

LE FRESNOY



*DOSSIER PÉDAGOGIQUE
PANORAMA 23*

...PAR LE RÊVE...

*DU 24 SEPTEMBRE AU 31
DÉCEMBRE 2021*



Vue de l'exposition Panorama 23 ...Par le rêve...



Guillaume Barth, *Crocus Sativus, fleur du bonheur*, 2021.

4	LE FRESNOY – STUDIO NATIONAL
6	PANORAMA 23 ...PAR LE RÊVE...
8	RÊVER BRUT
10	LA MISE EN SCÈNE DES IMAGES
13	ENTRER DANS LES IMAGES
14	GREGOR BOZIC
15	ANA ELENA TEJERA
16	GUILLAUME BARTH
17	FAYE FORMISANO
18	TRUONG MINH QUY
20	HABITER LES IMAGE
21	YONGKWAN JOO
22	VINCENT DUAULT
24	PARCOURS LIBRE : CONSTELLATIONS
25	AMÉLIE AGBO
26	MOUFOULI BELLO
27	OLIVIER BÉMER
28	SANTIAGO BONILLA
29	EMANUELE COCCIA
30	JOAN FONTCUBERTA & PILAR ROSADO
31	ISABELLA HIN
32	CHE-YU HSU
33	DORIAN JESPERS
34	MAGALIE MOBETIE
35	LAURE PROUVOST
36	CÉLESTE ROGOSIN
37	MARIE SOMMER
38	LOUISE TILLEKE
39	FICHE ÉLÈVE
40	LES COURTS-MÉTRAGES
43	MODALITÉS DE RÉSERVATION

LE FRESNOY

STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS

Entrée du Fresnoy - Studio national, photo : Marc Damage



Basé à Tourcoing, Le Fresnoy — Studio national des arts contemporains est une école d'art de haut niveau spécialisée dans l'audiovisuel, qui propose un cursus en deux ans durant lesquels les étudiants doivent réaliser un projet artistique. Les étudiants sont de jeunes artistes en provenance de tous les horizons de la création (arts plastiques, cinéma, photographie, vidéo, architecture, musique, spectacle vivant...) et de toutes les nationalités.

La sélection est ouverte à tous les candidats de niveau baccalauréat plus cinq années d'études supérieures conclues par un diplôme, ou bien sept années d'expérience artistique ou professionnelle. Le Fresnoy-Studio national reçoit des candidatures en provenance de plus de quarante pays.

La vocation du Fresnoy est de permettre l'émergence d'œuvres innovantes, notamment celles intégrant les outils de la création numérique. Les étudiants sont invités chaque année, sous l'autorité d'un artiste professeur invité, à élaborer un

projet bénéficiant de moyens financiers et techniques. Les réalisations sont très variées, et reflètent la diversité des cultures de leurs auteurs, ainsi que leurs préoccupations sociales, politiques, économiques ou écologiques.

Les études au Fresnoy - Studio national doivent être perçues comme un parcours dynamique, et comme une ouverture vers les formes artistiques les plus nouvelles. Si Le Fresnoy est doté de moyens de production professionnels, il est aussi un laboratoire de recherche et d'expérimentation affranchi des modes, des contraintes et des dictats du marché de l'art et des industries de programmes.

Les étudiants ont ainsi le privilège de produire des œuvres inventives et originales avec les moyens matériels habituellement réservés aux productions professionnelles. La pédagogie du Fresnoy, principalement fondée sur le passage à l'acte par la production d'œuvres en grandeur réelle, dispose de moyens techniques professionnels qui



Auditproim de mixage au pôle son, photographie : Marc Damage

couvrent tous les champs de la production audiovisuelle et numérique.

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

Les œuvres produites par les étudiants de la seconde année font obligatoirement appel aux champs très vastes de la création numérique qui comportent notamment: la production vidéo ou audio interactive ou programmée, la production électronique audio, l'animation et l'imagerie numérique avancée, les environnements réactifs interactifs et immersifs, le réseau et les bases de données, la réalité virtuelle et augmentée, les technologies du mouvement, de captation, de localisation, les nouvelles interfaces, l'intelligence artificielle et la générativité, la robotique, les technologies liées à la lumière ou à destination de l'espace scénique.

Elles sont présentées tous les ans au sein d'une grande exposition intitulée Panorama.

PANORAMA 23... PAR LE RÊVE...

DU 24 SEPTEMBRE AU 31 DÉCEMBRE 2021

Le Fresnoy - Studio national présente plus de 50 œuvres inédites dans les domaines de l'image, du son et de la création numérique, imaginées et réalisées par les jeunes artistes et les artistes-professeurs invités.

« Plus je m'imprègne des projets des artistes de cette édition, de leurs travaux, plus j'ai le sentiment qu'ils ont affaire avec l'activité de l'esprit et du corps qu'est le rêve. Ne sommes-nous pas faits de son étoffe ?

Non pas celle de rêves-échappatoires, complaisants à la quincaillerie du merveilleux, mais d'imaginaires actifs répondant à une réalité, aujourd'hui inquiétante, dangereuse, peut-être... Le rêve est une pensée qui répond à un état de la matière, à la menace permanente de la gravité, du poids des êtres et des choses... Un rêve, des rêves contre les tropismes de l'époque... (...) En 2021, à étudier et à monter les projets des artistes de Panorama 23, je crois que chacun discerne, avec sérénité, acuité ou véhémence, la présence de ce labyrinthe, ils en jouent, ils le déjouent, mais, plus encore, ils le démystifient grâce à leurs visions oniriques permettant de s'éloigner du temps asphyxiant d'une société inaccomplie. Non pour l'oublier mais pour y revenir « autres par le rêve » comme on dit par la rivière, « by the river », pour le défaire, cherchant un monde qu'il s'agit d'habiter, dans le sens d'Hölderlin, grâce au mouvement permanent qui fonde le réel, par la rivière, c'est-à-dire par la nature, la société et la personne. (...)

Dans ces projets, le spectateur participe à l'être des insectes, des mammifères, de la fleur, du devenir-feuille, de la mémoire des villes, de l'énergie sexuelle, de l'orgone, des étoiles ou de la neige qui disparaît... Le songe nous métamorphose en chacun de ses « principes » sans que nous sachions s'il s'agit d'un souvenir ou d'un devenir. Le rêve dissout le temps, les catégories, les règnes aussi. Ce pari, cette confiance accordée aux différents processus de l'inconscient, cet usage des hypothèses de la science et de la science-fiction sont autant de questions posées aux composants de notre univers, autant de théâtres qui les formulent. (...) La petite et la grande nef du Fresnoy (...) accueillent les circumductions, les échanges entre les récits du corps, ceux de la végétation, de l'air, mixés avec les rythmes des déplacements et des respirations. Dans ce champ, le réel est sans cesse changé par le virtuel, mais n'est-ce pas la défini-

tion même du réel ?

C'est, précisément, à partir de cette définition que Le Fresnoy est habité par les fragments de narrations, les projections, les œuvres. Elles sont autant d'interrogations manifestées sous la forme de la dépense onirique, utopique, grâce aux technologies les plus novatrices que nous avons choisies, avec Pascale Pronnier, d'associer à des œuvres manifestées par d'autres techniques plus primitives, créées par des artistes de l'art brut. Ce grand écart matériel et formel augmente, dilate, ouvre l'espace de l'exposition bordé par des œuvres de bric et de broc, de truc et troc, dialoguant avec des œuvres portées par les recherches scientifiques, numériques, immatérielles du siècle. Cet échange a été possible grâce au savoir de Christophe Boulanger et aux équipes du LaM - Lille Métropole Musée d'art moderne, d'art contemporain et d'art brut, Villeneuve d'Ascq et de son fonds d'art brut. Je crois à la richesse du dialogue entre des artistes qui, en 2021, expriment les différences et les singularités de l'acte créatif. »

Olivier Kaepelin, commissaire

Avec le prêt exceptionnel d'œuvres du LaM - Lille Métropole Musée d'art moderne, d'art contemporain et d'art brut, Villeneuve d'Ascq.

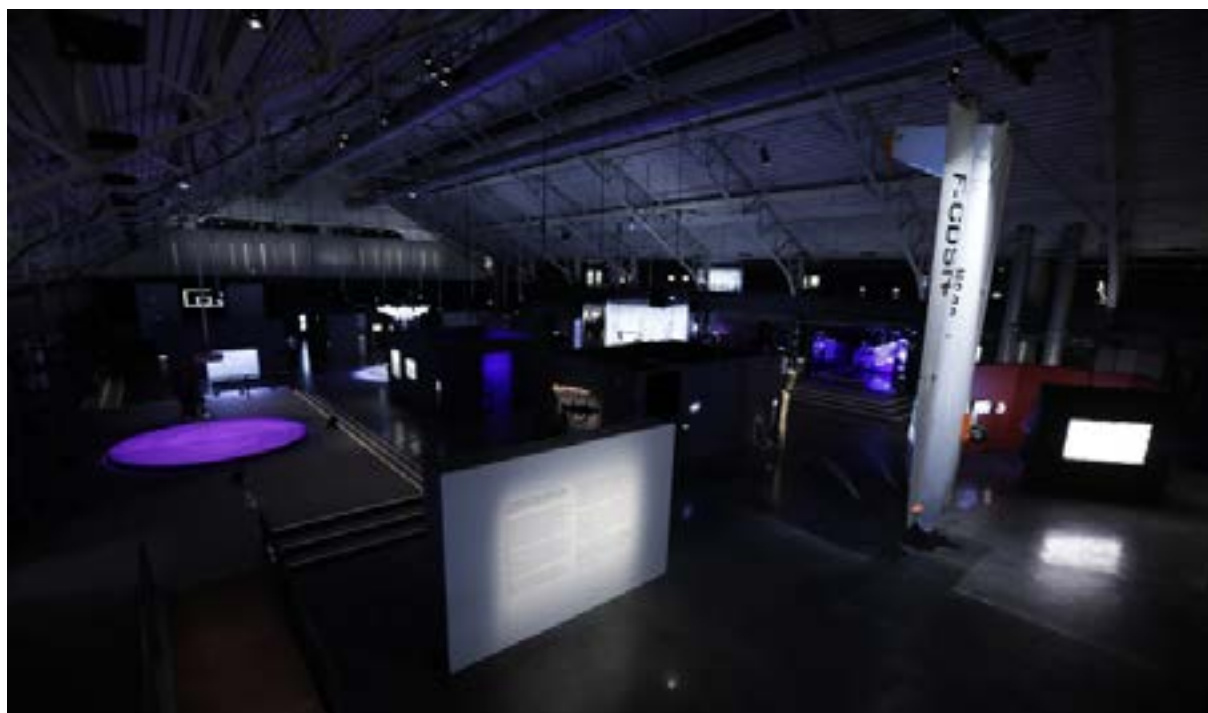
LES ARTISTES :

Amélie Agbo, Judith Auffray, Guillaume Barth, Moufouli Bello, Olivier Bémer, Younès Ben Slimane, Santiago Bonilla, Ghyzlène Boukaïla, Gregor Božic, Alice Brygo, Emanuele Coccia, Anaïs-Tohé Commaret, Guillaume Delsert, Juliette Dominati, Vincent Duault, Rony Efrat, Elliot Eugénie, Joan Fontcuberta & Pilar Rosado, Faye Formisano, Charles Fosseppez, Dora García, Julián García Long, Vera Hector, Isabella Hin, Che-Yu Hsu, Dorian Jaspers, Olivier Jonvaux, Yongkwan Joo, Lina Laraki, Samuel Lecocq, Lefebvre Zisswiller, Lou Le Forban, Gohar Martirosyan, Kendra McLaughlin, Joachim Michaux, Magalie Mobetie, Lou Morlier, Toshihiro Nobori, Daniel Peñaranda Restrepo, Laure Prouvost, Chuxun Ran, Céleste Rogosin, Stéphanie Roland, Anhar Salem, Inès Sieulle, Marie Sommer, Ana Elena Tejera, Guillaume Thomas, Louise Tilleke, Truong Minh Quý, Janaína Wagner, Agata Wiczorek, Yunyi Zhu

| PANORAMA 23 | INTRODUCTION |



Vue de l'exposition Panorama 23 ...par le rêve..



Vue de l'exposition Panorama 23 ...par le rêve...

RÊVER BRUT

Près de 70 œuvres d'art brut issues de la collection du LaM – Lille Métropole Musée d'art moderne, d'art contemporain et d'art brut, Villeneuve d'Ascq, sont présentées au sein de l'exposition Panorama 23 ...par le rêve ... aux côtés des œuvres produites au Fresnoy – Studio national. Ce dialogue a été initié par le commissaire de Panorama Olivier Kaepelin en discussion avec Christophe Boulanger, scénographe et chargé de la collection d'art brut au LaM.

« Ce rapprochement est à mes yeux une étape importante dans la reconnaissance, au coeur de la création contemporaine, de la multiplicité d'expressions que regroupe le terme art brut. Ceci à double titre : l'art brut est introduit dans le cycle créatif et pédagogique du Fresnoy par Laure Prouvost et se pose comme objet réflexif au coeur de Panorama. En tant qu'intervenant au Fresnoy comme scénographe et par ailleurs chargé de la collection d'art brut au LaM, je ne peux que me réjouir de cette aventure.

Si l'art brut est une catégorie artistique passionnante à étudier en tant qu'objet historique, ce n'est pas une raison pour enfermer ceux qu'elle a désigné ou que l'on désigne à partir d'elle dans ses murs. Plus qu'une catégorie ou un domaine artistique, il me semble que l'art brut est une question posée à la création. En quoi les marginalités que nous créons nous renseignent-elles mieux sur ce que nous sommes que ce que nous pensons partager en commun ?

(...)

Au fur et à mesure de la conception et de la réalisation de l'exposition, des dialogues se sont noués entre les différentes oeuvres, de surprenants parallèles sont apparus : faire apparaître ce qui relevait de l'invisible, dialoguer avec l'au-delà, entrer en intelligence avec des éléments et des forces naturelles ; circuler dans des mondes extra-humains ; convertir des faits ordinaires en symboles, se plonger dans un état de transe, sont quelques-uns des traits communs à de nombreux artistes de l'exposition. Nous sommes face à un retournement de ce qui était d'ordinaire conçu comme une ligne entre ce qui relevait de l'art et ce qui n'en relevait pas, hors de l'art à l'état brut cher à Jean Dubuffet.

l'imaginaire au point d'en faire un outil de vérification du réel, ne sont pas des outils nouveaux dans le champ de l'art. Ce qui l'est, c'est la capacité à juxtaposer ces différentes approches au point de mettre en faillite nos conceptions les plus ancrées de la place de l'être humain.

Le souci d'une catastrophe imminente, l'angoisse et la révolte générées par le développement délinant des sociétés de consommation, la mise en place généralisée d'une société de contrôle, la fusion de ces modes de gouvernance en un système global basé sur l'autoritarisme et l'aliénation de masse font que la périphérie, le signal faible, le non-perceptible, le hors limites, l'irrationnel, prennent une place centrale. Ils forment, ensemble et séparément, autant d'ouvrirs à une situation globale de nos sociétés, jugée délétère et aliénante. Le terme d'ouvroir vient ici pour marquer le fait qu'au-delà d'une tentative d'échappée, il s'agit, selon moi, de trouver des modes opératoires pour s'opposer et/ou proposer des alternatives.

La revendication de rapports privilégiés avec la nature, l'invisible, la création d'attitudes artistiques animistes, totémiques en fait partie ; si elle semble la plus visible, la plus partagée, et elle ne doit pas cacher ce qu'elle entraîne : un changement profond au coeur du champ social.

L'art brut dans ce contexte pourrait être compris, il me semble, comme autant de tentatives isolées de réparation du monde et de réinvention du quotidien. Longtemps dénigrés et relégués au rang de pensée magique, ces différents rapports au monde qui nourrissent l'art brut ou l'outsider art pourraient être regardés à l'inverse, par les artistes contemporains, comme désaliénant, comme favorisant un rapport plus fragile mais plus juste au monde.»

Christophe Boulanger, attaché de conservation des collections d'art brut au LaM et scénographe de Panorama 23 ... par le rêve..., extrait du catalogue de l'exposition.

Développer un rapport magique avec le monde, en se jouant des limites entre grande histoire et histoire personnelle, accorder une place centrale à



Vue de l'exposition Panorama 23...par le rêve...



Raphaël Lonné, Sans titre



LA MISE EN SCÈNE DES IMAGES



Vue de l'exposition *Panorama 23...par le rêve...*

LA MISE EN SCÈNE DES IMAGES

Dans ce dossier pédagogique, nous nous intéresserons plus particulièrement à la mise en scène des images opérées par les artistes du Fresnoy au sein de leur œuvre.

L'image aujourd'hui n'est plus unique et isolée. Elle ne fait plus tableau à la façon d'une icône. L'image numérique bouleverse en profondeur les rapports à l'espace et aux spectateurs.

Dans la plupart des installations de l'exposition Panorama 23, il ne s'agit plus de « contempler » l'image, mais de l'habiter ou de voyager en son cœur. Les artistes produisent, créent des images et les mettent en scène. Les dispositifs numériques comme la vidéoprojection ou encore les casques de réalité virtuelle offrent des possibilités très étendues dans ce domaine. Les images peuvent ainsi contaminer les lieux, les objets. Elles sont capables, en prenant des dimensions colossales, d'envelopper le spectateur. Elles sont en mesure de réagir à la présence ou aux mouvements des visiteurs. Les installations apparaissent comme des tableaux qui auraient la capacité de se prolonger au-delà d'eux-mêmes et d'interagir avec le spectateur.

D'une manière générale, l'immersion semble être la règle. Les installations aspirent et happent le spectateur par une multitude de sensations qui ne sont pas seulement visuelles, mais également tactiles, synesthésiques, auditives. Bill Viola déclarait ainsi avoir « privilégié l'immersion, mode de perception qui fait partie de la vie en cette fin du XXe siècle : les gens visitent Disneyland et les studios Universal, naviguent sur internet. »

Plongé dans l'obscurité de la grande nef du Fresnoy, le promeneur pénètre à l'intérieur d'une constellation d'univers composés principalement d'images-lumières et de sons. Les œuvres sont conçues comme des mondes sensoriels autonomes à explorer et à expérimenter.

Nous questionnerons les rôles que peuvent jouer les images dans les installations que nous avons examinées. Nous observerons les effets sensibles de la mise en relation des images entre elles ou/et aux autres éléments de l'œuvre. Nous tenterons de comprendre comment la mise en scène des images construit un espace à éprouver qui fait sens.

Le dossier pédagogique s'attache à décrire les installations et leur fonctionnement. Elles nécessitent d'être expérimentées par le spectateur. Les photographies rendent difficilement compte de cette exploration physique. Cette étude a permis de dégager deux axes que l'on peut associer aux notions des programmes des arts plastiques du collège et du lycée.

Le premier envisage d'observer le caractère immersif des installations numériques et les expériences qu'elles proposent aux spectateurs.

Le deuxième s'intéresse aux possibilités qu'offrent les images numériques vidéo projetées pour investir différents supports au moment de leur diffusion. Nous verrons comment les rapports de sens s'établissent entre l'image et son support.

Olivier Manidren, enseignant détaché

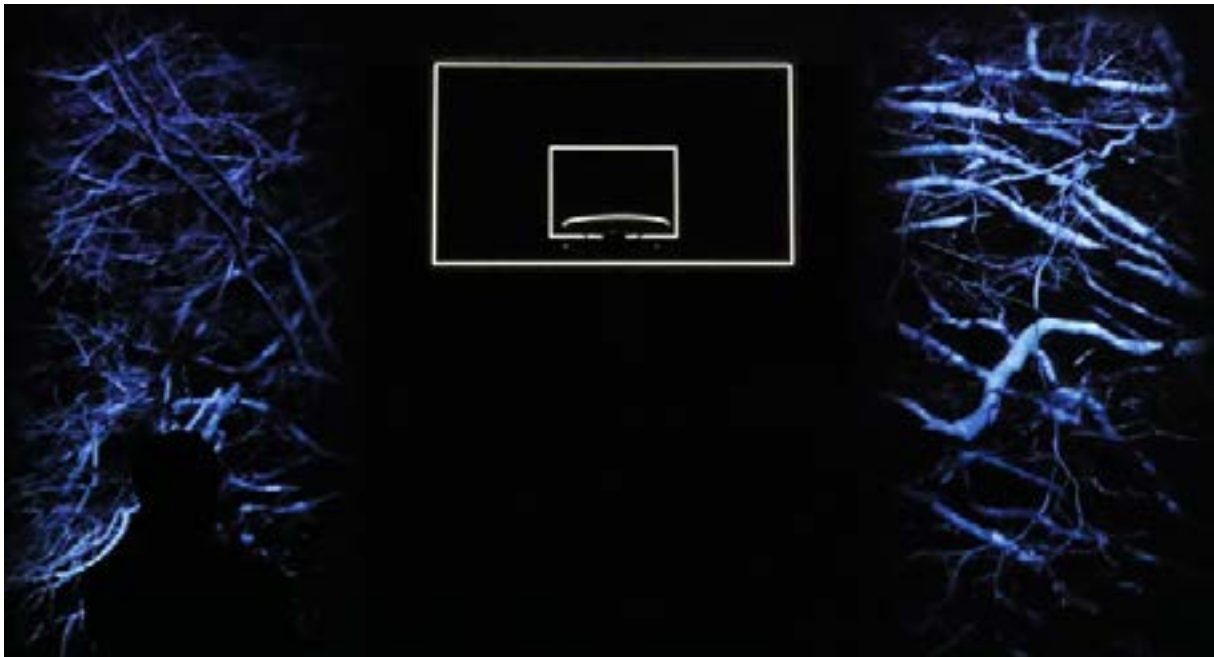
ENTRER DANS L'IMAGE. L'EXPÉRIENCE IMMERSIVE.



Faye Formisano, *They dream in my bones*, 2021

MONUMENT AUX ARBRES TOMBÉS

GREGOR BOZIC



Que perd-on lorsque nous faisons disparaître les arbres de nos cités ?

Cette installation présente deux écrans géants suspendus séparés par un panier de basketball illuminé. Ils diffusent des images d'arbres filmés la nuit. L'environnement sonore, composé à la fois de musique de cérémonies funéraires et de bruits prélevés dans la nature, donne une intensité dramatique palpable. Les images nocturnes tendent à rendre le motif des branches d'arbres abstrait, elles dessinent des formes graphiques autonomes sur les écrans.

L'installation est interactive. Lorsque l'on approche, le dessin lumineux de la raquette d'un terrain de basket apparaît au sol. Le spectateur est alors naturellement invité à circuler à l'intérieur. Son déplacement transforme les images projetées sur les écrans et altère parfois l'éclairage du panneau de basket qui se met à osciller. Son mouvement provoque des changements de couleur de l'image ou des effets stroboscopiques furtifs.

Sur le sol, des images de racines apparaissent et se développent en fonction de sa position. Les images finissent par prendre possession de l'espace.

L'installation convoque le souvenir de la nature

disparue. Elle révèle la présence d'arbres disparus. Ceux qui bordaient autrefois les terrains de basket lorsque l'artiste était enfant ont été abattus. L'œuvre est un éloge funèbre aux arbres tombés sur le champ de la déforestation généralisée des espaces urbains. Elle est, selon Grégor Bozic, un monument dressé en leur honneur. L'artiste désire d'ailleurs concevoir une version de cette installation qu'il pourrait installer à l'endroit où des arbres ont été enlevés. Comme les Nymphéas de Monet, l'œuvre se veut immersive, mais elle ne célèbre plus la beauté de la nature et celui de l'instant. Elle est commémorative. Son interactivité propose aux spectateurs d'agir, elle l'engage individuellement dans un devoir de mémoire. *Monument aux arbres tombés* est un théâtre dans lequel le spectateur joue avec les images sur un terrain de basketball pour se rappeler. Plus qu'une installation, l'œuvre de Grégor Bozic pourrait être considérée comme une cérémonie qui s'accomplit lorsque le spectateur déambule dans son espace. Elle transmet alors un fort sentiment de l'absence et convoque en même temps le souvenir d'une nature bienfaitrice.

Mots clés :

Monument, arbre, mémoire, ville, basketball, disparition, végétation

HOUSE TYPE 104

ANA ELENA TEJERA



L'œuvre d'art a-t-elle le pouvoir de guérir?

Une moustiquaire suspendue par un cadre en métal trace les contours d'un espace cubique. Sur chacune des faces latérales, l'image des murs d'une maison est projetée. L'installation prend l'apparence d'une habitation transparente laissée à l'abandon. La mise en scène donne à cette demeure une allure fantomatique. L'esprit de la «House type 104» manifeste ainsi sa présence.

À proximité, des casques sont installés et diffusent une séquence sonore musicale composée de bruits de la nature enregistrés au Panama et de diverses textures. On entend aussi la respiration constante d'un corps. Les percussions du musicien Jorge Bezerra rythment l'ensemble. Puis le vidéo mapping s'anime et produit l'illusion que la maison tourne sur elle-même. La musique accompagne le mouvement centrifuge extrêmement rapide des images. L'ombre d'un corps féminin apparaît. Elle est prise dans l'élan des images. Elle flotte sur les voiles-écrans. Elle tournoie sur elle-même. La vitesse de rotation donne le vertige. Progressivement, les représentations tendent à se fondre dans une lumière blanc intense et disparaissent complètement lorsque la musique cesse.

L'œuvre peut aussi devenir un espace scénique activé par Ana Elena Tejera lors d'une performance. Lorsque les musiciens invités jouent les

premières notes, l'artiste commence à pivoter sur elle-même en rythme. La musique et le corps progressent dans un mouvement synchrone et cadencé. Le vidéo mapping est interactif, il réagit aux gestes de la danseuse en circulant sur la surface du voile. La maison donne l'illusion d'être en rotation autour de son centre. Les mouvements circulaires rappellent ceux de l'univers. Lorsque les images disparaissent, la performance s'achève.

Selon l'artiste, l'œuvre a vocation à guérir l'âme de ses blessures. La *House type 104* fut occupée autrefois par la famille d'Ana Elena Tejera, et fut le théâtre de violences terribles au moment du retrait des troupes américaines postées au Panama. Elle est le vestige d'une époque traumatisante pour ceux qui l'habitaient et plus généralement pour la population panaméenne.

L'œuvre mêle les pratiques. L'image, le son, l'espace et le corps contribuent à faire cérémonie. Elle se déroule au présent et dans l'exposition pour convoquer le passé d'un ailleurs. Dans l'installation, le mouvement des images et de l'artiste emporte le visiteur vers un monde spirituel. L'œuvre initie le spectateur à un voyage sensoriel à l'intérieur d'une blessure.

Mots clés :

Blessure, Panama, rituel, rotation, guérison, moustiquaire

CROCUS SATIVUS, FLEUR DU BONHEUR

GUILLAUME BARTH



Le Crocus Sativus pourrait-il renfermer le secret de l'univers ?

Pour entrer dans l'installation, il faut se déchausser et prendre place sur tapis rond aux nuances violettes. Des paillettes font scintiller sa surface. Il est posé sur une petite estrade qui l'élève de quelques centimètres. Un motif en forme de spirale occupe la totalité de sa superficie. Au centre, l'image d'un Crocus Sativus en bourgeon apparaît sur un écran en verre transparent. Il semble suspendu dans les airs. La fleur tout entière tourne sur elle-même dans un mouvement continu. L'œuvre, à ce moment, est au repos.

L'installation est programmée pour se déclencher trois fois dans la journée à des heures fixes. Pendant ces instants, l'installation s'anime. Huit enceintes suspendues tout autour diffusent une musique envoûtante. Composée par Mirtohid Radfar, elle a été spécialement conçue pour l'œuvre de Guillaume Barth. Le son est spatialisé, les émetteurs placés en hauteur jouent la musique alternativement, l'un après l'autre. Ce procédé donne la sensation qu'elle nous enveloppe dans un tourbillon qui s'élève.

L'image du Crocus Sativus, quant à elle, s'anime

lentement, pour nous offrir le spectacle émouvant de sa floraison.

Cette cérémonie procure le sentiment que nous assistons au dévoilement d'un mystère. Le mouvement de l'installation nous fait ressentir celui de notre terre qui circule dans l'immensité du cosmos. Il est un point de convergence entre le microcosme et le macrocosme. L'émotion qui s'en dégage emporte le visiteur. La mise en scène des images et de la musique lui offre une forte dimension mystique.

Le geste du spectateur qui enlève ses chaussures pour entrer dans le cercle, le motif de la spirale, le mouvement de la musique et la danse du Crocus Sativus sont les éléments à la fois sensoriels et symboliques qui engagent le visiteur à participer à une cérémonie qui célèbre la beauté de l'instant. *« À l'instar des propriétés magiques contenues dans la fleur — associée à la joie, la chance et la régénération — l'installation est conçue pour être un espace de résilience. »* Guillaume Barth

Mots clés :

Musique, fleur de Safran (crocus Sativus), cérémonie, couleur, mystique, spirale..

THEY DREAM IN MY BONES

FAYE FORMISANO



Comment entrer dans le rêve d'un autre ? Ou plutôt comment vivre en pleine conscience le rêve d'un autre ?

Cette installation immerge le spectateur dans un récit qui se déploie à travers différents médias. L'artiste multiplie et mêle des techniques traditionnelles et technologiques. Au départ, le visiteur s'avance vers une image, un voile peint à la main est suspendu au plafond par un anneau circulaire. Des squelettes se dessinent, le dispositif invite le spectateur à tourner autour, ils semblent entamer une danse macabre. Le procédé rappelle les premières expériences cinématographiques du XIX^{ème} (phénakistiscope, zootrope). En ouvrant le voile, il découvre un espace circulaire clos avec au centre un fauteuil. Une sculpture représentant une araignée fixée en hauteur couvre le sommet de l'installation. Au sol, un corps drapé et recroquevillé sur lui-même git à terre. Assis sur le siège, le visiteur doit s'équiper d'un casque de réalité virtuelle, qui prend possession de sa vue et de ses oreilles, pour que le voyage dans les limbes commence. Le regardeur se retrouve complètement isolé et coupé du réel.

Embarqué dans cet autre monde, il traverse des espaces imbriqués à la façon des poupées gigognes qui le transportent d'un laboratoire inquiétant jusque dans la moelle osseuse d'un

squelette. En entrant par l'un des pores de cette structure caverneuse, le visiteur s'enfonce dans une grotte inondée. Des voiles transparents suspendus barrent le passage, et servent d'écrans à des images cinématographiques noir et blanc qui s'animent. Ces séquences décrivent des scènes oniriques. En traversant successivement ces voiles-écrans disposés sur sa trajectoire, le spectateur progresse sur une timeline qui semble s'étendre dans le sens de la profondeur. Arrivé à destination, il assiste à l'accomplissement du mystère, un corps enfermé dans un sarcophage vient de réaliser sa mutation ou sa métamorphose.

Le dispositif emprunte beaucoup au cinéma, mais l'expérience se révèle fortement différente. Le casque de réalité virtuelle autorise une plongée dans l'image pour la vivre de l'intérieur, tout en isolant complètement le spectateur. Le déplacement fictif imposé qui lui permet de voyager le dispense de prendre la moindre décision. L'imbrication des espaces donne la sensation de s'enfoncer dans des strates qui se réduisent jusqu'à devenir infiniment petites, où le visiteur se perd dans une profonde solitude.

Mots clés :

Cinéma, science, laboratoire, moelle osseuse, voyage, métamorphose, rêve, voile

THE WOMAN NEXT DOOR

TRUONG MINH QUÝ



Que reste-il du souvenir d'une personne lorsque son image s'efface de notre mémoire ?

Des lattes de plastique souples et transparentes isolent cette oeuvre du reste de l'exposition. À l'intérieur, un grand lit occupe le centre de l'espace, éclairé par la lumière d'un écran de télévision positionné devant lui. En s'avançant, on découvre une image très colorée et abstraite. Il faut quelques secondes pour repérer à gauche la présence de plusieurs visages, et comprendre qu'il s'agit d'une photographie d'un album de famille presque entièrement contaminée par des moisissures.

Le matelas présente un relief irrégulier. Il porte une forte dimension sculpturale. Il donne l'impression qu'un corps invisible que l'on ne peut clairement identifier est allongé. À son contact, la mousse se déforme et laisse son empreinte. Cette forme rappelle aussi celle des cartes reliefs. La bande-son diffuse un extrait d'une émission radiophonique. Les propos qui sont tenus nous échappent. Elle déclenche dans cet espace un sentiment familier.

Le visiteur est alors invité à s'asseoir sur le matelas pour observer la photographie à l'écran qui, en certains endroits, s'anime de petits mouvements fluides. Il peut simultanément entamer une exploration tactile pour appréhender physiquement la

forme sur laquelle il vient de prendre place. Les yeux rivés sur la télévision, installé sur ce matelas vallonné, les mains occupées à sonder son relief, le regardeur entre dans un réseau de correspondances entre l'image et le lit. La photographie ressemble étrangement à une carte géographique sur laquelle les différentes teintes pourraient révéler la topographie d'un territoire inconnu. En l'observant attentivement, le spectateur peut prendre conscience qu'il vient de prendre place sur une version en relief de cette carte.

Les altérations du cliché ont généré une nouvelle image qui dessine la topographie d'un lieu imaginaire. Les régions colorées peuvent être lues comme des données altimétriques. À partir de ces informations, Truong Minh Quý, aidé dans son projet par un géographe, a conçu une carte numérique 3D. Cette modélisation a ensuite permis de fabriquer le matelas.

L'installation propose une expérience synesthésique en changeant les sensations visuelles en sensations tactiles, elle rend ainsi tangible le processus de la mémoire qui transforme les instants vécus en souvenirs.

Mots clés :

Souvenir, famille, carte, photographie, matelas, topographie, territoire, moisissure

PISTES PÉDAGOGIQUES

ARTICULATION AVEC LE PROGRAMME DES ARTS PLASTIQUES DU CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché : découverte des modalités de présentation afin de permettre la réception d'une production plastique ou d'une œuvre (accrochage, mise en espace, mise en scène, frontalité, circulation, parcours, participation ou passivité du spectateur...).

ARTICULATION AVEC LE PROGRAMME DES ARTS PLASTIQUES DU CYCLE 4

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques : les évolutions repérables sur la notion d'œuvre et d'artiste, de créateur, de récepteurs ou de public ; les croisements entre arts plastiques et les sciences, les technologies, les environnements numériques.

ARTICULATION POSSIBLE AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT OPTIONNEL DES ARTS PLASTIQUES EN SECONDE.

2. Le champ des questionnements artistiques interdisciplinaires

- Les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur
- Présenter, dire, diffuser la production plastique et la démarche
- l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre
- la présence matérielle de l'œuvre dans l'espace de présentation

ARTICULATION POSSIBLE AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT OPTIONNEL DES ARTS PLASTIQUES EN 1ÈRE ET TERMINALE

1. Le champ des questionnements plasticiens

- La présentation de l'œuvre
- Les relations entre l'œuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur
- Exposer, mettre en scène la production et la pratique
- la présence matérielle de l'œuvre dans l'espace de présentation
- les conditions et modalités de la présentation
- la sollicitation du spectateur

2. Le champ des questionnements artistiques interdisciplinaires

- Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, images de synthèse, jeux vidéo
Faire interagir images animées, lieux, projections et écrans (1ère)
- l'animation des images et les interfaces de leur

diffusion et de réception

- Animer des images, penser leur diffusion et leur réception (Terminale)
- Liens entre les arts plastiques et théâtre, danse et musique
- Mettre en espace l'œuvre face ou au milieu d'un public
- la théâtralisation de l'œuvre et du processus de création

3. Un questionnement artistique transversal (Terminale)

- Expérience de la perception
- Éprouver diverses positions entre contemplation, immersion, participation

ARTICULATION POSSIBLE AVEC LES PROGRAMMES DE L'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ DES ARTS PLASTIQUES. (1ÈRE ET T)

1. Le champ des questionnements plasticiens

- La présentation de l'œuvre
- Conditions et modalités de la présentation du travail artistique : éléments constitutifs, facteurs ou apports externes
- Sollicitation du spectateur : stratégies et visées de l'artiste

2. Le champ des questionnements artistiques interdisciplinaires

- Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, images de synthèse, jeux vidéo
Animation des images et les interfaces de leur diffusion et de réception
- relations aux lieux, projections, écrans
 - immersion et interaction
- Théâtralisation de l'œuvre et du processus de création
- mise en espace
 - mise en scène

En terminale, certaines œuvres liées à ce parcours peuvent être mises en relation avec :

Mise en scène de l'image :

- Barbara Kruger (1945-), Untitled (Sans titre), 1994-95, dimensions variables, installation de sérigraphies photographiques sur papier. Cologne, museum Ludwig, collection Ludwig ;
- William Kentridge (1965-), More Sweetly Play the Dance (Jouer la danse plus doucement), 2015, dimensions variables, installation vidéo 8 canaux haute définition, 15 min, avec 4 porte-voix. Ottawa, musée des beaux-arts du Canada.

HABITÉ PAR L'IMAGE. LE VIDÉO MAPPING.



Yongkwan Joo, *En attendant*, 2021

EN ATTENDANT

YONGKWAN JOO



Comment l'expérience commune et habituelle de la file d'attente peut devenir une expérience existentielle ? Peut-on échapper à l'attente ?

L'artiste s'intéresse à la perception du temps au moment de la crise de la covid. Les files d'attente interminables devant les magasins qui venaient de réduire leur capacité d'accueil ont constitué le point de départ. L'installation prend la forme d'un parcours au cours duquel le spectateur est invité à se placer dans une file d'attente matérialisée par de petits poteaux. À l'entrée, un écran fixé verticalement présente l'image d'une foule de pigeons extrêmement dense et compacte. En empruntant ce circuit balisé, on découvre le verso de cet écran sur lequel est diffusé un très long travelling qui permet de suivre une file interminable de pigeons filmés en plongée. Ils semblent attendre sans que l'on puisse savoir ce qui les motive.

Le parcours s'achève par la découverte d'une pile de palettes d'œufs. Les coquilles au sommet de l'édifice servent individuellement d'écrans miniatures, sur lesquels sont projetées des chevelures d'hommes et de femmes. Le point de vue rappelle celui utilisé pour la série des têtes de Patrick Tosani. Les images se projettent parfaitement sur les coquilles d'œufs.

Ce dispositif donne l'impression que l'on est en présence d'êtres humains disposés en file indienne., qui se déplacent dans un mouvement aléatoire et linéaire. Les œufs aux étages inférieurs sont animés par une lumière orangée et vibrante disposée à l'intérieur de la pile. Les palettes superposées forment la maquette d'un immeuble dans lequel les occupants défilent et

progressent de niveau en niveau pour atteindre le sommet avant de disparaître. Il faut attendre son tour pour pouvoir enfiler le casque placé à proximité de l'édifice miniature. L'enregistrement diffusé en boucle laisse entendre les sons involontaires du corps humains (respiration, marmonnement, grattement, grincement de dents, craquement d'os, coup, reniflement...). Après quelques instants, la présence du visiteur suivant rappelle qu'il faut céder sa place et quitter la file d'attente qui s'achève à quelques mètres. L'œuvre ne s'expérimente pas comme un espace, mais davantage comme un parcours ponctué d'images qui invitent à éprouver sa situation au présent.

Les œufs qui servent de support à la projection des images renvoient à ce qui nous lie aux pigeons, de nature grégaire, qui se massent dans les mêmes espaces urbains que les citoyens. Dans quelles mesures une observation attentive de leur comportement peut-elle permettre de repenser notre humanité ? La coquille est aussi un objet vide et fragile, elle confère aux personnages de l'installation une grande vulnérabilité et une totale insignifiance. La matérialité de ces écrans insolites convoque ainsi des interrogations sur la fragilité et la vacuité de l'existence. Ne passons-nous pas notre temps à attendre l'inéluctable ? Le projet de l'œuvre rappelle celui de Samuel Beckett lorsqu'il rédige *En attendant Godot* en 1948.

Mots clés : Attente, fragilité, pigeon, file, lilliputien, existence, œuf, vacuité, coquille

VOYAGER

VINCENT DUAUT



Peut-on vivre l'expérience du vol en restant sur terre ?

En découvrant l'œuvre de Vincent Duault, le spectateur est frappé par la taille et la masse de l'écran suspendu au plafond. Il s'agit en réalité d'un planeur pendu par la queue. Les ailes ont été dissociées du fuselage et rabattues sur ses flancs pour former un plan vertical presque rectangulaire. Sur cet aéronef reconfiguré sont projetées des images de différentes natures. Certaines sont générées et modélisées par ordinateur. Les technologies numériques permettent de produire des images à partir des données qu'elles reçoivent et transforment. Dans l'installation, elles donnent à voir les déplacements de l'air sur les ailes de son planeur ou encore d'observer l'activité neuronale (captée à l'aide d'un casque EEG) de l'artiste lorsqu'il vole. Ces représentations générées par ce procédé sont résolument abstraites. Les autres images sont plus figuratives, il peut s'agir de celle d'un ciel nuageux ou encore de dessins d'avions que l'artiste a réalisés quand il était enfant. Les projections animent la surface de l'appareil d'un mouvement lent et continu. Le passage d'un motif à l'autre transforme son apparence et semble modifier son état. Les différentes images qui glissent sur le fuselage affirment ou dissolvent la forme du planeur.

«L'enjeu technologique de l'installation est de pousser le vidéo mapping dans ses retranche-

ments de façon à dépasser la forme du planeur qui demeure très fort dans sa signification sensible/romantique. Il s'agit ici d'entretenir une radicalité constructive dans le rapport image/forme.»
Vincent Duaut

L'artiste tisse ainsi un réseau de significations entre les images projetées et l'écran-objet. Le planeur présenté manifeste sa dimension sculpturale en prenant la forme d'un totem ou d'un sarcophage. Les projections qui l'animent expriment les impressions de l'artiste ressenties en plein vol. La pesanteur de l'objet suspendu à verticale s'amenuise au contact de l'image. Elle semble presque pouvoir le porter. L'artiste explore cette notion d'équilibre qui le maintient dans les airs lorsqu'il pilote. Il s'agit de faire corps avec les forces en présence pour se stabiliser et s'élever dans l'atmosphère. L'expérience du vol est une communion que l'œuvre tente de rejouer par ses propres moyens. Les images pourraient-elles transcender l'objet pour lui donner une dimension spirituelle ? Le chant discret des oiseaux qui s'échappent du cockpit apaise et augmente le sentiment de plénitude qui émane de l'œuvre. Selon Vincent Duault, elle confronte le spectateur au paradoxe de l'intime face à l'immensité du ciel.

Mots clés :

Vol, planeur, abstraction, expérience, émotion, pesanteur, totem.

PISTES PÉDAGOGIQUES

ARTICULATION AVEC LE PROGRAMME DES ARTS PLASTIQUES DU CYCLE 3

1. Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets : création d'objets, intervention sur des objets, leur transformation ou manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques ; la prise en compte des statuts de l'objet (artistique, symbolique, utilitaire, de communication)

ARTICULATION AVEC LE PROGRAMME DES ARTS PLASTIQUES DU CYCLE 4

La représentation ; images, réalité et fiction

1. La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.

2. La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre
L'objet comme matériau en art : la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la sublimation, la citation, les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets dans une démarche artistique.

ARTICULATION POSSIBLE AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT OPTIONNEL DES ARTS PLASTIQUES EN SECONDE.

1. Le champ des questionnements plasticiens
La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

Donner forme à la matière ou à l'espace, transformer la matière, l'espace et des objets existants
l'objet et l'espace comme matériau en art

ARTICULATION POSSIBLE AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT OPTIONNEL DES ARTS PLASTIQUES EN 1ÈRE ET TERMINALE

1. Le champ des questionnements plasticiens
La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

Créer avec le réel, intégrer des matériaux divers dans une création (1ère)

Affirmer le potentiel plastique et artistique de la matérialité ou de l'immatérialité (Terminale)

valeur expressive des matériaux
extension de la notion de matériau

2. Le champ des questionnements artistiques interdisciplinaires

Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, images de synthèse, jeux vidéo

Faire interagir images animées, lieux, projections et écrans (1ère)

L'animation des images et les interfaces de leur diffusion et de réception

ARTICULATION POSSIBLE AVEC LES PROGRAMMES DE L'ENSEIGNEMENT DE SPÉCIALITÉ DES ARTS PLASTIQUES. (1ÈRE ET T)

1. Le champ des questionnements plasticiens
La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

- Propriétés de la matière et des matériaux, leur transformation : états, caractéristiques, potentiels plastiques

- matériaux numériques

- valeur expressive des matériaux

Élargissement des données matérielles de l'œuvre : intégration du réel, usages de matériaux divers

- introduction du réel comme matériau ou élément du langage plastique

La présentation de l'œuvre

- Conditions et modalités de la présentation du travail artistique : éléments constitutifs

- pratiques du « ready-made ».

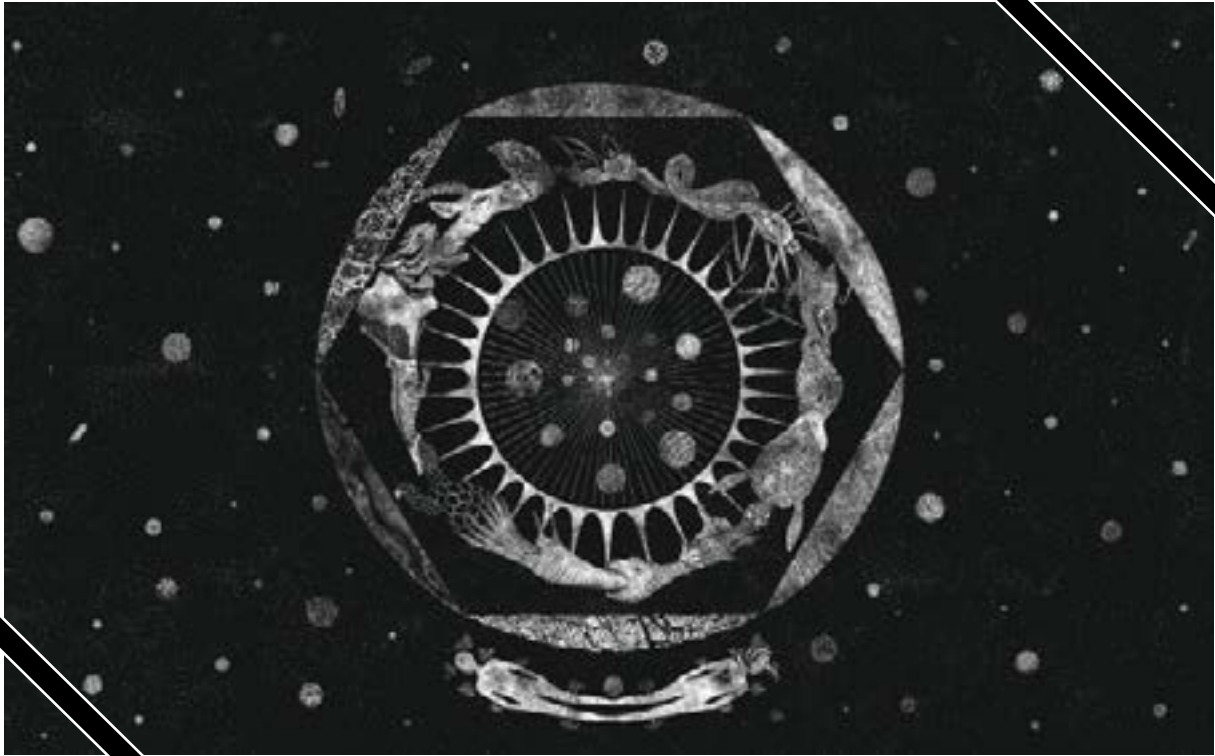
2. Le champ des questionnements artistiques interdisciplinaires

- Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, images de synthèse, jeu vidéo

- Animation des images et les interfaces de leur diffusion et de réception

-relations aux projections et aux écrans

PARCOURS LIBRES : CONSTELLATIONS



Emanuele Coccia, *Heaven in Matter*, 2021

VÉNUS

AMÉLIE AGBO



Cette installation s'articule autour de la figure de la Vénus Hottentote (de son vrai nom Saartjie Baartman), une femme noire d'Afrique du Sud qui fût exhibée en Europe au 18ème siècle pour l'hypertrophie de ses fesses, de ses hanches et de ses organes génitaux. Peu après sa mort, un moulage complet de son corps fut réalisé, et son squelette, son cerveau et ses organes génitaux furent conservés dans des bocaux de formol.

L'histoire tragique de Saartjie Baartman, considérée à l'époque comme objet d'érotisme autant que de répulsion, est mise en regard des pratiques actuelles de femmes et d'hommes noir.e.s cherchant à transformer leur apparence au profit de traits plus caucasiens, parfois par le biais de pratiques corporelles dangereuses ou illégales (acide, produits chimiques, chirurgie esthétique).

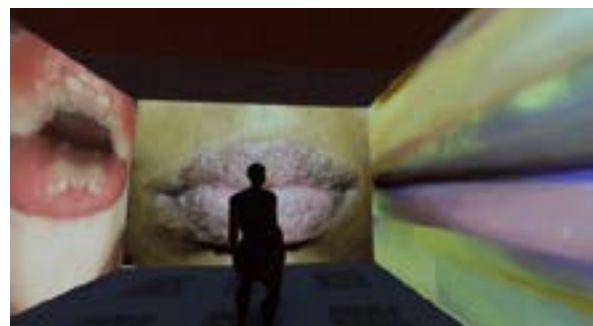
Interrogeant la représentation des corps noirs, cette installation présente une sculpture du corps et des organes de Saartjie Baartman, dans une scénographie évoquant celle de l'art primitif dans les musées ethnographiques. Un jeu vidéo permet au visiteur de contrôler l'avatar de la Vénus Hottentote et de la faire évoluer dans plusieurs décors, chacun représentant une partie de son corps.

Mots clés :

Apparence, transformation, corps, racisme, jeu vidéo

« La peau, les fesses, les cheveux et la bouche. J'ai choisi ces organes parce que, premièrement, ils font directement notion aux caractéristiques physiques « propres » à la race noire ou à la définition de « négroïde » (ce mot et son sens restent débattus). Deuxièmement, selon mon avis, les imaginaires, plus ou moins racistes, érotisent, caricaturent ou mettent à mal ces traits »

Amélie Agbo



LISSA, A CONVERSATION WITH GOD

MOUFOULI BELLO



Quelle question poseriez-vous à Dieu s'il pouvait vous répondre ?

Lissa est un Dieu numérique, une Intelligence Artificielle nourrie par des textes religieux issus de diverses croyances à travers le monde et d'autres textes philosophiques.

Voyant dans les textes religieux l'origine de nombreuses violences actuelles - restriction des libertés, négation d'autrui, meurtres et génocides, Moufouli Bello a retiré de ces textes tous les extraits incitant à la haine et à l'injustice sociale.

Cette expérience est ainsi pour elle une critique de notre rapport actuel au divin, servant d'excuse à de nombreux comportements. L'installation permet au spectateur de discuter avec cette divinité algorithmique et de lui poser ses questions afin d'obtenir une réponse.

Installez-vous face au micro et prenez le casque pour poser une question.

Mots clés :

Intelligence artificielle, divinité, mystère, langage

« En substance, Dieu est inaccessible, muet et immatériel. Ses intentions sont interprétées, devinées et décrites, toujours par des intermédiaires. L'intention de ce projet est de manifester et de donner la parole à un divin grâce au principe informatique de l'intelligence artificielle. De lui proposer une matérialité personnelle et poétique. Un dieu juste. Débarrassé de la colère, de la jalousie, de l'impulsivité, de la rancœur, de la soif de sang et de destruction telle que décrite dans les documents qui nous livrent sa parole.

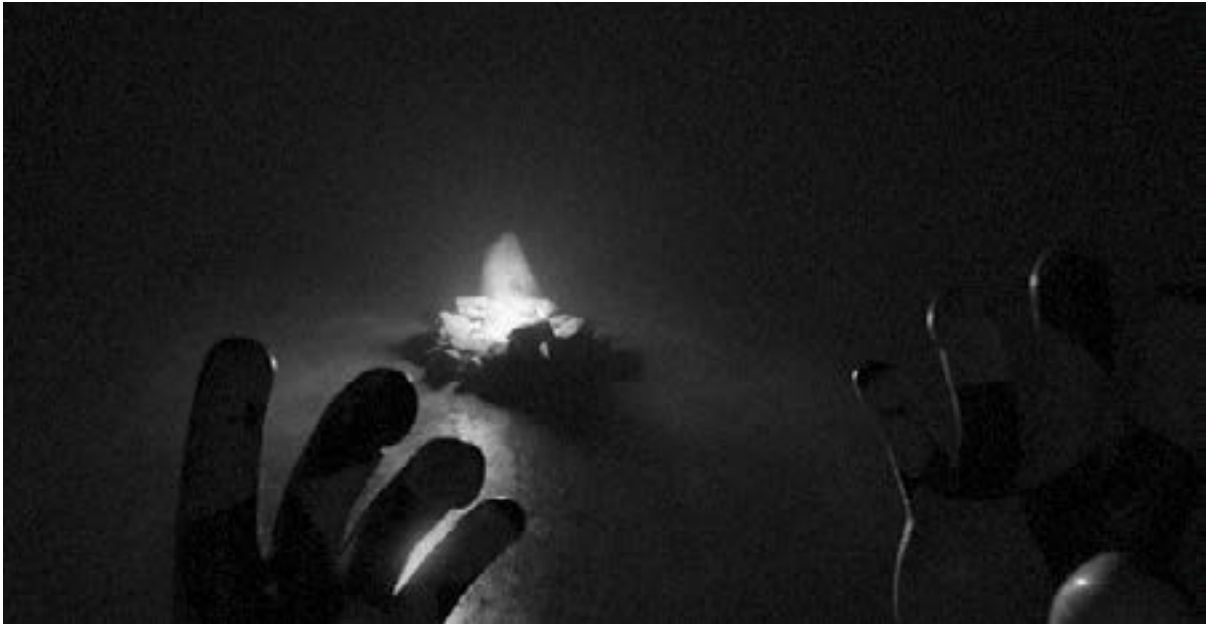
(...)

C'est une rencontre poétique et pas nécessairement intelligible étant donné l'imprévisibilité du résultat escompté..»

Moufouli Bello

NOON

OLIVIER BÉMER



Réalisé en images de synthèse, *Noon* est un plan-séquence conçu en vue subjective à travers le regard d'un avatar. Diffusé en boucle, le film débute dans le noir total. Un studio de cinéma apparaît peu à peu, éclairé par différentes sources lumineuses allumées par le protagoniste sur son passage. Dans ce lieu clos, il cherche de manière incessante à effacer son ombre.

Ce récit aux allures de fable dresse en absurde le portrait d'un personnage qui, s'efforçant de s'extirper de sa condition de mortel, tente de chasser la moindre zone d'obscurité au profit de l'éclatant. Quand l'aveuglement devient total et qu'il perd le contrôle, il tente finalement de regagner la pénombre. Ombre et lumière prennent une forme allégorique : le désir obsessionnel d'une destruction de l'ombre répond au mirage du progrès technique, symbolisé par des objets et dispositifs de plus en plus perfectionnés.

Mots clés :

Lumière, animation, vue subjective, obscurité, artificielle, technologie

« Ici la symbolique de l'ombre est portée par celle de notre avatar. L'utilisation de la vue subjective (point de vue du jeu-vidéo, de l'incarnation) place le spectateur dans le personnage et focalise son attention sur son double projetée. Le corps devient une porte vers cet envers imprévisible; preuve de notre appartenance au monde.

Les différentes sources lumineuses utilisées se placent dans une chronologie technologique propre à la lumière et donc aussi dans une certaine histoire de la représentation.

L'intrigue se déroule d'ailleurs dans un studio de cinéma, lieu du simulacre et de l'artificialité de la lumière. L'endroit de toutes les représentations, échappant totalement à l'alternance diurne/nocturne.»

Olivier Bemer

ROUGH-COLORED CLOUDS

SANTIAGO BONILLA



Pour *Rough-Colored Clouds*, Santiago Bonilla a travaillé la matière même de l'image comme un corps, une surface vivante que l'on peut toucher et manipuler. Le sommeil de sept personnes âgées se déploie dans le temps, filmé en 16 mm.

Les dormeurs sont mis en regard de formes organiques semblant abstraites, mais provenant de la même matérialité : la pellicule altérée de ces portraits, dont la gélatine a été dissoute, scannée puis soumise à un algorithme. Celui-ci se nourrit des paramètres des images pour générer de nouvelles formes. Retravaillée numériquement, la surface s'anime, se dégrade et se recompose sous nos yeux.

A travers ce dytique vidéo, Santiago Bonilla propose une expérience dans laquelle la temporalité spécifique du cinéma, celle des personnes âgées et le moment du sommeil - lieu de l'inactivité, se rejoignent ainsi en un temps hors de toute productivité.

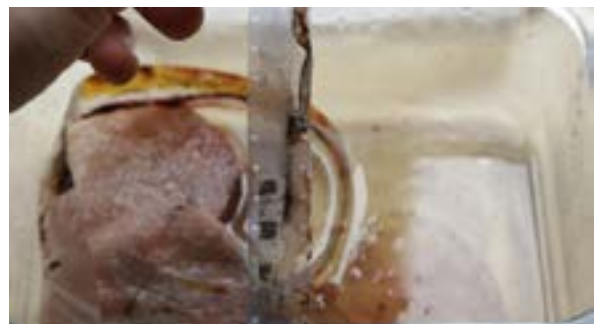
Mots clés :

Temps, sommeil, pellicule, matière, algorithme, dégradation

« Le cinéma est la fonction d'un temps mécanique, qu'il reflète et qu'il opère à l'intérieur d'un régime industriel. Il a fonctionné au long du XXème siècle, non pas seulement comme la psychanalyse du pauvre mais comme la prothèse du

rêve ; la technologie des algorithmes qui arrive avec les nouveaux modes de production de capital et d'administration de l'attention peut substituer ce que le diptyque analyse et contraste : un temps hors de toute productivité. »

Santiago Bonilla



HEAVEN IN MATTER

EMANUELE COCCIA



« *Le ciel est partout* », nous dit le philosophe Emanuele Coccia, penseur du vivant, auteur de plusieurs livres sur notre relation au monde (*La vie sensible, La vie des Plantes, Métamorphoses*). Il présente ici son premier film, ancré dans ses recherches philosophiques, auquel il prête également sa voix.

Dans un univers graphique signé par l'artiste Faye Formisano, peuplé d'animaux- chimères et de corps célestes, nourri de cartographies astrales et de représentations alchimiques, *Heaven in Matter* est une invitation à lire la matière terrestre comme on lit le ciel, et à tracer des constellations entre tout ce qui nous entoure.

Mots clés :

Cartographie, Ciel, animation, Terre

« Le ciel n'est pas l'espace au-dessus de nos têtes ou au-delà de l'horizon. Il est la chair de tout ce qui existe. Toute matière est ciel. Jusqu'au plus profond des corps.

C'est ici, sur et dans notre planète, qu'il dévoile son vrai visage, plus imprévisible qu'une comète. Le ciel, ici, devient désir. Désir d'autres corps, désir d'autres formes, désir d'autres vies. Une perpétuelle contagion. Et ce que nous appelons vie n'est que le ciel dans son état viral. »

BEAUTIFUL AGONY

JOAN FONTCUBERTA & PILAR ROSADO



À partir d'une collection de portraits de gens en plein orgasme (tirés du site web www.beautifulagony.com sur lequel des milliers d'utilisateurs publient leurs vidéo-selfies), les artistes ont entraîné la technologie GAN (Generative Adversarial Networks) à générer de faux portraits de personnes au moment du climax.

Cette technique a été appliquée sur des personnalités puissantes de la sphère politique, particulièrement celles impliquées dans des affaires médiatisées de scandales sexuels, d'épisodes de harcèlement ou d'adultère manifeste. Les personnalités représentées ici sont Donald Trump, Silvio Berlusconi, Juan Carlos de Bourbon et Dominique Strauss-Kahn.

La technologie du Deepfake permet actuellement de cacher la manipulation de l'image au point de la rendre indiscernable, mais les artistes ont préféré opter ici pour une exagération grotesque, une fiction qui ne prétend pas nous tromper mais révèle au contraire les mécanismes de la tromperie. L'installation est complétée par des instantanés 3D qui correspondent aux différentes personnalités, bustes de leurs visages pétrifiés en pleine extase.

Mots clés :

Deepfake, technologie, politique, scandales, manipulation, sexualité

FIGHT OR FLIGHT

ISABELLA HIN



Fight or Flight est un film installé qui s'inspire de la méthode d'apprentissage de la natation inventée par Paul Beulque à Tourcoing en 1913. Les apprentis nageurs y sont soutenus par une balançoire et immergés dans un environnement aqueux, où ils effectuent à répétition les mouvements de nage appris à sec.

L'installation, sensorielle et semblable à un tableau vivant, retrace les souvenirs inconscients partagés par un homme et une femme qui font face à ce territoire inconnu et hostile. Projetée à l'intérieur d'un ensemble de tirages photographiques –certains ayant servi de décor au film–, l'image se trouble et se reflète, perturbant la perception de l'espace. Les images sont accompagnées par une composition sonore de Flavien Berger.

L'accent est mis sur la division et la dualité, suggérant un va-et-vient entre respiration et asphyxie. Les moments de suspension sont entrecoupés de scènes sous-marines, faites de présences fantomatiques miroitantes. Au fur et à mesure des plongées, le corps de l'un s'imprègne du corps de l'autre, proposant une nouvelle forme de retrouvailles.

Mots clés :

Immersion, natation, aquatique, photographie, corps

«Le projet de première année au Fresnoy m'a permis de découvrir la méthode de natation mise en place par Paul Beulque (1877-1943), enseignant de natation et entraîneur de water-polo, lors d'une visite à la piscine réhabilitée du musée en centre ville de Tourcoing. Il invente en 1913 "un appareil collectif de suspension", fait à partir d'un ponton placé transversalement au bassin sur lequel se place l'instructeur, de deux câbles transversaux qui servent de soutien aux systèmes individuels de suspension, puis d'une ceinture, d'un câble et d'un contrepoids. L'apprenti nageur est donc soutenu par la ceinture et progressivement plongé dans l'eau dans laquelle il effectue les mouvements appris à sec. Le corps du nageur est maintenu à fleur d'eau.

Ce qui m'a intéressé dans cette découverte est l'exigence de la discipline requise pour permettre la survie au nageur, la frayeur que représente ce nouvel environnement liquide, les pensées irrationnelles qui peuvent être générées face à cet inconnu et le dialogue fortement exprimé entre l'air, l'eau et les corps.»

Isabella Hin

THE MAKING OF CRIME SCENES

CHE-YU HSU



En 1984, un écrivain américain d'origine taïwanaise, Henry Liu, est abattu dans sa maison aux États-Unis par un assassin taïwanais, Wu Dun. Ce meurtre est commis de concert par le bureau du renseignement militaire américain et la plus grande mafia de Taïwan, le gang du Bambou uni. À sa sortie de prison, avec le soutien de son réseau mafieux, Wu Dun crée une société de production dans le but de financer plusieurs films wuxia. Ce genre cinématographique désigne une catégorie spécifique de films de sabre chinois traditionnels, traitant des conflits entre gouvernement et gangsters locaux, et portés par une idéologie fortement nationaliste.

Dans cette œuvre, Che-Yu Hsu revisite le studio de cinéma utilisé par Wu Dun et aujourd'hui abandonné, afin de recomposer des fragments de l'assassinat politique et des scènes de films wuxia. En collaboration avec une équipe spécialisée en scanner 3D - dont le travail consiste à fournir un service de scannage médico-légal sur les scènes de crime - il réalise un double numérique de Wu Dun, et ainsi tente de disséquer la mémoire collective à partir d'une interface numérique.

Mots clés :

Mafia, cinéma, production, meurtre, scan 3D, enquête

WHAT IS A RAT WITHOUT A TAIL

DORIAN JESPERS



En 897 est convoquée une assemblée à Rome pour faire le procès, à titre posthume, du pape Formose. La dépouille de l'ancien pape est ainsi exhumée, habillée du vêtement papal et installée avec le plus grand soin au centre du concile pour être jugée lors de cette cérémonie des plus absurdes.

Dans *What is a rat without a tail*, l'accusé.e n'existe également plus sous sa forme vivante, palpable. La vidéo montrant le/la prévenu.e a été remplacée par celle d'un arbre discret, un arbre qui "ne sert à rien" comme dirait le personnage de Vladimir dans la pièce *En attendant Godot* de Samuel Beckett.

Le spectateur sera donc le seul humain à faire face à cet étrange procès panoptique qui, plutôt que de se rapprocher d'une vérité, semble inviter à continuellement s'en éloigner. Ce qui échappe au regard se construit des fantasmes que nous lui adressons.

« What is a rat without a tail est une oeuvre démultipliée et mouvante donnant le sentiment qu'un évènement primordial a eu lieu, qu'il nous faut le découvrir puisqu'il semble se cacher dans les dialogues et prétendus indices, or jusqu'au bout cet évènement nous demeure imperceptible. Cette suspicion omniprésente dans les questions et les regards des personnages provoque la nôtre en retour - nous sommes à l'affut du moindre détail, du moindre fragment porteur de réponses. (...)

Dans l'admiration des ritournelles narratives de Daniil Harms, des monologues incessants et essoufflés des personnages de Thomas Bernhard, ou encore de la longue agonie du Louis XIV d'Albert Serra, Loynes isole des évènements a priori brutaux afin d'en extraire leur essence, les présentant soudainement comme anecdotiques ou absurdes, mais toujours porteurs de phénomènes exceptionnellement humains qui, de par leur familiarité, provoquent une inquiétante étrangeté.»

Dorian Jaspers

Mots clés :

Jugement, mystère, absurde, cérémonie

ANBA TE, ADAN KO

MAGALIE MOBETIE



Partie à la rencontre de sa famille en Guadeloupe, Magalie Mobetie tente de briser la culture du silence liée au manque de transmission de l'histoire de la traite négrière et de l'esclavage. Qu'advient-il de cette accumulation de non-dits ?

Les voix et les doubles fantomatiques de huit parents sont placés sous un arbre : référence sans équivoque à l'arbre généalogique, mais aussi à la figure de l'Arbre de l'Oubli, situé au Bénin, autour duquel il est dit que les esclaves tournaient afin de laisser derrière eux leur identité et leurs souvenirs.

Évoquant l'idée d'un traumatisme qu'il fallait renier, en écho aux recherches en épigénétique et à la psychogénéalogie, Magalie Mobetie souhaite aller à contre-sens en invitant le spectateur à tourner autour de l'arbre, non pas pour oublier, mais pour savoir et partager.

Accompagné par la voix de l'artiste qui fait le lien entre ces personnes, le visiteur peut entendre leurs échanges, afin de l'aiguiller sur la recherche de ses propres fantômes.

Mots clés :

Mémoire, généalogie, histoire, esclavage, identité, silence, réalité augmentée, fantômes

Le visiteur rencontre autour d'un arbre, à l'aide d'une application en réalité augmentée, les corps des membres de deux familles, scannés en 3D, tous reliés et pourtant si distants l'un de l'autre, pâles copies de ces êtres bien vivants.

Anba tè, adan kò (sous la terre, dans le corps en créole guadeloupéen), contient plusieurs niveaux d'expériences.

Il est possible de tourner autour de l'installation (pas de s'y installer). Une boucle de 10 minutes d'ambiance sonore y est audible. On peut y entendre des fragments des interviews. À l'aide d'un casque et d'une tablette, une nouvelle dimension s'ouvre : les copies fantômes des 8 interviewés sont assis sur les tibans en réalité augmentée. Le visiteur peut alors, librement s'approcher d'eux afin d'entendre leurs voix distinctement.

L'artiste, debout, indiquera le chemin à suivre afin d'écouter le récit narré dans l'ordre, sans pour autant que cela soit obligatoire. Ce dernier est un enchaînement d'interviews commentées par la femme, s'adressant à Papa Jean, esclave affranchi en 1848 et le plus proche dans la lignée de l'une des familles.

Des animations sont disséminées dans l'expérience, venant appuyer certains propos de l'histoire, voire la compléter.

WITH OUR ELASTIC ARMS WE DRINK DEEP SEA BLUE TO PARLAIENT IDÉAL

LAURE PROUVOST



Les installations et vidéos de Laure Prouvost créent des espaces d'échange et de connexion qui se nourrissent des réalités entremêlées de notre monde contemporain fluide et globalisé. En jouant sur le langage, Laure Prouvost crée des univers décalés qui exploitent le potentiel créatif de l'incompréhension et les malentendus liés à une mauvaise communication.

Pour son installation au Fresnoy, elle revient sur l'un des lieux de tournage de son installation vidéo pour le Pavillon français à la dernière Biennale de Venise - un bar à Roubaix - accompagnée de ses acteurs étrangement rajeunis, et réinvente ainsi son propre récit.

A son invitation, les mezzanines de la grande Nef seront aussi occupées durant l'exposition par des propositions des jeunes artistes qu'elle a suivis durant l'année écoulée en tant qu'artiste professeur invitée ; un espace d'ateliers, de lectures, de discussions de convivialité et de partage.

Mots clés :

Langage, décalage, enfance, magie, traduction, tapisserie, récit, imagination

« Concernant la création d'une pièce pendant mon séjour au Fresnoy, j'imagine développer une pièce en dialogue direct avec la collection du LaM, mon histoire personnelle avec le Nord de la France, mes souvenirs de Tourcoing et de Roubaix ainsi que des faits fictionnels, en référence à mes nombreux grands-pères et grands-mères, à la migration, au monde qui s'effondre, se liquéfie l'un dans l'autre, éventuellement développer les séquences « Roubaix - Magique » du film *Deep See Blue* pour le pavillon de Venise de 2019. Cette séquence a été tournée avec un magicien, qui faisait léviter les tables, invitant les locaux à se joindre à lui, rue de l'Alma à Roubaix. J'aimerais profiter de l'occasion pour renouer avec les habitants, éventuellement faire une pièce ensemble, projeter un récit avec elles et eux, mélanger nos histoires. La/ma grand-mère, le grand-père, l'oncle et les cousins seront impliqués tout comme les personnes que je rencontre en chemin. J'imagine une affaire de famille et une expérience de lévitation... Garder la magie du Café de l'Opéra rue de l'Alma.»

Laure Prouvost

CLEAR JAIL MINOTAUR

CÉLESTE ROGOSIN



Clear Jail Minotaur invite à repenser la figure mythologique du minotaure dans le contexte contemporain de la société de surveillance. Personnage central et ambigu de la mythologie grecque, le minotaure, prisonnier du labyrinthe, représente la part instinctive et animale de l'homme.

En entrelaçant différents matériaux et discours liés à l'enfermement, l'œuvre interroge les liens entre identité, technologie et pouvoir. Le titre renvoie ainsi aux clear jail electronics, objets électroniques à la coque transparente autorisés dans les prisons américaines.

Un masque en verre transparent inspiré d'un heaume de la collection de l'AfricaMuseum, doté de composants électronique, interagit avec des chants de prisonniers afro-américains et le témoignage d'un ancien détenu. Les câbles font écho aux tresses africaines des esclaves, dont les formes étaient porteuses de messages codés. L'installation suggère ainsi différentes formes symboliques de résistances plastiques et sonores.

Mots clés :

Enfermement, surveillance, technologie, mythologie, transparence, discrimination

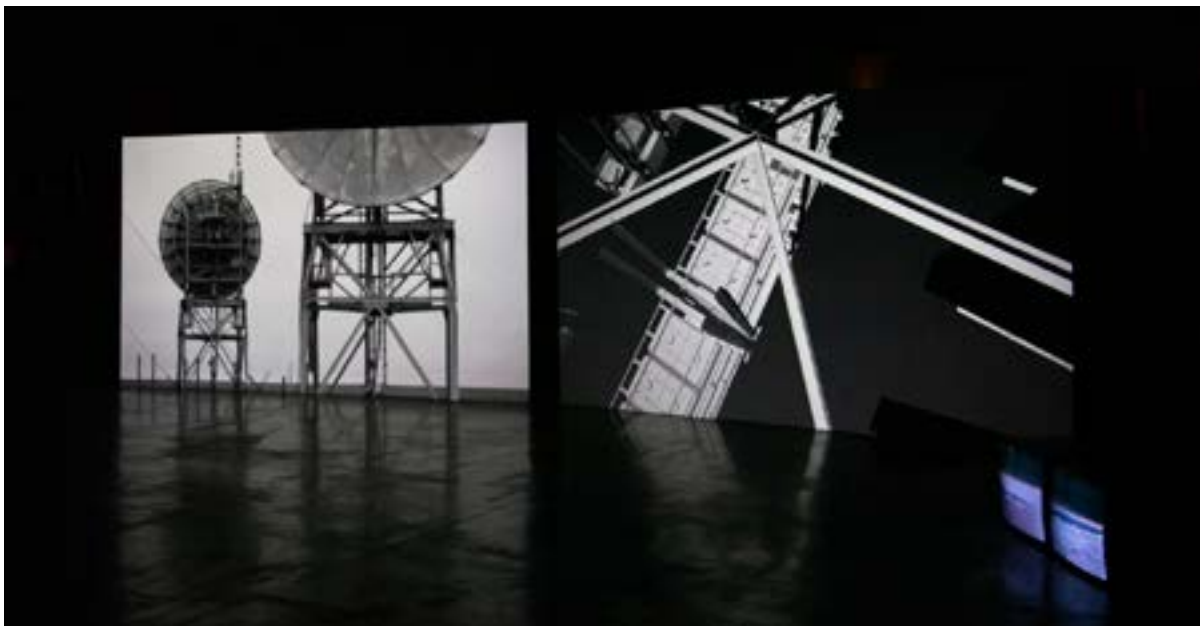


« Notre environnement est constitué de champs électromagnétiques naturels, mais aussi de champs magnétiques artificiels, créés et exploités par les industries contemporaines au profit de la communication et de l'information. Ces champs invisibles et technologiques sont labyrinthiques et omniprésents, ils sont souvent reliés à nos présences via des interfaces et il est impossible de leur échapper. Ils peuvent ainsi constituer une atteinte à la liberté de circulation et contribuer à stigmatiser certaines populations.

Ce double constat de la situation carcérale de la population afro-américaine et celui de la surveillance numérique est au cœur de mon projet.» Céleste Rogosin

APORIES (DEW)

MARIE SOMMER



Apories (DEW) explore les vestiges de la DEW Line. Mis en place par les armées canadienne et américaine pendant la guerre froide, ce système de défense avait pour but d'anticiper une attaque de missile soviétique en provenance de l'Arctique. Sur la soixantaine de bases construites entre 1954 et 1956, la grande majorité a été abandonnée sans avoir été démantelée.

Camouflés et oubliés dans un paysage éloigné, altérés par les effets du temps, ces lieux constituent en soi une archive. À partir de documents historiques et de données satellites, Marie Sommer a modélisé l'une des stations de la DEW-Line, qu'elle place aux côtés d'images d'archive.

En générant des représentations dégradées et fragmentées, les techniques de la 3D, censées permettre d'atteindre un espace inaccessible par la reconstitution, se sont révélées infructueuses. Le délitement de ces images de synthèse fait écho à l'obsolescence programmée de la DEW-Line.

Face à cette installation vidéo, un film diffusé sur deux écrans capte les effets des changements climatiques sur l'environnement. Tournée en 16mm autour d'une rivière proche d'une des stations, le film affiche sa propre matérialité analogique : le montage des courtes séquences alterne entre des paysages et des prises de vue rapprochées, qui

donnent à voir la texture singulière de la glace, et laisse apparaître des entrées de lumière, qui altèrent la pellicule. Le film semble ainsi sur le point de se désagréger de lui-même.

Au dos du mur, la carte abstraite apporte des données géographiques et temporelles sur les stations, avec leur date de mise en service et de fermeture. La ligne se déploie sur un fond neutre qui ne donne pas les repères conventionnels de représentation géographique.

Mots clés :

Ruines, modélisation, archives, défense, reconstitution, délitement, architecture

MÉDITATION POSITIVE ; LE SOUFFLE ;

LA NUIT D'ELFIE

LOUISE TILLEKE



L'artiste Louise Tilleke propose ici un ensemble de travaux autour de l'énergie de la vie, inspirés par les écrits du médecin et psychanalyste Wilhelm Reich. Durant de nombreuses années, celui-ci mène une série d'expériences autour de la bio-électricité des émotions, notamment la libido, envisagée comme une énergie perceptible qu'il nomme orgone. Prenant pour point de départ cette énergie biologique, l'artiste invite à vivre avec acuité le moment présent, à travers une peinture tactile et sensible, des dessins et des vidéos.

Les œuvres de Louise Tilleke sont pour elle une réponse à notre monde où la nature – son vivant – est en péril, c'est-à-dire « *un monde sans égard, sans considération, un monde sans poésie, sans amour* », écrit-elle.

Mots clés :

Peinture, énergie, nature, vivant

« Nous sommes constitué de cette énergie. Notre disponibilité à la ressentir, à l'accrocher, dépend aussi de notre faculté à la reconnaître. Notre planète aujourd'hui ne demande qu'attention, et bienveillance, elle ne demande qu'à jouir au sens premier du terme, elle ne demande qu'à être considérée, au même titre qu'un humain. Si ce lien n'est pas respecté, alors la discordance commence, le désordre prend place. »

Louise Tilleke

FICHE ÉLÈVE

MA VISITE DE L'EXPOSITION

PANORAMA 23...PAR LE RÊVE...

Le/la guide a prévu un parcours dans l'exposition Panorama 23 pour vous faire découvrir des pratiques artistiques très contemporaines. Vous aurez l'occasion d'expérimenter des installations. Pour comprendre ces œuvres, le spectateur doit se retrouver dans l'œuvre, se déplacer, écouter, sentir et regarder. Les installations demandent une attention très particulière. Il faut se concentrer et observer pour mettre en relation les sons, les images, l'espace et son propre mouvement.

Ainsi, vous allez être amenés à participer, écouter et tester les œuvres. Tout ceci doit se faire dans le calme. Vous devez rester à proximité du guide ou de votre enseignant. Les informations données vous permettront d'avoir des clés pour mieux appréhender les œuvres. Si vous ne comprenez pas, vous pouvez poser des questions.

Le travail à réaliser pendant la visite : cochez le nom des œuvres que vous avez découvertes et résumez chacune d'entre elles en un seul mot. Il ne s'agit pas de dire ce que vous voyez, le mot choisi doit donner du sens à l'œuvre, et synthétiser ce qu'elle vous évoque.

Entourez ensuite une émoticône pour révéler votre ressenti.



Case à cocher	Nom des artistes	Titre des installations	Résumez l'oeuvre en un mot	Entourez l'émoticône qui correspond à l'émotion qu'elle vous évoque
	Amélie Agbo	Vénus		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Guillaume Barth	Crocus Sativus, fleur du bonheur		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Moufouli Bello	Lissa, a conversation with god		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Olivier Bémer	Noon		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Santiago Bonilla	Rough Colored Clouds		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Gregor Božič	Monument aux arbres tombés		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Emanuele Coccia	Heaven in Matter		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Vincent Duault	Voyager		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Joan Fontcuberta & Pilar Rosado	Beautiful Agony		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Faye Formisano	They dream in my bones		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Isabella Hin	Fight or Flight		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Che-Yu Hsu	The making of crime scenes		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Dorian Jaspers	What is a rat without a tail		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Yongkwan Joo	En attendant		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Magalie Mobetie	Anba tè, adan kò		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Laure Prouvost	With Our elastic arms we drink deep sea blue to parlaient idéal		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Céleste Rogosin	Clear Jail Minotaur		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Marie Sommer	Apories/Dew		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Ana Elena Tejera	House type 104		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Louise Tilleke	Méditation positive		😊 😐 😞 😡 😢 😏
	Tru'o'ng Minh Quý	The woman next door		😊 😐 😞 😡 😢 😏

LES COURTS-MÉTRAGES



Juliette Dominati, *L'île flottante*, 2021

LES COURTS MÉTRAGES

PRODUITS AU FRESNOY EN 2021



Anhar Salem, *Love & Revenge*, 2021

Tous les ans, de nombreux court-métrages sont produits au Fresnoy, certains artistes choisissant de réaliser une installation, d'autres un film destiné à la salle de cinéma. Vous pouvez visionner les films en ligne.

Si vous souhaitez mettre en place une projection d'un ou plusieurs de ces films en salle de cinéma pour votre classe ou une rencontre avec l'un des artistes, n'hésitez pas à nous contacter : service-educatif@lefresnoy.net

« 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 oeuvres 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 2021 ?

Rendez-vous sur le lien :

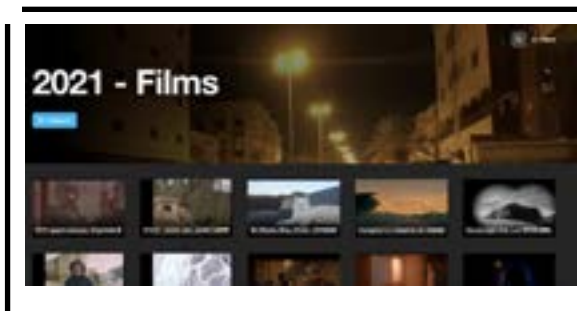
<https://vimeo.com/showcase/8165184>

Vous arriverez sur cette page :

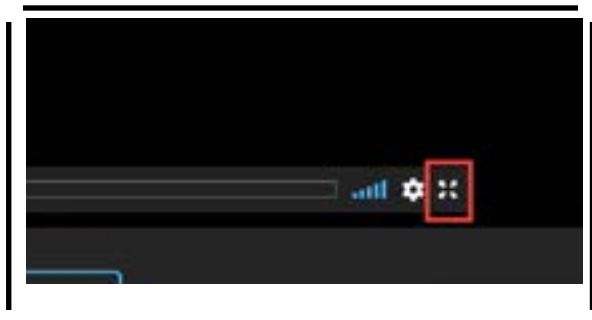


Pour obtenir le mot de passe pour visionner les films, merci d'envoyer un mail à l'adresse service-educatif@lefresnoy.net. Une fois obtenu, tapez le mot de passe et cliquez sur le bouton Envoyer.

Vous arriverez sur cette page :



Cliquez sur la vignette du film qui vous intéresse et que vous souhaitez visionner. Puis cliquez sur le bouton bleu Regarder pour lancer la vidéo. Ca y est !



Cliquez sur le bouton tout à droite du player pour afficher le film en plein écran.

MODALITÉS DE RÉSERVATION

RÉSERVATIONS

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.

VISITES ET ATELIERS

A partir du 30 septembre 2021 et durant toute la période durant laquelle il sera appliqué, le pass sanitaire s'applique aux de plus de 12 ans. Toutefois, celui-ci n'est pas requis lorsque la sortie en groupe s'effectue sur un créneau horaire dédié ou dans un espace distinct des autres activités.

Pour les visites guidées des expositions et les ateliers en lien avec l'exposition, le pass sanitaire ne sera demandé que si la visite est programmée sur les horaires d'ouverture au public, du mercredi au dimanche de 14h à 19h. Le pass sanitaire n'est donc pas requis pour des visites de groupes sur les créneaux suivants :

- tous les lundis de 9h30 à 12h30 et de 14h à 17h
- tous les mardis de 9h30 à 12h30 et de 14h à 17h
- tous les jeudis et vendredis matin de 9h30 à 12h30

Pour les ateliers photo, vidéo et son qui ne font pas partie des activités en lien avec l'exposition, le pass sanitaire n'est pas requis, les ateliers peuvent être programmés du lundi au vendredi de 9h30 à 12h30 et de 14h à 17h.

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.

Détail des visites et ateliers:
<https://tinyurl.com/28d26nfd>

GROUPES

Les groupes seront accueillis 15 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.

CONTACT

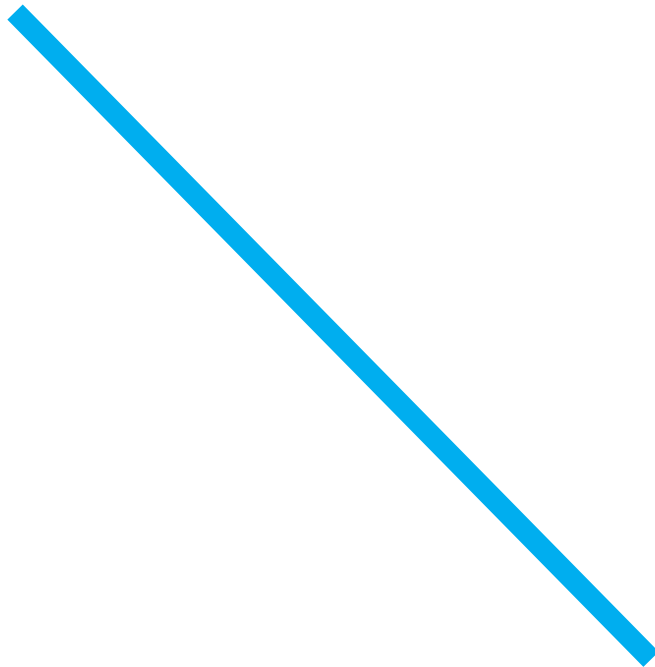
Lucie Ménard
Responsable du service éducatif
service-educatif@lefresnoy.net

Olivier Manidren
Enseignant détaché
olivier.manidren@ac-lille.fr

| SUIVRE LES ACTIVITÉS DU SERVICE ÉDUCATIF |

| WWW.LEFRESNOY.NET |

| WWW.EDUCFRESNOY.TUMBLR.COM |



LE FRESNOY
STUDIO NATIONAL DES ARTS CONTEMPORAINS