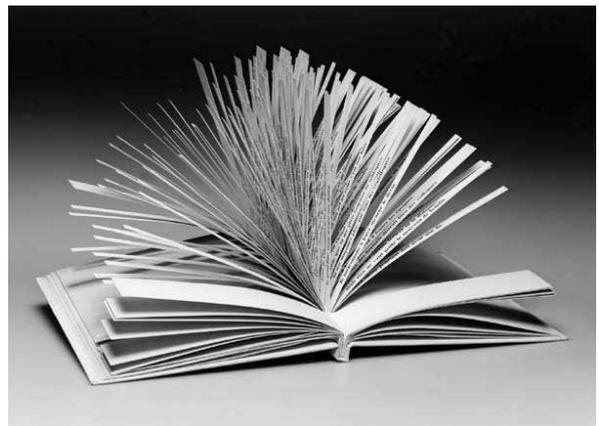
Victor Hugo, *Paysage, Soleil d'encre*, 1856



Marcel Duchamp, *3 stoppages étalons*, 1913



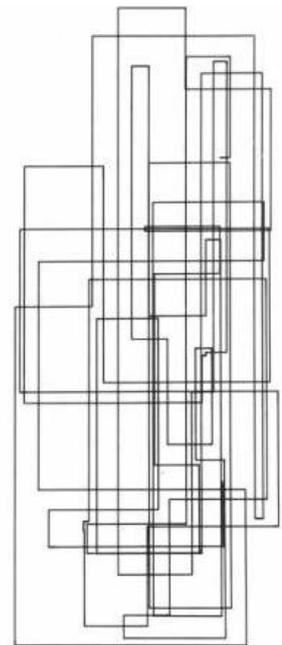
Cadavre exquis, Brauner, Tanguy, Breton, Herold, 1935



Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, 1961



Jackson Pollock, *Number 31*, 1950



Michael Noll, *Vertical-horizontal, N3*, 1964

HASARD

«Hasard donne les pensées, hasard les ôte ; point d'art pour les conserver ni pour les acquérir» (Blaise Pascal, Pensée 370).

ALEA JACTA EST : On attribue l'origine du mot hasard à l'arabe *al-zahr* signifiant un jeu de dés, mais aussi par métaphore tous les domaines relevant de la « science de la Chance » (Averroès). En 1767, Mozart avait mis au point un jeu de dé pour produire des compositions musicales. Léonard de Vinci préconisait le hasard comme une fabuleuse opportunité pour peindre :

« [...] si tu regardes des murs souillés de beaucoup de taches, ou faits de pierres multicolores, avec l'idée d'imaginer quelques scènes, tu y trouveras l'analogie de paysages au décor de montagnes, rivières, rochers, arbres, plaines, larges vallées et collines de toute sorte. Tu pourras y voir aussi des batailles et des figures aux gestes vifs et d'étranges visages et costumes et une infinité de choses, que tu pourras ramener à une forme nette et compléter ».

Dans l'œuvre de Victor Hugo, le hasard conduit l'artiste à se laisser guider par des taches pour construire ses images : le fond d'une tasse de café versé sur une feuille de vieux papier vergé, le fond d'un encrier versé sur du papier à lettre, étendus avec le doigt, épongés, séchés, repris ensuite avec une grosse ou une fine plume, lavés par dessus avec de la gouache ou du vermillon, rechampis de bleu, rehaussés d'or. Parfois l'encre traverse le papier à lettres: au revers naît un second dessin vague.

Lorsqu'en 1913, Marcel Duchamp réalise *3 stoppages étalons*, présenté comme « du hasard en conserve », il place le hasard au cœur de son processus créatif, revendiquant ainsi l'aléatoire comme moteur de création. Il ne s'agit plus ici d'accident impromptu puisque le hasard découle d'un protocole très précis : un fil d'un mètre, tendu à un mètre de hauteur, est lâché au-dessus d'un plan horizontal. Incident et incidence se rejoignent. L'opération est renouvelée trois fois, et à chaque fois les fils sont collés exactement tels qu'ils ont touché le support. Le tout, soigneusement conservé, fonctionne comme une sorte de saisie du hasard, un étalon de mesure aléatoire.

Le « *Cadavre exquis* » est un jeu, d'abord littéraire puis graphique, inventé à Paris, au 54 rue du Château, dans une maison où vivaient Marcel Duhamel, Jacques Prévert et Yves Tanguy. Il consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes, sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. Son nom tient dans la première phrase obtenue de cette manière : *Le cadavre-exquis-boira-le-vin-nouveau*. (Dictionnaire abrégé du surréalisme) « Avec le *Cadavre exquis* on a disposé - enfin - d'un moyen infaillible de mettre l'esprit critique en vacance et de pleinement libérer l'activité métaphorique de l'esprit. » André Breton

Cent mille milliards de poèmes de Raymond Queneau est composé de dix sonnets dont chaque vers est écrit sur une bande de papier. En les combinant de façon méthodique, Queneau obtint 1014 poèmes, soit cent mille milliards. Il s'agit d'appliquer à la littérature la rigueur et les techniques des mathématiques – notamment, dans le cas du poème mentionné ci-dessus, de l'analyse combinatoire. L'OuLiPo - Ouvroir de Littérature Potentielle- a pour objectif d'inventer de nouvelles règles de composition poétique qui permettent d'une part de créer des œuvres nouvelles, d'autre part de dégager les potentialités d'œuvres existantes. Par potentialités, il faut entendre les ressources cachées, les richesses secrètes qu'elle recèle et qui ne peuvent apparaître qu'en lui appliquant de nouvelles contraintes.

L'*action painting*, terme créé en 1952 par le critique d'art américain H. Rosenberg désigne une peinture abstraite privilégiant l'automatisme : les couleurs sont jetées, déversées, projetées sur la toile, où elles provoquent des coulures et des tâches aléatoires, de sorte que le tableau devient un champ d'action où s'exprime un processus dynamique. L'action, l'énergie, les pulsions sont les moteurs de l'image.

« Le nombre infini de variables impliquées dans la détermination de l'écoulement de la peinture liquide à partir d'une source n'étant pas en contact avec la toile ne peut être simultanément pris en compte avec suffisamment d'omniscience afin que la configuration exacte de la peinture, quand elle entre en contact avec la toile, puisse être prédite »

Pollock, 1957

L'art génératif consiste à utiliser des systèmes tels que les algorithmes, dans le but de générer des formes ou des mouvements, en se basant sur des règles définies par l'artiste et contenant des éléments aléatoires. L'artiste va programmer le «texte virtuel», ensemble de règles. Dans le cadre de celles ci, les œuvres vont se générer de manière indépendante et relativement autonomes. Ce sont donc d'abord des scientifiques intéressés par l'art, et non des artistes qui vont réaliser les premières œuvres numériques. Ces premiers artistes scientifiques s'inspireront directement de la cybernétique. Michael Noll par exemple créera des formes constituées par des lignes tracées selon un programme qui définit leurs propriétés (longueur, angle...) selon des lois de probabilités et de façon aléatoire.

« D'un point de vue historique, il est possible de dire que la fin des années 1950 marque l'ancrage du hasard dans la création artistique : il constitue alors une préoccupation majeure pour de nombreux artistes. Il devient alors un véritable partenaire créatif. » Geneviève Blons.

« Le hasard est ma matière première » Jean ARP.

« Jamais un coup de dés n'abolira le hasard » Stéphane Mallarmé

Entrées vers les œuvres de Panorama 20 :

- Egor Shevchenko, *Quaternité*
- Chirata Catarina, *The Afterimage*
- Hugo Deverchère, *The Crystal and the Blind*
- Damien Jibert, *Plague*
- Thomas Garnier, *Cénotaphe*

Dada et art génératif :

http://a.manaranche.free.fr/pdf/aleatoire_hasard.pdf

L'art génératif, qu'est-ce que c'est ?

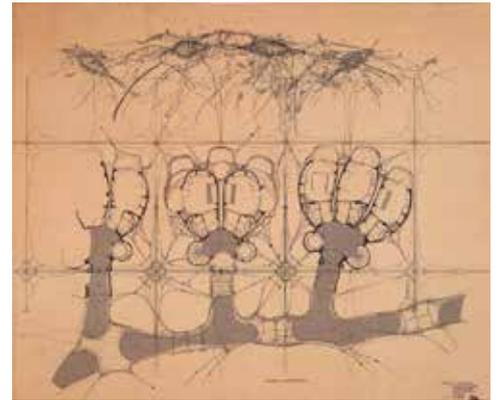
<https://www.rsln.fr/fil/l-art-generatif-qu-est-ce-que-c-est/>

Notes

JARDIN(S)



Bas-relief du palais de Sennachérib à Ninive, British Museum, 7ème siècle avant JC



Günther Domenig & Eilfried Huth, Floraskin, 1971



Antoine Watteau, Pèlerinage à l'Île de Cythère, 1717



Max Ernst, Pétales et jardin de la nymphe Ancolie (Corso-Wandbild), 1934



Pipilotti Rist, Mercy Garden Retour Skin, 2014



Tetsumi Kudo, Grafted Garden _ Pollution-cultivation-nouvelle écologie, 1970-1971



Pierre Huyghe, Nymphéas Transplant, (Fall), 2014

JARDIN(S)

#Eden #Délices #Finitude #Originel #Mythe #Clôture #Frontières #Cité #Biosphère #Écosystème #Ordre #Désordre
#Toxique #Biocide #Artificiel #Microcosme #Réduction #Contraction #Virtuel #Cyclique #Métamorphose #Hétérotopie
#Onirique

Réduction du monde aux contours délimités par la clôture, reflet d'une rationalité baignée de lumière dans le jardin français ou apparent désordre ensauvagé propice aux errances dans le jardin anglais, cet espace domestiqué est hanté par l'Eden.

Le creuset du mythe des origines, la « terre fertile », l'Eden en akkadien, lieu d'abondance éternelle, est un jardin -paradis.

Du grec *paradeisos*, « parc-jardin », lui même emprunté de l'ancien iranien *pardez*, désignant un parc royal, le paradis est un lieu d'harmonie immuable entre humains, animaux et végétaux.

Ainsi royaumes messianiques et autres terres promises seraient des jardins planétaires d'abondance et de volupté. Refuge nourricier, enclos précieux emplis de vivres à protéger d'une nature sauvage et imprévisible, cette « représentation » du jardin-paradis initial est le lieu choisi pour faire cesser l'errance.

Il est aussi un écosystème domestiqué sujet à l'hybridation, à l'altérité, à la dégénérescence.

« Le jardin, c'est la plus petite parcelle du monde et puis c'est la totalité du monde. Le jardin, c'est, depuis le fond de l'Antiquité, une sorte d'hétérotopie heureuse et universalisante » Michel Foucault, *Des espaces autres*.

Un espace « autre » donc, bi-polaire, proche, et en même temps étrange ailleurs métamorphosé. Miroir à part, réfléchissant une société humaine à un moment de son histoire. Une interface de semence, de floraisons et germinations, un cycle de vie et de mutations dans un espace trompeusement clos. A la fois une contraction du monde, et sa possible expansion, car il offre des possibilités infinies de le repenser.

Naturel / artificiel : un remodelage du monde

Cette quête de l'Eden perdu, rejaillit dans l'inconscient collectif avec l'une des merveilles perdues du monde, les jardins suspendus de Babylone. Hérodote en décrivait les splendeurs. Selon l'archéologue Stéphanie Halley de l'université d'Oxford, les jardins suspendus se situeraient en fait à Ninive, capitale du roi assyrien Sennachérib. Le Bas relief du palais de Sennachérib à Ninive nous montre une représentation du palais et du jardin. Jardins plantés d'arbres sur une terrasse, et équipés d'un aqueduc et de canaux permettant un arrosage en hauteur. Arbres fruitiers, plantes médicinales, un jardin nourricier et guérisseur en apesanteur. Des inscriptions retrouvées avec le bas relief mentionnent l'invention d'une machine élévatrice ayant permis de remonter l'eau selon un système précurseur de la vis d'Archimède. D'autres mentionnent les travaux titanesques du roi pour rendre luxuriantes ces surfaces plantées, en creusant des canaux à travers la montagne et la vallée avoisinante.

Miroir de la puissance du roi, entreprise de re-création du monde, ces jardins suspendus sont ceux d'un Éden ici et maintenant. Nature domptée et en rang, humanisation autoritaire de l'environnement, le jardin, de Sennachérib à Louis XV, apparaît comme une maîtrise utopique du « vivant » et de ses composants. Le château de Versailles et ses jardins, ne sont qu'ordre et symétrie. Micro-cité idéale réservée à la cour, pour sa seule jouissance.

Entre nature et artifices, le jardin est au cœur de la problématique urbanité/ruralité, de l'intégration de la cité dans un écosystème, et inversement. Loin des jardins royaux réservés à l'élite, William Morris, dans *News from nowhere*, propose une vision libertaire d'un modèle de cité jardin, de maisons insérés dans les aires rurales, entourées de verdure, proche d'une Tamise régénérée dont les berges sont devenues de superbes jardins et vergers d'abondance.

Polymorphisme, respect de l'environnement et de l'humain, jardin symbiotique humain/végétal, s'illustrent dans *Flora skin*, projet réunissant des artistes et des architectes mais aussi des sociologues, des psychologues, des scientifiques. Günther Domenig & Eilfried Huth, initiateurs du projet, proposaient avec *Flora skin* (littéralement « peau neuve ») un ensemble hôtelier au Maroc comme alternative au tourisme de masse. Un système constructif adaptable et extensible à l'infini. Une combinaison de la mégastructure et du principe naturel de croissance organique : une structure préfabriquée disposée en étoile, enveloppée d'une membrane végétale composée de pollen d'humus et de plantations irriguées en assurant la climatisation. Les chambres d'hôtel (vues comme des cocons) se connectent à la structure.

Ce projet dans lequel naturel et artificiel fusionnent, redéfinit les rapports entre l'homme et son environnement.

Luxe, calme et volupté

Le jardin comme enclos préservé et protecteur, est aussi une île, idyllique. « L'Utopia » de Thomas More. *Pèlerinage à l'île de Cythère*, peinture maniériste, reflète ce jardin luxuriant, dans lequel tout semble danser de concert. Avec ses *Fêtes galantes* dans lequel l'élite de la société s'adonne au plaisir dans un cadre naturel, le peintre exprime des sentiments, ne cherche plus à imiter la nature. Liberté des tons, style débordant les conventions, Watteau, avec son île-jardin, cherche à éveiller les sens.

Le jardin propice à la fête hédoniste, que l'on retrouve dans la peinture murale *Pétales et jardin de la nymphe Ancolie*. Réalisée pour le bar du Corso-dancing « Mascotte » à Zurich, cette composition florale en apesanteur a constitué un arrière plan évocateur pour les couples dansant. Un jardin des métamorphoses, dans lequel, parmi les fleurs et les feuilles, derrière une forme d'oiseau, on devine la nymphe. En la privant des trois lettres « m-é-l », Max Ernst la rendit plus joyeuse, guidant la danse. Le jardin est animé d'une vie secrète, de formes féminines étranges et suggestives.

Les combinaisons harmonieuses de Pipilotti Rist, entre musique douce et rêveries visuelles immersives, se révèlent comme un jardin sensuel et chatoyant, édénique. Un jardin dans lequel on s'allonge, en retrait du monde, entre rêve et éveil. Jardin des délices, *Bercy Garden Retour Skin* est une expérience purement sensorielle et apaisante, sur la base d'images sans structures narratives, enivrantes. Une sur-nature, comme une deuxième peau, membrane invisible connectant les spectateurs. « *Les hommes cherchent la lumière dans un jardin fragile ou frissonnent les couleurs* », Jean Pardieu, *Monsieur, monsieur*.

Jardins biocides, éco-dystopie

Jardin-paradis, eu-topique (« le lieu du bon »), c'est aussi le lieu de la dystopie, de l'ordonnance brutale du monde, de la quête effrénée de la perfection et du contrôle. D'une nature assujettie à la technique et aux croisements génétiques, aux greffons monstrueux. Jardins coloniaux, jardin de plantes acculturées, jardin nourricier global soumis aux rendements et à la productivité, irrigué par d'incessants flux chimiques.

La dystopie, l'envers de l'utopie, « un présent à partir duquel notre vision du passé et de l'avenir semble altérée (...) Un point de vue limité qui génère un récit fictionnel indéterminé et potentiel », Alexis Vaillant, curateur au CAPC de Bordeaux, exposition *Dystopie*. Ainsi, depuis les années 50, de nombreux romans dystopiques mettent en scène des jardins aux végétaux intelligents et agressifs qui s'attaquent aux hommes, se vengent de l'exploitation subie en détruisant les collectivités humaines. (*Le jour des truffides* de John Wyndham, *L'invasion des profanateurs*, de Jack Finney). Toujours cette idée de jardin ambivalent, générateur d'excroissances mutantes et invasives.

Claude Monet, dans son jardin de Giverny, importe des plantes extra-européennes, crée des hybrides. Les fermiers locaux s'en inquiètent, redoutant l'empoisonnement de ces fleurs étrangères. Pierre Huyghe, avec *Nymphéas transplant*, opère un transfert de l'espace pictural à l'espace organique et végétal. La transplantation d'un écosystème des marais de Giverny, présenté dans un aquarium. Envers de la flamboyance moderne des nymphéas de Monet, jardin sans contours vibrant des feux d'un âge d'or, le jardin est ici marécageux, blafard. Ce passage direct du tableau à la nature présente celle-ci comme une zone fragile et indéterminée, sous perfusion.

Avec *Grafted Garden*, Tetsumi Kudo, dont le vocabulaire plastique prend ses racines dans le traumatisme d'Hiroshima, explore la relation « pollution-cultivation-nouvelle écologie ». Sur les plates bandes toxiques de son installation, les membres humains sont épars, déchirés. Ils habitent un jardin greffé et mutant aux matériaux factices, constitué de végétaux malades et étrangement vigoureux. La nature polluée longtemps soumise prend le dessus, en utilisant les corps comme d'impossibles greffons. Une œuvre propre à susciter chez le spectateur une réflexion sur sa condition et son devenir.

Entrées vers les œuvres de Panorama 20 :

- Hugo Deverchère, *The Crystal and the Blind*
- Saïd Afifi, *Yemaya*
- Assia Piqueras, *Estran*
- Damien Jibert, *Plague*
- Thomas Garnier, *Cénotaphe*

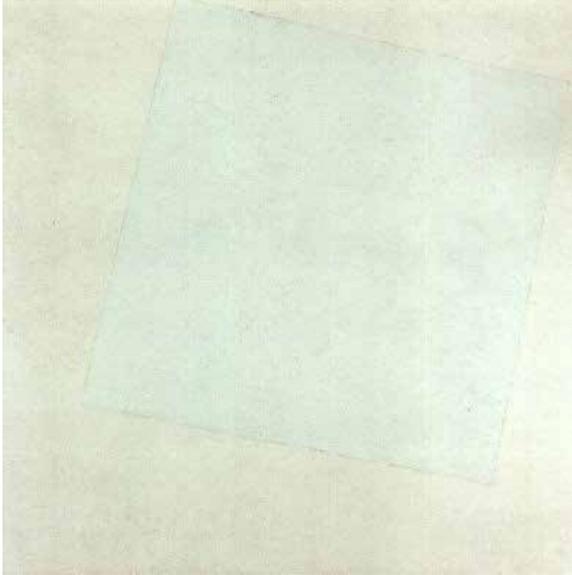
Exposition Dystopia au CAPC :

<http://www.capc-bordeaux.fr/programme/dystopia>
http://www.capc-bordeaux.fr/sites/capc-bordeaux.fr/files/Aide_a_la_visite.pdf

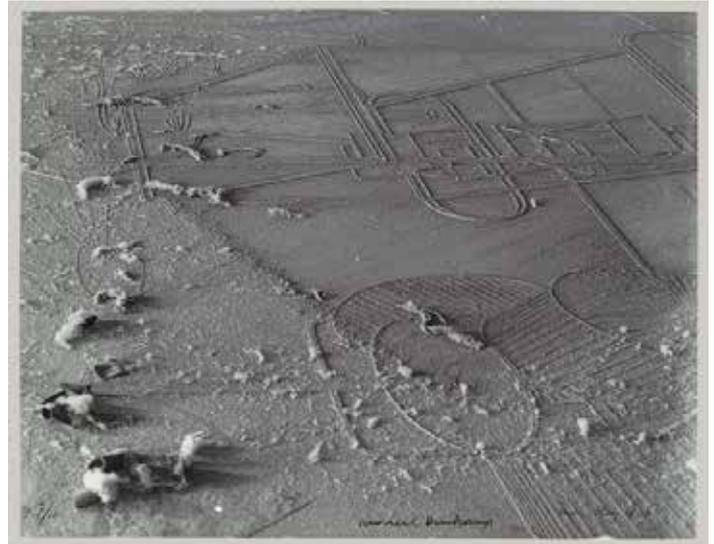
Dystopie chez Ballard :

<https://www.cairn.info/revue-societes-2011-3-page-39.htm>

IMPERCEPTIBLE



Kazimir Malevitch, *Carré blanc sur fond blanc*, 1918



Marcel Duchamp et Man Ray, *Elevage de poussière*, 1920



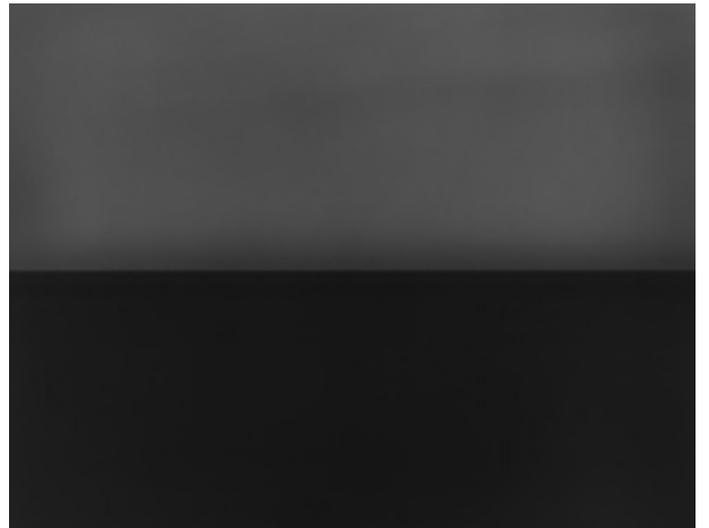
Bill Viola, *He weeps for you*, 1976



James Turrell, *Cherry*, 1998



Oscar Munoz, *Aliento*, 1995



Hiroshi Sugimoto, *Tasman sea*, série *Seascape*, 2017

IMPERCEPTIBLE

Dès l'Antiquité, les récits de Pline l'Ancien évoquent une compétition opposant Protogène et Apelle pour savoir lequel serait capable d'évaluer la grandeur du génie artistique en dessinant une ligne d'une extrême finesse jusqu'à l'imperceptible ; conceptualisé par Marcel Duchamp, l'inframince est cette quatrième dimension qui donne lieu aujourd'hui à des recherches autour de la dématérialisation de l'objet d'art dans le fil du « sensible ». Ces transformations invisibles infusent de nouveaux imaginaires, de nouveaux comportements, et se mettent en phase aujourd'hui avec une réalité technologique qui intéresse l'infiniment petit, les nano-technologies.

L'abstraction

« J'ai troué l'abat-jour bleu des limitations colorées, je suis sorti dans le blanc, voguez à ma suite, camarades aviateurs, dans l'abîme, j'ai établi les sémaphores du Suprématisme. [...] Voguez ! L'abîme libre blanc, l'infini sont devant vous. »

Malevitch, *Du cubisme et du futurisme au suprématisme*. Le nouveau réalisme pictural, 1916.

Malévitch explore les limites du geste pictural en proposant *Carré blanc sur fond blanc*, peinture extrême de l'abstraction, forme blanche à la limite de la visibilité sur le fond blanc. Subtilité de la variation lumineuse.

L'Inframince

« [C'est quelque chose] qui échappe à nos définitions scientifiques. J'ai pris à dessein le mot mince qui est un mot humain, affectif, et non pas une mesure précise de laboratoire. Le bruit ou la musique que fait un pantalon de velours côtelé comme celui-ci, quand on bouge, relève de l'infra-mince. Le creux dans le papier, entre le recto et le verso d'une feuille mince... A étudier! ... C'est une catégorie qui m'a beaucoup occupé depuis dix ans. Je crois que par l'infra-mince on peut passer de la troisième à la quatrième dimension. »

Marcel Duchamp a laissé s'accumuler la poussière sur une plaque de verre (en fait sur le célèbre Grand Verre). La photographie de Man Ray est très précise, après plus d'une heure de pause : la présence d'une épaisse couche de poussière sur le verre est perçue au premier coup d'œil. Les poussières tombent d'autant plus lentement qu'elles sont plus petites. De taille micrométrique, soumises au hasard des collisions permanentes avec les molécules de l'air, elles errent longtemps avant que le poids par son action constante ne finisse par les projeter sur une table, un livre, le sol. Une projection de l'espace à trois dimensions sur une surface à deux dimensions après une marche erratique dans l'air. Immédiatement de la physique statistique avec notamment un modèle célèbre connu sous le nom de marche aléatoire. Construire une couche de poussière visible, c'est mettre en évidence un temps qui s'écoule.

Le détail

« J'ai tenté de créer un espace accordé où non seulement tout est enfermé dans une seule cadence rythmique mais où un système dynamique interactif est produit, dans lequel tous les éléments la goutte d'eau, l'image vidéo, le son, le spectateur et la pièce elle-même fonctionnent ensemble de manière unifiée comme un instrument unique et plus grand ». Bill Viola.

Dans l'installation *He weeps for you* de Bill Viola, notre image reflétée sur une goutte d'eau s'écoule lentement. Elle est cependant projetée sur un écran. Le reflet quasi microscopique est agrandi de manière démesurée. Ce détail gigantesque de notre miniaturisation momentanée brouille les limites de notre perception de nous-même : notre image se détache doublement. La goutte tombe sur un tambourin, dont le son est aussi monumentalisé par un micro relié à un haut-parleur.

La pénombre

L'œuvre de James Turrell, *Cherry* est une véritable expérience du seuil perceptif. Le spectateur pénètre dans un cube par un couloir sombre. Plongé dans le noir, l'œil s'acclimata à la pénombre puis perçoit progressivement un rectangle rouge dont la couleur s'affirme de plus en plus nettement. Dès que l'obscurité se relativise, la couleur surgit dans une intensité fascinante.

L'éphémère

Dans *Aliento*, d'Oscar Munoz, le souffle (*Aliento*) du regardeur alimente temporairement les sérigraphies déposées sur les miroirs graissés. Le visage du souffleur se trouve reflété dans les images que son souffle révèle. Apparitions fugaces, éphémères, à peine visibles et liées à l'exhalaison physique.

Le temps

« Je travaille toujours avec le même appareil photo, le même objectif et la même technique d'exposition longue, qui varie le plus souvent entre 20 et 50 minutes, et plus rarement jusqu'à une heure et demie. Ce projet comporte évidemment une dimension écologique latente. Depuis que j'ai commencé le projet, ce n'est plus la même mer que je photographie. Par exemple, je me suis rendu en mer du Nord, et je n'ai pas pu prendre de photo à cause des plateformes pétrolières. Ce n'est souvent plus possible d'avoir un horizon maritime dégagé et vierge de signes de l'occupation humaine. J'essaie de trouver les lieux les plus reculés de la civilisation. » Hiroshi Sugimoto

« Ainsi si l'inframince est une opération expérimentale au sens que l'on a attribué à ce mot – phénoménologie de l'imperceptible – il est également et dans le même mouvement une opération critique qui expose l'expérience, la sensation, à des conditions limites, qui soumet le sensible, le rapport entre le sentant et le senti, à sa possible disparition par élision du donné ou par anesthésie du sujet »

Thierry Davila, de l'inframince, brève histoire de l'imperceptible, de Marcel Duchamp à nos jours, 2010

Entrées vers les œuvres de Panorama 20 :

- Juan Pablo Villegas, *Umbra*
- Hideyuki Ishibashi, *Macula*
- Julie Vacher, *Les parlants et les écoutants*
- Marie Sommers, *Stase*
- Vasil Tasevski, *Mémoire d'un vol*
- Hugo Deverchère, *The Crystal and the Blind*
- Saïd Afifi, *Yemaya*
- Julien Maire, *Shelters for facts ; Composite*
- Robin Labriaud, *Fabulus*
- Assia Piqueras, *Estran*

« L'art pourrait bien se différencier des images médiatiques par la possibilité du vide. Les médias seraient condamnées au plein, à l'excès, à la surenchère, à la boursoufflure : frappés par les maux de la nécessaire rapidité, du spectacle et de la concurrence. Tandis que l'art, ou plutôt certains secteurs de l'art, pourraient encore prendre le risque du vide, de l'ascétisme et de la distance vis-à-vis des flux et des tribulations du moment. »

André Rouillé, *Du vide dans l'art*, art-paris.com, mars 2009

Notes

A geodesic dome structure, likely a greenhouse or conservatory, is the central focus. The dome's framework is composed of a complex network of thin, dark lines forming a series of interconnected triangles. The background is a soft-focus cityscape with various buildings and greenery, suggesting an urban setting. The sky is a clear, pale blue, and the overall lighting is bright and even. The text 'LES FILMS' is centered within a white rectangular box that overlaps the middle of the dome's structure.

LES FILMS

LES FILMS DU FRESNOY



De nombreux court-métrages sont produits au Fresnoy chaque année depuis son ouverture en 1997.

Nous vous proposons de découvrir en ligne une grande partie de ces archives, afin de les exploiter dans vos cours avec vos élèves. Vous retrouverez dans les albums les films produits pour Panorama 20 en 2018, mais aussi les films des années précédentes, classés par année.

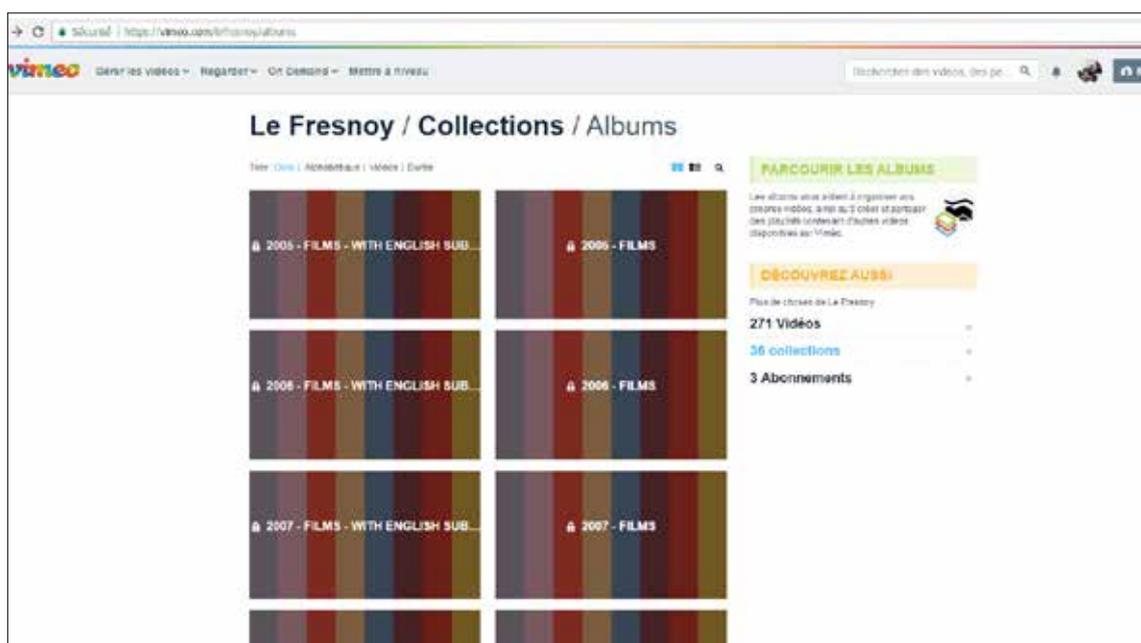
« Les films de jeunes cinéastes produits au Fresnoy naissent des noces, du croisement, du cinéma et des autres arts. On pourrait dire ainsi qu'ils ont un accent venu d'ailleurs. (...) Mais bien des œuvres créées au Fresnoy, destinées à la projection dans le dispositif traditionnel de la salle obscure, renouvellent le cinéma de l'intérieur, faisant de lui autant un art plastique qu'un art narratif, s'appropriant les nouvelles technologies de création et de diffusion des images et des sons, réinventant des genres historiques qu'on a pu appeler : le cinéma expérimental, le cinéma underground, les films d'artistes, les documentaires d'art et de création, etc. Une fausse perspective laisserait croire que nous sommes en train de « sortir du cinéma ». Au contraire, c'est le cinéma qui ne cesse de fasciner tous les autres arts et de les faire entrer dans son histoire. » Alain Fleischer, juin 2016

Comment visionner les films ?

Rendez-vous sur le lien suivant :

<https://vimeo.com/lefresnoy/albums>

Vous arriverez sur cette page :



Les films sont classés par année de réalisation. Cliquez sur l'année de votre choix.

Tous les films produits pour Panorama 20 sont en ligne dans l'album **2018 - FILMS**

Vous arriverez sur cette page indiquant que l'album est privé.

Le mot de passe pour les dossiers par année est : rosefluo

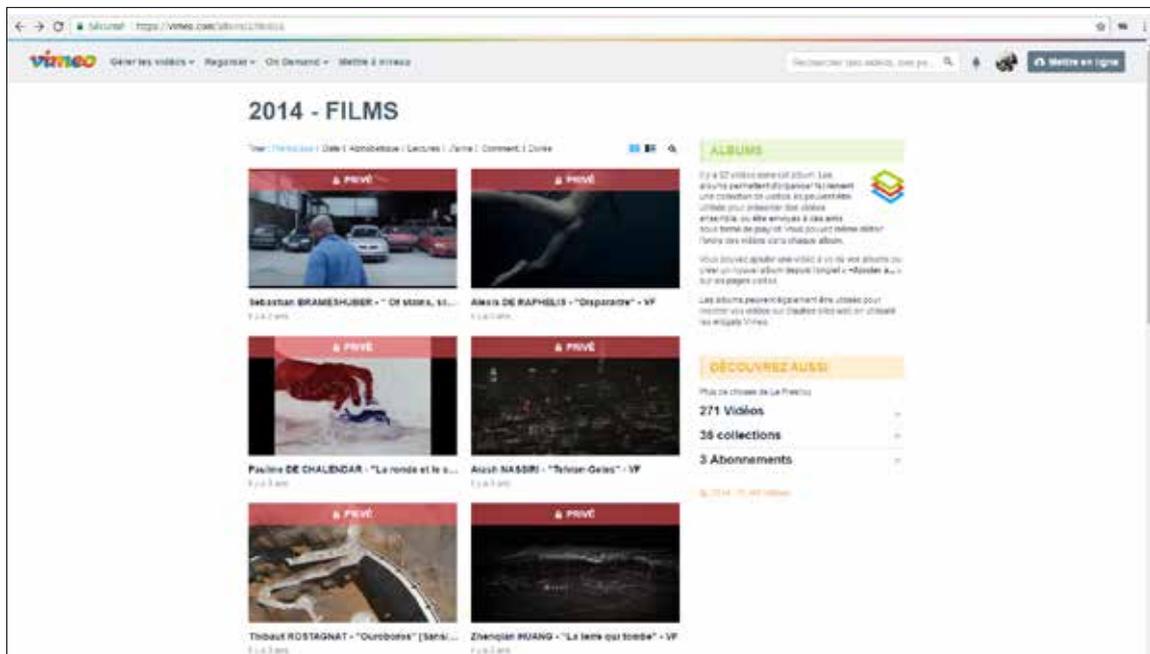
Pour les dossiers avec sous-titres en anglais, le mot de passe est : bleufluo

Tapez le mot de passe ci-dessus et cliquez sur le bouton **Envoyer**.



Vous arriverez sur une page proposant une liste de films.

Le nom de l'album que vous avez sélectionné est indiqué en haut à gauche.



Cliquez sur la vignette du film qui vous intéresse pour le visionner.

Vous arriverez sur la page ci-dessous, avec le nom de l'auteur, le titre du film, et un lecteur vidéo :



Cliquez sur le bouton **Play** pour lancer la vidéo. Ca y est !



LE FRESNOY
STUDIO DES ARTS Tourcoing
NATIONAL CONTEMPORAINS

Modalités de réservation

Pour toute réservation, merci d'envoyer un mail à service-educatif@lefresnoy.net en indiquant l'activité qui vous intéresse, la date ou la période souhaitée, votre nom, le nom et l'adresse de votre structure, numéro de téléphone, l'âge des participants, ainsi que le nombre de personnes.

Les visites guidées et ateliers de Panorama 20 sont proposés durant les horaires d'ouverture de l'exposition du mercredi au dimanche de 14h15 à 19h.

Il est également possible de programmer des visites en matinée le mercredi, jeudi ou vendredi entre 9h45 et 12h30, nous consulter.

Pour une visite libre aux heures d'ouverture de l'exposition, **merci de nous informer impérativement de la date et de l'heure de la venue de votre groupe** et de prévoir un nombre suffisant d'accompagnants.

Les groupes seront accueillis 10 minutes avant le début de la visite guidée, de l'atelier ou de la projection.

Toute réservation annulée moins de 48h à l'avance sera facturée.

Merci de respecter le nombre de participants maximum prévu lors de la réservation.

En cas de difficultés à joindre le service éducatif par téléphone, n'hésitez pas à privilégier l'envoi d'un email à service-educatif@lefresnoy.net

Contact :

Service éducatif

service-educatif@lefresnoy.net

03 20 28 38 04

Horaires d'ouvertures de l'accueil : du lundi au vendredi de 9h30 à 12h30 et de 14h à 18h.

Suivre les activités du Service éducatif :

<http://lefresnoy.net>

<http://educfresnoy.tumblr.com>