

**Dossier  
pédagogique**

# **PANORAMA 19 - ROMAN**

Du 23 septembre au 31 décembre 2017



**LEFRESNOY**  
STUDIO DES ARTS Tourcoing  
NATIONAL CONTEMPORAINS

# Panorama 19

Du 23 septembre au 31 décembre 2017

## Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains

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 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.

*Il y a donc œuvres. C'est évident il y a œuvres comme on dirait il pleut ou il fait lourd. On ne peut pas définir facilement le brouillard ou la pluie mais leur effet est indéniable. L'exposition du Fresnoy réunit ce champ météorologique curieux où des masses d'air chaudes et froides, des humidités, des évaporations, des reliefs créent toute une thermodynamique et l'ensemble définit non pas une exposition, mais un climat. Celui-ci dans le milieu si intensément poétique de l'école est fascinant pour le commissaire qui trop rapidement vient balancer son plumage au milieu des artistes, élèves ou professeurs invités. Il assiste encourageant, surpris, frustré parfois par la discontinuité de sa présence, à ce processus d'invention conduit avec une profondeur, une inquiétude qui est celle de ceux qui savent qu'ils posent là les premières pièces d'un édifice aventureux et que la sincérité et l'intériorisation sont nécessairement les matériaux les plus sûrs pour bâtir leur avenir. (...)*

Jean de Loisy, commissaire de l'exposition *Panorama 19-Roman*, 2017



Champ météorologique, thermodynamique, climat, récit poétique...autant d'approches délicates pour vivre les œuvres présentées au sein du Panorama 19. Cinquante trois œuvres, dont un roman construit sur celles-ci par l'écrivain artiste invité, Yannick Haenel... Vaste entreprise poétique qui est «élaguée» par le dossier pédagogique - le temps et l'utilité étant les ennemis de la poésie.

Le dossier concerne les oeuvres «visibles» dans l'exposition et «utilisables» pédagogiquement afin de rester dans des limites raisonnables. Il se concentre sur les installations, et propose des axes d'étude permettant d'inscrire certaines œuvres dans un parcours éducatif.

Deux grands axes ont émergé des œuvres - en outre d'anciennes thématiques déjà évoquées lors de précédents dossiers (à retrouver sur le site du Fresnoy, rubrique *Groupes et scolaires* puis *Dossiers pédagogiques*) :

L'axe du **Silence** s'est imposé dans une dimension assez vaste - du silence de la censure au silence des œuvres et du monde, entre les moments de fureur, ainsi que l'axe de la **Kinesthésie**, du déplacement et de l'engagement du corps.

Le dossier est construit en trois temps : le premier est celui de la présentation des artistes du *Panorama* distingués sous l'égide du silence ou de la kinesthésie

La présentation des œuvres est augmentée d'extraits des textes du *Roman* de Yannick Haenel écrit pour le catalogue de l'exposition. Vous les retrouverez au fil du dossier dans ces encarts colorés.

Le second est celui d'une planche d'étude permettant d'inscrire ces oeuvres au sein d'une réflexion plus large, autour d'œuvres d'artistes connus.

Les planches d'étude sont imaginées afin que le verso puisse être imprimé/vidéo-projeté aux élèves. Il y a deux planches thématiques : Silence et Kinesthésie. Les élèves travaillent en groupe sur les images en salle pupitre (6 images sur une planche, 6 groupes) ; une restitution orale permet de recueillir les informations et d'exprimer les idées, mettre en relation les images entre elles, nuancer la notion. Le recto constitue une synthèse écrite après expression et communication orale. L'idéal est de faire résonner ensuite ces recherches au sein de *Panorama* lors d'un parcours Silence ou Kinesthésie. L'enseignant peut aussi réaliser son propre parcours.

Enfin, des documents en annexe issus des dossiers de conception des artistes permettent une plongée dans le processus de certaines installations.

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 oeuvres, 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 oeuvre, en trouvant sa place dans la communauté des oeuvres (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 *Panorama 19- Roman*, texte écrit par Yannick Haenel.

## SOMMAIRE

Les œuvres .....	4
Planche Silence .....	20
Planche Kinesthésie.....	28
Annexes documents artistes.....	32
Films .....	42

Dossier réalisé par Françoise Pierard, enseignante détachée.



**SILENCE**



### Pascal Convert, Falaise de Bâmiyân

Tirage contact Platine Palladium sur papier coton 300g, 15 tirages différents qui forment une vue panoramique de la falaise de Bâmiyân. Contrecollages des photographies sur dibond avec des chasis rentrant au dos. Dimension de chaque tirage : 1.66x1.10m, pour un total de 1.66x16.5l.

Tirages : Laurent la Folie

«Les Bouddhas géants sculptés de Bâmiyân doivent surtout leur célébrité à leur destruction par les Talibans le 11 mars 2001 suite à un édit condamnant les idoles promulgué par le mollah Omar, qui contrôlait l'Afghanistan depuis 1996. À l'époque, le monde occidental n'a pas complètement pris la mesure de cet événement qui pourtant s'inscrit dans une chronologie qui conduit à la destruction des deux tours géantes de New York, sept mois plus tard exactement, le 11 septembre 2001. La destruction des deux Bouddhas géants à Bâmiyân et des Twin Towers à New York a accéléré l'entrée dans le XXI<sup>e</sup> siècle et nous a appris que le retour des conflits culturels, économiques et surtout religieux irait de pair avec une utilisation toxique de la puissance de synchronicité des images. L'objectif premier de l'«épuration culturelle» menée par les extrémistes islamistes n'est autre que de nous faire littéralement perdre la mémoire. Et avec elle notre conscience. (...) Si les Talibans ont cru détruire ces statues géantes, de même qu'à Hiroshima après l'explosion de la bombe atomique, il en reste l'ombre portée. (...)»

Lors de mon séjour à Bâmiyân, en plus du scan 3D au moyen de drones, j'ai utilisé une technologie de prise de vue photographique d'ordinaire utilisée pour détecter les micro-fissures dans les pales d'éoliennes.

Cette technologie a permis la fabrication d'une image à l'échelle 1 de la falaise par un système de tuilage de quatre mille photographies. De manière dialectique, hybridant les technologies les plus contemporaines et les plus anciennes, j'ai choisi de réaliser un tirage photographique de l'ensemble de la falaise en utilisant le procédé platinepalladium, technique de tirage par contact inventée en 1880. Le spectateur a ainsi le sentiment d'être devant un objet photographique dont les qualités visuelles et tactiles sont celles d'une empreinte directe.» Pascal Convert

#censure #disparition #empreinte

PASCAL CONVERT a entrepris de sauver cette falaise, de la scanner entièrement, millimètre par millimètre, de lui dédier son art, c'est-à-dire de consacrer ce site menacé par l'érosion – de le changer en art. Ce qui naturellement relève de la merveille – la puissance ciselée d'une falaise qui contenait des dieux aujourd'hui absents – les hommes peuvent faire en sorte, pour qu'elle échappe au sort du temps, d'en faire de l'art.

Le miracle, c'est de l'obstination signée. Ainsi un artiste comme PASCAL CONVERT considère-t-il que l'expérience artistique (les possibilités mondiales de cette expérience) relèvent de ce que Nietzsche appelait la « grande politique » : soulever des montagnes, convertir un désert en source, éterniser une falaise.

Documentaire sur le tirage des images : <https://vimeo.com/222704413/bf32ae087c>



### Hugo Deverchère, Cosmorama

Installation vidéo et cyanotypes

Cosmorama observe le monde tel qu'il ne nous apparaît pas. Composé d'un film et d'une série de cyanotypes qui, l'un et l'autre, rendent visible une strate inaccessible du spectre lumineux, il interroge nos perceptions, nos représentations et tente de réintroduire les notions d'inconnu, d'incertitude et d'étonnement dans notre rapport au monde.

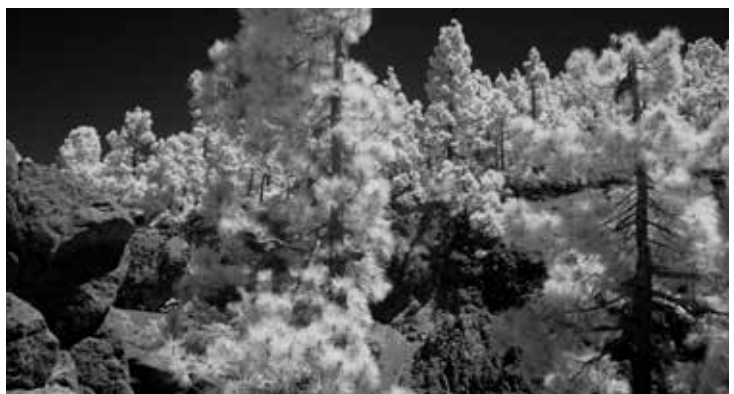
Tourné aux abords d'un observatoire, dans un désert de lave (où la Nasa a récemment testé ses véhicules martiens) mais aussi dans une forêt qui témoigne de l'état de notre continent il y a 50 millions d'années, le film utilise un procédé d'imagerie infrarouge avec lequel les astronomes observent habituellement des objets du « ciel profond » tels que planètes, nébuleuses et trous noirs situés en dehors de notre galaxie : l'espace filmique recompose un microcosme. On y entend des sonorités elles aussi imperceptibles, qu'il s'agisse de la transposition du rayonnement de corps célestes dans le domaine audible ou de la captation des vibrations qui traversent certains des éléments filmés. Le but est de réunir les conditions d'une expérience sensible et collective de la désorientation, du bouleversement des échelles spatiales et temporelles.

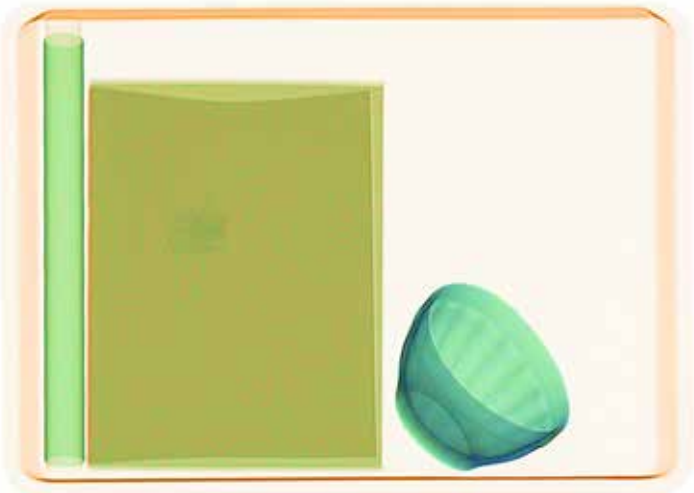
Le cyanotype, quant à lui, est une technique photographique ancienne, inventée elle aussi par un astronome, qui révèle les images grâce aux ultraviolets.

La série ici exposée entend donner une matérialité au territoire invisible et intangible qu'explore le film, en imprimant à la surface du réel une trace de ces rayonnements imperceptibles.

#invisible #imperceptible #apesanteur #infrarouge #ultraviolet #spectre lumineux #paysage

Je contemple en apesanteur une sorte de matière noire de la nature : voir soudain apparaître cette pellicule impalpable qui flotte au dessus des pierres de lave, qui enveloppe les étendues de feuillages, cette poudre de cristal qui échappe au spectre visible nous ouvre à une nouvelle perception du monde - à une vision cosmologique de la Terre.





**Baptiste Rabichon, Ne jamais en faire un substantif**  
Photographies

«À la croisée de la chambre noire et de l'écran d'ordinateur, de la chimie et du pixel, Baptiste Rabichon expérimente de nouvelles manières de produire des images. Les travaux qu'il présente à Panorama 19 hybrident analogique et numérique, actualisent les techniques primitives de la photographie sans appareil et détournent des technologies de pointe. Souvent composées de plusieurs couches correspondant à autant d'actions différentes et successives, les images de Baptiste Rabichon entendent rendre visible une réalité qui échappe à l'œil humain ou à l'optique photographique. C'est pourquoi il retire ou obture l'objectif de son appareil et réalise des photogrammes numériques reproductibles aux évocations cosmiques en soumettant la cellule photosensible au contact direct d'une bille, à des lasers ou à des rayons X. Ces derniers témoignent des travaux de Baptiste Rabichon autour d'un scanner d'aéroport dont il subvertit la finalité sécuritaire pour en découvrir le potentiel artistique et obtenir des natures mortes d'objets translucides et des photographies abstraites entre aléatoire et répétition. Dans leur diversité formelle, les recherches tous azimuts de Baptiste Rabichon semblent ainsi avoir pour dénominateur commun la formule énoncée par Vilém Flusser dans Pour une philosophie de la photographie (1996) : « Être libre, c'est jouer contre les appareils. » Étienne Hatt

#invisible #rayonX #spectre #transparence #naturemorte  
#photographie

Ce qui vient frapper à chaque instant notre cerveau, les infra-formes qui impactent notre conscience débordent la perception rétinienne. En observant cette contrée d'inflexions que sont les photographies de BAPTISTE RABICHON, on se met à ressentir ce qui nous arriverait si nous avions un contact direct – sans épiderme, sans protection, sans intermédiaire technique, sans culture –, avec les manifestations de la lumière, avec le laser, la foudre, les rayons X. Un ciel de lignes brûlées offre sa transparence : je ne sais où je suis. Je ne cherche pas à me raccrocher, il faudrait juste que moi aussi j'abandonne mon œil, et que je fasse l'expérience, à l'aveugle, de ces espaces translucides ; que moi non plus je n'aie plus besoin de clé, de porte, de mur, d'œil ni de main - que tout ne soit plus qu'une immense évasion dans le libre.



**Hideyuki Ishibashi, Limen**  
Installation

« Il y a une relation inévitable entre l'objectif et un sujet lorsque nous utilisons un appareil photo pour fixer une image, prouvant son existence. D'autre part, halos, dégradations ou flous s'opposent à cette fonction d'enregistrement. La raison pour laquelle je suis attiré par cet aspect de la photographie, c'est que je peux reconnaître que ces informations ont été enregistrées par l'appareil et non pas par notre œil ou mémoire.

Les nouvelles technologies préviennent halos et flous, nous offrant une image claire et nette. Elle est plus attrayante que la réalité que nos yeux peuvent saisir. Ainsi nous dépendons de plus en plus de l'œil d'un appareil photo plutôt que de nos propres yeux et notre temps d'observation directe de l'objet diminue.

Lors de ma recherche, j'ai collectionné des fragments qui disparaissent à cause de halos, de flous ou de dégradations et essayé de sauver les informations qui résident. J'ai extrait de ces fragments des bruits et couleurs numériques qui habituellement gênent notre regard. En tricotant ces fragments réparés et ces bruits en patchwork, je réalise que ce que je rassemble sont des moments perdus plutôt qu'une image perdue. Contrairement à l'usage qui veut que la photo soit « fixée » sur papier, j'ai voulu utiliser des ombres, et fixer l'image directement dans l'esprit des visiteurs. Ici, la photographie n'est pas fixée mais évanescence et c'est l'œil du visiteur qui procède à l'enregistrement.

Ce projet nous offre le temps de repenser notre relation avec la photographie à cette époque, à travers une question : Que signifie vraiment « être pris dans la photographie » ?  
Hideyuki Ishibashi

#indicible #perte #absence #enregistrement #lanterne magique  
#pré-cinéma #photographie #collage

Je nage avec bonheur dans cette mer de halos, loin de la violence du clair, du net : on dirait un paysage de Turner. Je me dis que le flou n'est pas un défaut de l'image, mais son cœur frémissant, sa vérité secrète, qu'il fallait retrouver : oui il faudrait revenir au flou de toute photographie, retrouver dans les « bonnes » images, le flou qui les habite, afin de délivrer l'univers de dégradés qu'elle contient, l'échantillonnage infini de ses textures, le cosmos plissé de ses couleurs.



**Bruno Nuytten, Mille images pour Le Fresnoy**  
Photographies numériques

«Au hasard d'une année au Fresnoy pendant laquelle j'ai eu le privilège d'accompagner les projets de 8 jeunes artistes (et un peu plus), j'ai tenté, en utilisant mon smartphone (iphone SE) comme bloc-notes, de reconstituer en 1000 images ce qu'ont été mes premiers chocs rétinien (ceux de la prime enfance).

Ces images sont autant de questions sur ce qu'on dit être le réel ou plutôt ce que j'ai appris à définir comme tel, avec le temps et une difficulté certaine. Elles sont toutes rectangulaires et verticales, légèrement agrandies pour occuper toute la surface proposée par l'iphone (screen shots/captures d'écrans) et sont déclinées sur 10 écrans numériques de 55 pouces (100 images par écran) à la manière d'un diaporama.

Chaque image pourra être lue pendant 7.2 sec. Ce qui au total, si un spectateur avait la folie de vouloir les voir toutes, aurait la durée d'un long métrage (2 heures).

Dans ce fatras d'images je n'ai cherché aucune logique, aucun sens, aucune narration, aucun repère d'échelle ou de temporalité mais une série de captures brutes (formes, matières, couleurs, ombres et lumières) faites dans toutes circonstances de nuit comme de jour depuis novembre 2016. Une espèce de topographie sensitive, archaïque et sauvage de nouveau-né. Enfin par souci d'authenticité j'ai volontairement limité mes interventions techniques (exposition, contraste, couleur) à l'application intégrée à l'iphone + procam + afterlight occasionnellement (pas de Photoshop).»

#indicible #éblouissement #choc #rêlé

Les Mille Images pour Le Fresnoy que BRUNO NUYTTEEN a prises avec son téléphone créent un « stock d'études », comme dirait Rimbaud, une provision de sources où le prodige de l'instant a sa part : ça ne cesse d'étinceler, de vibrer dans les couleurs, de déborder les plans, de creuser des ambiguïtés dans la perception.

Il y a le plaisir, aussi : la simplicité foudroyante de cette chose qu'on appelle le plaisir, et qu'on oublie souvent de prendre en compte lorsque l'on parle d'art. Plaisir de regarder, plaisir de prendre des photos (j'imagine que BRUNO NUYTTEEN a éprouvé ce plaisir en les faisant, je dirais même que ça se voit).



**Jacob Wiener, Avis aux navigateurs**  
Installation et double projection de films 16mm

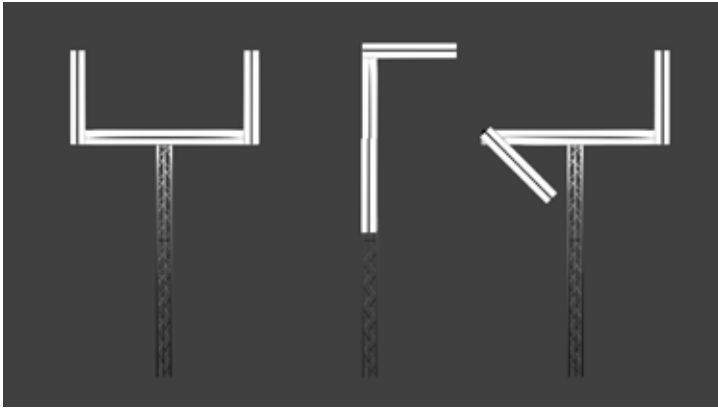
Mon temps est celui des colonies espagnoles, des livres d'enfants, des logiciels de cartographie, des pionniers de l'aviation, des vacances low-cost, des comptoirs à café, des cartes postales, des amours perdus, des amours imaginaires, des drones, des épaves, des réseaux sociaux, des étoiles, des agents immobiliers, des vidéos partagées, des climats lointains, des nuits blanches, des nuits américaines...

Chacun rêve à sa manière, avec les outils à sa disposition.

L'argent et la connectivité permettent aujourd'hui de visualiser, de préparer, de télécharger, d'amplifier la possibilité d'une évasion à volonté. Mais quels algorithmes guident nos pas, nous disposent à suivre le flux interminable et à partager l'envie de voyage caché dans nos historiques de navigation internet ? L'accumulation d'expériences, de jeunesse, de faux-pas, d'idioties, de privilèges et d'opportunités gâchés, mais autant de bonne foi et surtout de recherches maniaques dans le monde virtuel, se matérialisent dans une boucle constante d'images qui adresse l'équilibre précaire entre la singularité des rêves et la banalité abyssale des fantasmes d'ailleurs. A ne plus savoir si c'est mon vécu ou mon addiction à Internet qui forge l'identité romantique de mes films, je les laisse tous deux ensemble raconter mes chimères.

#indicible #rêverie #mutisme #fiction #fausse archive #pellicule

JACOB WEINER joue littéralement du processus de la rêverie comme projection d'images qui décollent (...) Il y a des images d'internet (le registre fou des archives) ; il y a des images de cartographie (des montagnes captées avec des logiciels); et il y a des images filmées par le projectionniste rêveur. Il y a des paquebots, des épaves, des avions, il y a des palmiers mélancoliques, il y a la Cordillère des Andes, il y a Saint-Exupéry et l'histoire (la rêverie) de l'Aéropostale, il y a l'espérance d'être guidé (celle qu'on n'a plus avec internet).



**Olivier Gain, 2136 brumaire**

**Installation**

La rencontre entre le spectateur et le télégraphe se fait en deux étapes. Ce sont deux expériences bien distinctes. La première est celle d'un objet cinétique lumineux positionné dans le voisinage immédiat de l'exposition.

On le regarde depuis l'une des passerelles aériennes situées sous le toit du Fresnoy. Depuis cette perspective, l'objet donné à voir reste mystérieux, illisible dans sa fonction. Il persiste à composer toute une série de mouvements. Certains semblent faire signe et se répètent comme si une tentative de communication avait été initiée par le télégraphe. La nuit il devient lumineux et continue à se balancer. De ce point de vue on pourrait penser à un manège à sensations. Le sémaphore a été placé sur un toit de la ville, celui de l'Imaginarium, afin de souligner le lien qu'il entretenait avec l'horizon et la perspective de la ville.

Une fois rentré dans l'exposition le visiteur aura accès au sens caché de cette machine posée dans le paysage. Face à lui, une série d'écrans qui décryptent en temps réel les messages transmis par le télégraphe. Ce dernier est visible lui aussi depuis une retransmission vidéo. Au fur et à mesure que les signes sont mimés par le sémaphore, les traductions apparaissent en sous-titre un peu à la façon d'un film en VO. S'il le souhaite, le visiteur peut influencer sur la composition des messages diffusés. Une tablette tactile l'accompagne dans le choix du contenu à envoyer. Une fois la rédaction du message terminée, il peut assister à sa transmission en temps réel par le télégraphe. Les messages composés par les précédents visiteurs sont aussi visibles. Par la suite, ils composeront un registre et se substitueront à ceux que les aléas de l'histoire ont fait disparaître.

[#communication](#) [#décryptage](#) [#langage codé](#) [#information](#) [#message](#)

« Brumaire » désigne le deuxième mois du calendrier républicain : le télégraphe a été inventé en 1794, il servait alors aux représentants en mission pour transmettre leurs informations au Comité de Salut Public.

Voici que des mouvements se forment et se déforment : est-ce un message du passé qui revient jusqu'ici ? Est-ce le temps lui-même qui fait retour ? Des messages révolutionnaires bruissent en secret dans le ciel du Fresnoy, sans que personne, cette nuit, ne se doute de ce qui a lieu. Je crois que les oeuvres d'art transportent avec elles un message que parfois nous ne parvenons pas à déchiffrer. Les oeuvres d'art sont des messages révolutionnaires qui s'adressent à l'avenir. Les oeuvres d'art ont un savoir qui déborde les humains. Un savoir qui ressemble aux énigmes chorégraphiques du télégraphe. (...)

Envoyer de la poésie directement dans les airs, écrire dans le ciel, faire circuler des mots à travers le monde, et peut-être dans l'univers, c'est fait.



**Marissa Viani, La création de Dieu**

**Installation**

La lumière, comme point de départ à la création. L'illumination – qu'elle soit mystique ou physique – mène à la mise en forme de l'âme ou des matières.

Produire une image de la création de Dieu, c'est le projet de Marissa Viani. L'oeuvre produit une lumière singulière, qui rappelle celle des aurores boréales et des arcs-en-ciel. Flottante et translucide, l'oeuvre reprend les formes d'une planète en construction, non encore (dé)formée par sa rotation, géométrique, sortant à peine du chaos.

*« Ainsi qu'il a été dit au commencement, tout était en désordre, quand Dieu introduisit des proportions en toutes choses, à la fois relativement à elles-mêmes et les unes à l'égard des autres, dans toute la mesure et de toutes les façons qu'elles admettaient la proportion et la symétrie.*

*Car jusqu'alors aucune chose n'y avait part, sauf par accident, et, parmi les choses qui ont des noms aujourd'hui, il n'y en avait absolument aucune digne de mention qui eût un nom, tel que le feu, l'eau ou tout autre élément. Mais tout cela, c'est Dieu qui l'ordonna d'abord et qui en forma ensuite cet univers, animal unique, qui contient en lui même toutes les créatures vivantes et immortelles. Des animaux divins, c'est lui-même qui en fut l'artisan ; mais pour les animaux mortels, il chargea ses propres enfants de les engendrer. »*

*Platon, Timée 69b-c.*

[#spiritualité](#) [#conscience](#) [#mystère](#) [#mathématique](#) [#proportion](#)

Ce qui se donne ici et crépite, condensé dans une forme de lumière qui génère son kaléidoscope, c'est une fleur de mathématique. L'univers se meut en étoiles, son cercle est celui que devinaient hier les mandalas, que déduisent aujourd'hui les intuitions fractales. (...) **MARISSA VIANI** est là, assise dans l'ombre, elle observe sa forme. Le titre de son oeuvre est ambigu : La Création de Dieu, est-ce ce que Dieu a créé, c'est-à-dire l'univers ? Ou bien est-ce que c'est elle, **MARISSA VIANI**, qui crée Dieu ? Elle me dit avec douceur qu'elle s'est inspirée du Timée de Platon, mais aussi d'une expérience de drogue qu'elle a faite avec l'Ayahuasca, « la drogue la plus forte du monde », me dit-elle : elle a vu alors, sous emprise, les figures qui scintillent devant nous en tournant dans la nuit, elle a assisté au ballet primordial, à ce jeu de couleurs qui échangent leurs intensités et qui relie chaque atome du monde.





**Alexandre Guerre, *La timidité des arbres***  
Installation vidéo

Allongez-vous et laissez-vous bercer par cette jungle. En l'écouter, vous vous questionnez peut-être sur les formes étranges qui dansent au-dessus de vous. Il s'agit d'un phénomène botanique rare appelé « timidité des arbres » ici rapporté d'une jungle de Malaisie. Cette installation a débuté avec l'intention de partager une prise de conscience. Les végétaux font partie de la catégorie des êtres vivants, nous ne le considérons que trop peu.

La timidité des arbres est un phénomène encore à l'étude et mal compris par les botanistes.

Ce terme anthropomorphique nous renvoie à notre comportement humain et social, ce besoin d'espace vital, ce rapport proxémique relatif à chacun. Pourquoi et comment s'instaurent les distances physiques avec un inconnu ou un proche ? Des distances physiques qui traduisent bien souvent des distances psychologiques. Si les arbres ont un comportement social, cela induit une conscience de leur environnement et d'eux-mêmes.

La communication est-elle réservée uniquement aux animaux ? Face à un phénomène comme celui-ci, nous pouvons en douter.

Certaines tribus qui peuplent encore cette jungle ont des croyances animistes ; pour elles les esprits n'animent pas seulement des êtres vivants mais peuvent aussi se retrouver en toute chose. Les arbres seraient alors des entités, comme vous et moi, qui s'expriment à chaque instant, il suffit de savoir les écouter.

[#mystère](#) [#légende](#) [#paysage](#) [#écologie](#) [#communication](#) [#botanique](#)

Lorsqu'ils lancent leurs feuillages les uns contre les autres, c'est avec l'attention frémissante de ceux qui ne veulent pas déborder, vers la délicatesse de ceux qui ajustent leurs gestes pour ne pas empiéter.

On regarde cette tectonique des arbres dans le ciel, le mouvement des frondaisons dessine un ballet qui fait onduler des failles. (...) Se rendre disponible à la timidité des arbres, s'ouvrir aux failles des cimes, c'est entrer dans une grande politique, pas celle des disputes géo-narcissiques, mais celle du destin de la nature.



**Saodat Ismailova, *Two Horizons***  
Installation vidéo

Two Horizons est une installation vidéo sur deux écrans qui spéculé sur un ancien mythe turc des steppes eurasiennes – celui de Qorqut, le premier Shaman ayant échappé à la gravité – et sur le voyage spatial soviétique par le premier humain – Yuri Gagarin, mission Vostok 1, 1961.

Le cimetière de Qorqut et la station spatiale de Baïkonur sont tous deux situés au sud du Kazakhstan, à 20 kilomètres de distance. Les locaux croient que les voyages humains dans l'espace ont été annoncés à côté de l'ancienne tombe de Qorqut. Le mythe antique et l'exploration soviétique sont tous deux liés par une ultime recherche humaine d'immortalité. Two Horizons prétend capturer le lieu et le son du point géographique où le premier et le dernier humain ont levité, suspendus dans le temps.

[#spiritualité](#) [#voyage spatial](#) [#paysage](#) [#mythe](#) [#légende](#) [#mystère](#) [#apesanteur](#)

Deux écrans projettent des images bleues ; ils semblent posés en miroir ; on dirait que les images de l'un coulent dans l'autre ; on dirait que la steppe déborde le ciel et la terre, qu'elle est devenue un élément à part entière, un morceau de l'univers où l'on est à la fois cosmonaute et chaman, où l'on voyage dans l'espace. (...)

Comment appelle-t-on le contraire de la pesanteur ?

La légèreté ? La grâce, plutôt. Ainsi de l'espace où ces images se suspendent, entre ciel et terre, entre l'esprit et la matière, entre deux miroirs. Ainsi des images elles-mêmes de SAODAT ISMAILOVA, bleues, jaunes, doucement tourbillonnantes, où la mort, vaincue, semble ne plus exister.





**Andrés Padilla Domene, *Repercussion***  
Installation sonore et film

Il me parle de cette pierre de 10km de diamètre. Elle provient d'un lieu inconnu errant dans l'univers pour un temps ignoré. Il m'explique que l'objet a probablement voyagé sur une trajectoire continue, droite, à vitesse constante, ne croisant nul objet sur son parcours à travers le néant. Puis, l'atmosphère de la Terre. Trois secondes et demie après, l'astéroïde impacte la surface et annihile 76% du vivant. Il n'est pas présent au moment de la collision mais cet événement l'obsède. Il veut chercher les traces qui lui permettront d'en évoquer le son. Il croit comprendre que l'ensemble des galeries souterraines a été formé par l'impact. La pierre, comme une balle jamais extraite de la chair, y loge toujours.

Il commence par constituer un groupe d'explorateurs pour partir investiguer les profondeurs de la terre. Ils y descendent et s'engouffrent pour plusieurs jours dans le silence et l'obscurité.

Leurs pupilles dilatées jusqu'au bord. La sensibilité de leur caméra, à fond. Leurs entrailles rugissantes en dedans, en dehors. Le timbre aigu qu'ils écoutent dans le silence, c'est l'électronique du cerveau. Les préamplificateurs de leurs corps comme leurs enregistreurs s'écoutent eux-mêmes quand il n'y a plus rien à percevoir. Leurs pas, leurs trébuchements, leurs respirations, leurs paroles, leurs intestins, leurs machines. Bruyants animaux les humains.

L'eau qui ruisselle est le véhicule de la matière qui s'accumule. Les gouttes impactent comme de petits astéroïdes, toujours au même endroit, tels des cratères qui se réitérent les uns sur les autres.

Chercher un des sons les plus intenses jamais produit sur la terre, dans le silence presque absolu. Comme si l'on devait commencer par écouter ses propres organes pour pouvoir évoquer n'importe quel son. La recherche du son devient l'écoute du corps.

[#légende](#) [#paysage](#) [#musique](#) [#mystère](#) [#explorateurs](#) [#corps](#) [#vide](#)

Est-ce que la musique trouve son origine dans les grottes ? L'exploration d'ANDRÉS PADILLA DOMENE est avant tout acoustique : au moment de leur formation, des cavités se sont créées à l'intérieur des stalactites et des stalagmites, et quand on les frappe, elles produisent des sons. On assiste à un concert, l'une des grottes se nomme Lol-Tun – « Fleur de pierre » –, et on dirait que se dessine dans l'air la musique même émanant de cette fleur, celle de l'espace intact – le son du cosmos. Je me demande si c'est cela l'écho du silence. (...) Je pourrais écouter éternellement ce large silence, je pourrais penser toute ma vie au feu, aux premières mains posées sur la paroi, aux trous que font les astéroïdes en percutant la Terre, à la circulation du son dans ces trous.



**Federica Peyrolo, *Bianco su Bianco***  
Installation 10 écrans et son binaural en casque

Bianco su bianco comme lumière sur lumière, une éclipse, une expérience que tout le monde peut faire, une expérience commune mais toujours extraordinaire, qui porte en soi de la magie, de la mythologie, résultat de la prise de risque, de la curiosité. Bianco su bianco, une trace blanche qui va être effacée en même temps que sa trace, la couleur est quelque chose d'impressionnant, d'instantané, c'est le détail, la croyance, l'impression subjective, le sujet qui se révèle en tant qu'objet. Croire en ses yeux avec curiosité, donner de la couleur à la lumière, de la voix au son, c'est comme gravir une montagne à la recherche d'un dieu, d'un moment magique, d'une histoire qui est la nôtre.

L'installation propose 10 écrans avec 10 révélations d'images à partir du processus de développement des photos polaroid, du son binaural enregistré avec les oreilles de l'artiste et des captations numériques du corps de l'artiste pendant son ascension sur le mont Roccamelone (3 567 m) en Italie effectué le 14 avril 2017.

Les images, le son et les données numériques restent les seuls témoins de cette action-performance qui recherche la limite du corps, du temps et du paysage à travers le son et l'image.

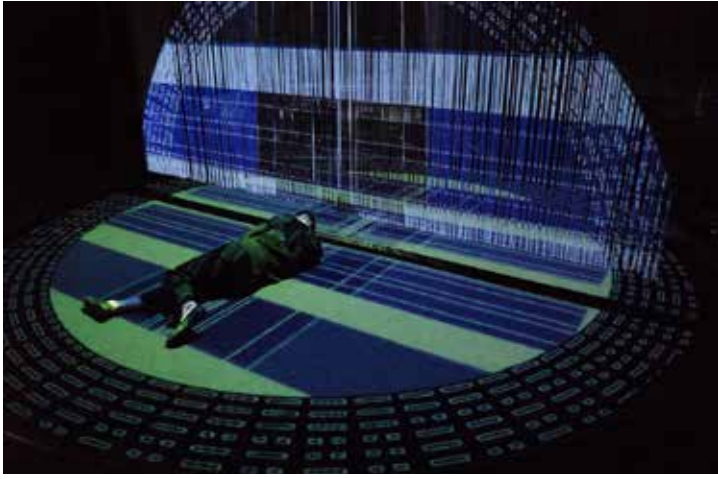
[#paysage](#) [#photographie](#) [#solitude](#) [#contemplation](#) [#spiritualité](#) [#corps](#) [#révélation](#)

Et tandis qu'on sinue le long des dix écrans disposés sur le sol, avec un casque sur les oreilles qui nous restitue le son live de l'ascension (car durant la montée FEDERICA PEYROLO portait sur son corps des instruments de captation GPS, des instruments de mesure de la pulsation cardiaque, de la température, de la pression), on se met à gravir à son tour cette montagne : on y est – on entre dans le blanc sur blanc des ascensions. Ce parcours d'écrans au sol qui serpente, avec du blanc qui désigne l'horizon, la limite et son débordement, c'est une ligne d'erre : il n'est pas sûr qu'on parvienne jusqu'au sommet. L'expérience, c'est le blanc, pas le sommet.

Parvenir au sommet d'une montagne n'est pas forcément le but d'une ascension. On comprend très bien cela en écoutant, casque vissé sur les oreilles, le souffle blanc sur blanc de FEDERICA PEYROLO : l'exploit ne consiste pas à franchir un sommet, mais à déplacer sa propre montagne. À entrer dans le blanc. À devenir blanc sur blanc.



# **KINESTHÉSIE**



**Junkai Chen, *Bagua***  
Installation et performance

L'installation est issue de la notion de Bagua, les huit trigrammes qui sont des représentations concrètes du Yin et Yang. Il est l'une des strates les plus anciennes du Yi Jing. Le Yi Jing a été créé il y a plus de trente siècles.

Ces huit formes élémentaires dans la nature sont créées à partir de deux traits de Taiji yin et yang. En permutant ces deux traits, et en les groupant par trois, on peut constituer huit symboles, selon ces huit éléments fondamentaux.

Les huit éléments représentent différentes sensations.

D'un point de vue plastique, le langage artistique prend la forme de deux vidéo projections sur un support mobile.

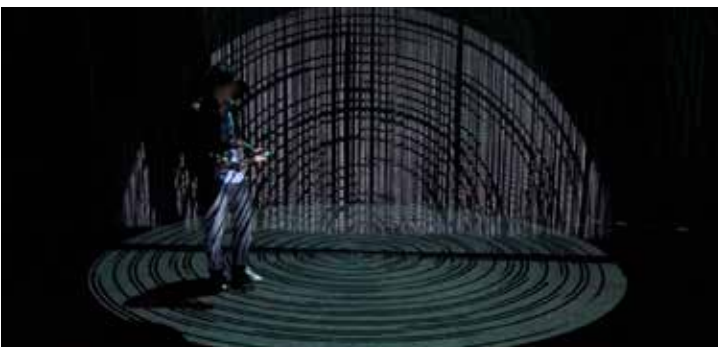
Chaque élément est incarné par un mouvement propre. Bagua porte la notion du mouvement, c'est le noyau de la théorie de l'intérieur. L'image et le support circulaire se mélangent et évoquent les mouvements mythiques du Bagua.

Enfin, l'installation se poursuit sous deux temporalités. L'une est performative : je vais interagir avec le dispositif grâce à une épée augmentée. Le corps se fond dans les mouvements audiovisuels. L'autre devient une installation interactive : la trame existe toujours et varie.

Les visiteurs peuvent jouer avec le dispositif afin de trouver leur langage particulier.

[#interactivité](#) [#corps](#) [#synesthésie](#) [#chorégraphie](#) [#écriture corporelle](#)

Je crois que ce désir traverse toute l'histoire de l'écriture : il faudrait savoir écrire dans l'air, hors de tout tracé, avec le corps dégagé de sa grammaire rectiligne ; il faudrait savoir produire des signes dans l'invisible. La danse est l'accomplissement de ce rêve. Mallarmé pensait que le danseur ne danse pas, mais qu'il écrit : la danse est une écriture corporelle, « un poème dégagé de tout appareil du scribe ». (...) redire, comme JUNKAI CHEN, la rotation des sphères, de célébrer la pluie, le vent, le feu, les montagnes, les vagues – de faire la foudre.



**Marie Lelouche, *Blind Sculpture***  
Installation

On nous a proposé un écran mobile, sans guide, sans manuel, qui semble verrouillé en mode enregistrement.

Alors nous avançons avec un sentiment d'incertitude face à ce qui nous attend ; mais peu importe. L'expérience sera sûrement instinctive ou du moins nous apparaîtra assez naturelle.

Là, devant nous, un objet blanc, volume posé à même le sol. Nous commençons à l'observer au travers de ce petit écran. Alors que nous le tenons fermement, s'en échappe une voix qui sonne aux creux de nos mains.

Elles portent un récit qu'on a du mal à localiser. Et il y a une autre chose ; une image, un volume qui se déplace. Il flotte en direction de la forme échouée. Il n'est pas seul et vient maintenant s'imbriquer, s'agréger aux autres. Ils suspendent tous leur vol dans cette forme, blanche, centrale, d'une géométrie assez familière. Nous contour-nons cette masse à taille humaine, échouée comme un bloc à la surface incertaine. Nous faisons le tour de ces éléments agrégés aux couleurs photographiques. Marcher, revenir en arrière pour si-tuer les morceaux, réexaminer les endroits de leurs imbrications. Nous sommes sur la surface plane de l'écran, dans l'espace filmé de l'exposition, là où tout s'assemble, se superpose, là où nos sens semi-guidés cherchent des repères. Nous sommes en perpétuelle reposition, entre ces volumes, conscients que dans les espaces lacunaires de la proposition se trouve notre place. Après quelques minutes, l'écran laisse place à un sentiment de présence ; la sculp-ture semble toujours là, même si elle ne se donne plus à voir.

[#sculpture](#) [#déplacement](#) [#découverte](#) [#virtuel](#) [#illusion](#) [#corps](#)  
[#architecture](#) [#réalité mixte](#)

Il me semble qu'avec la tablette c'est moi qui sculpte, et le spec-tateur n'est-il pas le sujet souvent trop ignoré d'une exposition ? N'est-ce pas lui qui décide s'il regarde ou non une oeuvre (laquelle croit trop souvent qu'elle existe toute seule).

Oui, quelque chose de fou a lieu avec MARIE LELOUCHE, quelque chose d'entièrement neuf, de fabuleusement théorique, de tranquillement sensoriel, comme si l'on avait trouvé comment faire des œuvres d'art dans l'univers : comme si l'on sculp-tait des satellites, des stations orbitales, des planètes, à même la gravitation.



**Léonard Martin, Echappée Guère (portrait de Dédale en fichèchchip)**  
Installation et performance

Six semble être un chiffre idéal pour inviter des spectateurs – ou sextâ-teurs – à mêler leurs douze yeux vigilants aux tours et détours du labyrinthe.

Trois circuits pour douze ; soit quatre yeux par circuit, de quoi méduser la gougleglace ou cette terrible caméra à neuf yeux qui sévit, omnisciente, jusqu'à la lisière des derniers bois sacrés. Car là où l'entreprise de déforestation de l'imaginaire gagne jour après jour du terrain, Dédale fait fleurir des pistes foisonnantes où les dernières vigies, hissées dans leur nid-de-pie, signalent le récif ou le radeau à la dérive.

Il y a bien un spectre-tâteur, un (s)talker qui attire nos pas dans les siens. Il porte les sobriquets de Jim, Giacomo, Jiji l'Amoroso ou J.J., connu aussi sous le nom de James Joyce. Son chemin est semé d'embûches. Il n'est pas aisé de le suivre : chausse-trappes et échauffourées. Certains s'y risquent pourtant encore dans les rues de Dublin où son esprit continue de frapper.

Dédale a si bien construit son affaire qu'il semble impossible d'y échapper sans se brûler les ailes. Nulle ligne de fuite, nulle perspective, à celui qui, dit-on, fit le pas de travers qui permit à la statuaire de s'animer. Mais des garde-fous, comme ceux qui retinrent, peut-être à un feuillet, Joyce de la folie. Les remparts cachent l'enfant bâtard, l'hybride, le monstrueux, tel notre conscience qui s'arme pour ne pas flancher sous les agissements des profondeurs.

Le fil qui se déroule ici tente de se faire l'aiguilleur, le chef de gare ou des égards, de ceux qui l'ont échappé guerre. Qui des fondations, des suspensions, des trames, se trouvent à la marge, sur le bas-côté ; ceux qui conjurent le point de fuite, qui migrent, qui déportent, qui se transportent. Guère moins, l'care et Minotaure à la fois.

Pour ces corps désirants, Dédale inventa le vaisseau, vessel et vaisselle à la fois, où d'une chute de mots se fichent haine, chips, ship and cheap. Ce fichèchchip est une trouvaille haddock à qui entend s'abandonner à son transport ; un vaisseau dont la voile est soufflée par les mille voix de langues non encore fléchées. Stephen sera le héros qui en chantera toutes les dissonances. Il y aura toujours bien assez de sirènes tirées pour taire la rumeur du monde.

#labyrinthe #littérature #Ulysse #voyage #déplacement #récit #point de vue #écoute #regard #automate

Tandis que des marionnettes porteuses de miroir montent et descendent tout au long de ce Luna Park dublinois, une partition sonore fait entendre des sons enregistrés dans la ville de Joyce, aux endroits exacts dont parle le roman.(...)

On est à la fois dans le grenier de l'enfant-mécano, dans l'atelier plein de soufre de l'apprenti sorcier qui allume l'univers, qui l'éteint, qui le rallume, et on est sur le trône d'un Dieu-géomètre qui s'amuse. C'est l'enfance de l'art, ce sont les mille et une nuits, c'est le grand jeu du monde.



**Mathias Isouard, Hypergravitation**  
Installation sculpturale, sonore, cinétique et générative

Sculpturale, l'oeuvre est composée d'un imposant cylindre qui lévite au milieu de l'espace d'exposition. Cette sculpture en forme de capsule spatiale est recouverte d'un matériau étrange, tendant vers le noir, ayant une épaisseur, une texture, et laissant planer le doute quant à sa nature organique ou minérale de l'objet. Ce volume, que l'on pourrait assimiler à un «trou noir», est d'une part visuel mais aussi sonore.

À l'intérieur de ce cylindre sont dissimulés quatre haut-parleurs ainsi que deux subwoofers, disposés en croix et orientés vers l'extérieur, permettant de simuler et révéler l'espace acoustique architectural et produire des sensations de mouvement dans le corps du visiteur.

S'opère alors, au cours de l'expérience, une série de destructurations des repères spatiaux-temporels.

Cinétique, la sculpture tourne sur elle-même, relativement lentement, tel un satellite en orbite et distord ainsi les rapports formels de l'oeuvre à l'architecture qui l'accueille.

Génératif, le comportement du dispositif alterne synchronisation et désynchronisation entre les flux, sonores et lumineux, selon une temporalité cyclique évolutive de 24 heures, inspirée par la chronobiologie qui régule les êtres vivants sur Terre.

Par moment et de manière imprévue, l'oeuvre s'emballle, les mouvements giratoires accélèrent, la lumière et les sons qui s'en dégagent semblent vouloir comprimer le temps et provoquer chez le visiteur une sensation de kinesthésie, une perte d'équilibre, un sentiment d'aspiration/répulsion.

#sculpture #perturbation spatiale #vibrations #perte de repère #déséquilibre #aspiration

Il vrombit, je sens bien qu'il m'emporte dans sa vrille.

Donner forme à la matière noire, est-ce possible ? On dirait que MATHIAS ISOUARD fait parler le trou ; et la seule langue que parle le trou, c'est la vitesse. On est pris dans cette vitesse, la rotation du cylindre génère un espace aléatoire qui nous lance, nous et nos corps, dans les plis d'une circulation nouvelle. Même si je reste cramponné au sol, si mes jambes résistent à la pression attirante de ce petit univers en lévitation, je sens bien que non seulement l'espace mais aussi le temps se soulèvent.



**Thomas Guillot, Penelope Factory**  
Installation

je sais seulement que j'ai vu cette chose blanche là et que vers elle je me suis avancé ça semblait être une console d'où pendaient des câbles électriques de couleurs il y avait une voix qui en sortait et j'ai voulu d'abord comprendre ce que la voix racontait alors j'ai fait un pas vers elle ça ressemblait à un ordinateur du passé ou du futur il y avait un écran qui diffusait des images et quand j'ai essayé de brancher un des câbles à cette sorte de tableau électrique avec tout plein de prises une nouvelle image s'est formée sur l'écran et quand je les débranchais tout l'écran demeurait noir et sans image aucune je ne comprenais pas tout je ne sais pas si cela racontait quelque chose ou si je projetais mais ce que je sais seulement et que je peux te dire c'est qu'un film se faisait de par mes mains comme un rêve dans la tête semblant obéir à une logique obscure indéterminée où voix musique images se tissaient et se détissaient la chose semblait vertigineuse la voix semblait parler depuis des ruines depuis un temps immémorial elle évoquait notre contemporain le plus actuel le plus immédiat mais aussi des civilisations livrées à l'oubli de l'histoire des hommes et des pays disparus des géographies de comment de la boue une ville avait poussé au milieu d'une lande j'ai eu la sensation d'un mince filet d'eau coulant comme un ruisseau qui ne s'interrompt pas dont le cours accélère ou ralentit je me suis laissé porter par le courant parce que je ne sentais pas le danger qu'il noie

#montage #flux #manipulation #interaction #action #omniscience

C'est une machine à images, un distributeur de fictions. C'est le métier à tisser de Pénélope. On dirait un flipper, une hotte, un synthétiseur, un standard téléphonique. Il y a une chevelure de fiches multicolores qu'on relie à la machine ; ça déclenche les images et les voix. Pénélope est la programmatrice aléatoire de tous les récits du monde.



**Tamar Hirschfeld**  
**L'Institut de mon Arabe**  
Installation  
**The Cheese Butt**  
Film en 360°. 20 min

«J'aime les Arabes. Je les aime parce qu'ils me rappellent ma maison, qu'ils me rappellent le désert, qu'ils me rappellent mon père et qu'ils me rappellent tous les conflits du monde – et la vie se fait plus existentielle. C'est pour cela que j'aime vivre à Roubaix et pourquoi je déménagerai à Bruxelles. Voilà pourquoi j'ai été très heureuse de collaborer avec un Égyptien et de tourner dans le désert du Sinaï.

J'aime particulièrement les Bédouins. Je les aime parce qu'ils sont bibliques. Je les aime parce qu'ils sont éparpillés en tribus dans le Moyen-Orient, l'Arabie Saoudite, la Jordanie, l'Irak et l'Israël. Ils sont victimes de la structure territoriale nationale du monde. Ils sont nomades ; ils se moquent du territoire (de toute façon, le désert est vide) ; ils boivent du thé autour du feu, fument et racontent des histoires. Ils sont coincés dans une très mauvaise partie du monde et souffrent des manœuvres des ego politiques, masculins et stupides du monde entier. Les Bédouins me rendent mélancolique et empathique.

J'ai créé pour vous une réalité virtuelle afin que vous puissiez vous immerger dans le paysage bédouin et voir l'absurdité de la technologie occidentale lorsqu'elle est imposée à des cultures non-occidentales.

Le film a été tourné en février. En avril, les autorités ont décidé d'interdire aux Israéliens l'entrée dans la péninsule du Sinaï, du fait de la présence d'El.Aussi, en regardant ce film, veuillez le considérer comme une relique de notre monde en bouleversement. Profitez !»

#rire #légende #récit #gestuelle #proxémie #politique

Son installation relève du fou rire qui seul réplique à la politique.

Pas le rire cynique ou celui, vulgaire, du je m'en foutisme – mais le rire du poète dont la fantaisie est aussi décisive qu'immémoriale. Les génies sont ceux qui rient.

On est dans le Sinaï, et les trois Bédouins qui s'arrêtent autour d'un feu pour boire le thé sont les narrateurs fantasques d'un monde écrasé par ses frontières, par sa folie, son fanatisme, sa criminalité.

Et pourquoi TAMAR HIRSCHFELD filme-t-elle à 360 degrés ? Sans doute pour vraiment tourner – pour voir le monde sans oeilères. Lorsque chaque Bédouin prend la parole, c'est pour faire parler la parole, c'est-à-dire pour changer ce monde qui s'éteint : pour défier l'impossible, pour faire un miracle. (...) Il y a le rire du monde, celui qui fait vivre les poissons, le désert, les malins génies et les voitures. Celui qui fait danser les Bédouins de récit en récit, et fait de nous, avec eux, d'éternels Bédouins qui sortent de leur voiture pour faire un feu, boire un thé et raconter des histoires.



**Thomas Garnier, Shanzai**  
Installation vidéo

*Quelque part dans un pays éloigné, des répliques de monuments émergent d'un hiver brumeux et toxique. Parmi eux un arc de triomphe de parc d'attractions, un château Maisons-Laffitte transformé en club pour riches excentriques, une tour Eiffel de banlieue résidentielle entourée d'une piste de course...*

*Tout d'abord déserts, ces lieux laissent planer le doute, développent une impression de familiarité singulière, évoquent une nostalgie déplacée et synthétique. Ils sont la manifestation même de «l'espace autre» hétérotopique tel que l'a imaginé Michel Foucault, un espace clos dans une société qui obéit à des règles complètement originales.*

*Sur les écrans, l'aspect visuel du cliché de carte postale est renforcé par les points de vues fixes et frontaux qui transforment l'architecture en objet plat et sans relief, en décor de carton-pâte digne d'une scène de théâtre. Petit à petit, visiteurs, résidents, touristes font sporadiquement irruption dans l'image. Progressivement, les mouvements de cette occupation humaine se font de plus en plus présents artificiellement. Des boucles de mouvements d'une poignée de secondes composent un réarrangement chorégraphique de l'espace-temps en crescendo jusqu'à la saturation visuelle et sonore totale.*

*Pour un fils d'expatriés atteint de déréalisation comme moi, le rapport à la culture française a toujours été quelque chose de vague, d'éloigné. Étrangement, je trouve ces copies de monuments plus tangibles que les originaux. Face à eux, je ressens un mélange d'appréhension, d'admiration, d'effroi et d'euphorie. Ces structures agissent pour moi comme des marqueurs d'effondrement de la valeur du réel, formes hybrides de vie quotidienne mêlées de simulacre, remix surréalistes des codes et des symboles sans aucune gradation. En somme, ils sont des monuments à la gloire du présent.*

*Shanzhài questionne la valeur symbolique, identitaire de l'architecture dans un monde dont les limites géographiques et culturelles sont en pleine dissolution.*

*Notre futur comprendra-t-il des usines titanesques qui assembleront à la chaîne des versions bon marché de tours Eiffel et d'Arcs de Triomphe à exhiber dans toutes les grandes villes du monde ?*

*#architecture #duplitecture #identité #patrimoine #saturation visuelle #programmation #clonage #répétition #surréalisme #chorégraphie*

Les personnes affluent, elles s'agglutinent, c'est une cacophonie de passants qui soudain se dupliquent, comme ces monuments qui sont eux-mêmes des duplications, et peut-être même des duplications de duplications qui dupliquent absolument tout ce qui vous entoure, qui duplique le réel devenu duplication sans qu'on ne sache plus ce qui est « vrai » et ce qui est « faux », sans qu'il soit possible de distinguer le dupliqué du dupliquant, sans qu'il n'existe plus rien d'autre que des duplications à l'infini, le monde lui-même que nous croyons habiter, et que nous ne faisons que copier et recopier, n'est jamais, nous dit THOMAS GARNIER en riant, que la duplication de lui-même.



**Vasil Tasevki, I woke up in motion**  
Installation et performance

*Je quitte mes habits, je quitte ma ville, mon quartier, mon pays. Je suis en vie, je me rapproche de la mort, du soleil, chaque détail surgit, m'étreint, m'envahit. À perte de vue, liberté, infini, sensation de vent, d'étang, de nuit. Je relève le regard, je suis vaste, je glisse, j'enlace les terres, les visages, les paysages.*

*Vadrouille, cavale, vers l'horizon, je m'achemine, m'ivresse, m'illumine. Je sors du cadre, j'épouse le désastre, je suis en état d'éblouissement, je ne suis pas seul, je le sens, je rencontre la beauté à chaque instant et l'errance me porte sur ses épaules, comme un enfant.*

*#projection #ombre #chorégraphie #danse #magie #déformation #errance #corps*

Entre les gestes du danseur et ceux de son ombre, s'ouvre un espace – un battement, une temporalité vide – où se rejoue la forme même de la naissance, où se déploie ce qu'il en est de chercher son corps, d'avoir un corps qui s'allonge, de vivre ses gestes comme un étirement de ténèbres, de vivre ses gestes comme une coulée de clarté, de vivre ses gestes comme un éventail qui va et vient entre les ténèbres et la clarté.



**Ina Mihalache, *Les buveuses d'eau***  
Installation sonore interactive. 3 x 5 min

Trois fauteils-baignoires se sont réunis dans l'espace d'exposition. Ils proposent de prendre en charge le corps du visiteur qui, séduit par leur chant comme on le serait par celui des sirènes, osera s'asseoir dans leur habitacle.

Vous glissez alors dans l'environnement utopique imaginé pour votre bien.

Dans ce landau pour adulte en forme d'oreille, on vous murmure des phrases étrangement bienfaisantes. Vous pouvez vous appuyer dessus. Vous êtes encouragés à l'abandon : détente absolue de tous les membres y compris la tête, car vous avez franchi la frontière d'un état qui échappe aux usages productifs. Désactivation du social. Vous expérimentez une qualité d'absence particulière. Les sons et les voix vous parviennent depuis la tuyauterie, amplifiant là votre sentiment d'immersion. Les yeux dans le vague, vous flottez : la catharsis est lentement

liquide. Vous pouvez rester ainsi toute une journée, voire la vie entière. Mais vous reconnaissez ces mots de Henri Michaux qui ont déjà résonné tout à l'heure dans votre cachette. C'est le voyage-retour à bord de la capsule semblant venir du bout du monde.

« Aux amateurs de perspective unique, la tentation pourrait venir de juger dorénavant l'ensemble de mes écrits, comme l'oeuvre d'un drogué. Je regrette. Je suis plutôt du type buveur d'eau. » — Henri Michaux, *Misérable Miracle*

#intimité #assise poétique #confession #corps #écoute #absence

On est invité à s'asseoir (ce n'est pas tous les jours qu'on peut profiter d'une oeuvre, et que la solennelle distance entre les objets et nous est brisée). Une fois assis : détente, bienfait, on entend des voix, elles nous enveloppent.

Entendre des voix, quoi de mieux ? C'est presque une définition de l'art.



**Pablo Valbuena, *Kinematope [Le Fresnoy]***  
Installation in situ (projet)  
Lumière, son, architecture. Tourcoing, France, 2017

kinema- : mouvement (du grec kînêma)  
-tope : lieu (du gr. topos)

Ce projet, qui fait partie de la série *Kinematope*, est une installation in situ qui répond à l'architecture du Fresnoy - Studio national des arts contemporains. *Kinematope [Le Fresnoy]* explore la transformation perceptuelle de l'environnement à travers le temps.

Cette oeuvre utilise la lumière et le son pour mettre l'espace en mouvement. Elle déconstruit et réarrange les éléments de l'appareil du cinéma pour générer un film spatial.

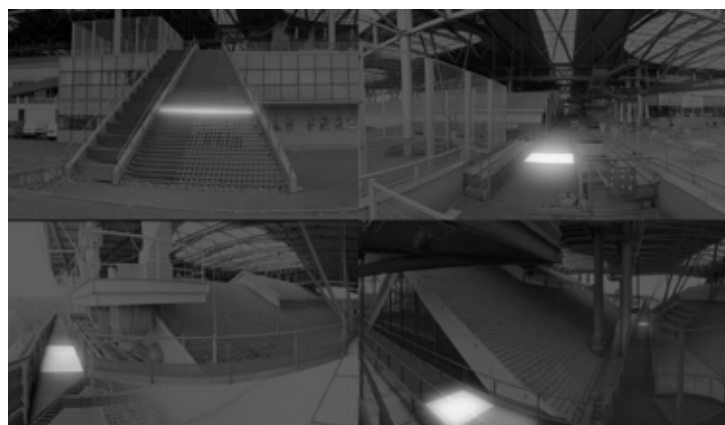
Le résultat est une expérience fondée sur le temps qui omet la médiation de la caméra, transportant l'observateur dans un espace-temps virtuel tout en préservant les liens physiques véritables du corps avec son environnement.

Les idées sous-jacentes à ce travail s'alignent parfaitement avec les origines conceptuelles de l'architecture de Bernard Tschumi. La pièce réactive organiquement un espace qui a été ignoré parce qu'il est ouvert et n'a pas de fonction, qualités qui apportent du caractère et de l'originalité à l'édifice.

Pour Tschumi, « l'entre-deux n'était pas programmé au départ mais devient le principe du projet... le lieu de tous les fantasmes et de l'expérimentation sur l'espace et le temps. » Pablo Valbuena

#entre-deux #architecture #espace-temps #lumière #virtuel  
#corps #environnement #expérience spatiale

Elle n'est pas encore réalisée, c'est une oeuvre à venir, mais elle hante déjà les lieux. En un sens, cette hantise à rebours relève de la prophétie : PABLO VALBUENA révèle – révélera – des mouvements qui habitent l'architecture du Fresnoy, des volumes qui restent invisibles à la plupart des corps qui passent ici.







**Victor Vaysse, we, now, you ! la galerie**

Comme dans un musée il y a des sculptures, des images, installées dans un espace. Les sculptures ont un aspect familier, mais n'ont pas de profondeur, ce sont des images.

Les formes détournées des sculptures, se tournent lors de votre passage. Les formes, le sol, tout y est lumineux et brillant. Vous sentez que vous exercez un pouvoir sur l'espace qui vous entoure. Vous êtes, presque, le centre principal d'attention. Ici tout fait signe.

Cette installation s'inspire d'une technique d'infographie, le sprite. C'est une image sur fond transparent intégrée dans une scène en trois dimensions. L'usage des sprites trouve son origine dans les jeux d'arcades dès 1974. Les sprites sont les éléments actifs sur un décor fixe.

Par exemple, la représentation de la végétation dans les jeux vidéo a longtemps été réalisée à l'aide d'images superposées. Ces images pivotent lors du passage de joueurs pour lui faire toujours face.

Dans l'espace éclairé de tubes fluorescents, des images au sujet détourné, sont installées sur socle, comme des sculptures. Ces images dont le contour rappelle le sujet photographié, agissent comme les sprites des jeux vidéo et suivent la trajectoire du spectateur. Impossible donc de tourner autour de l'objet. C'est le rapport entre le spectateur, l'objet et l'espace d'exposition qui est troublé. Habituellement maître de son regard sur les oeuvres du musée, le spectateur est ici déstabilisé : c'est l'environnement de l'installation qui s'adapte à sa présence, et qui contraint son regard.

C'est donc une double réflexion qui est engagée à travers cette pièce : interroger la capacité des images photographiques à suggérer un volume, et questionner l'engagement du spectateur au sein de l'espace qu'il arpente

#sculpture #photographie #volume #espace virtuel et réalité #illusion #point de vue #jeu vidéo #ambiguïté #humour



Elles sont transparentes, ces statues : quand je me déplace, elles se tournent. J'ai tenté d'abord de me rattacher à leur allure antique : des déesses sans doute.

Oui – je suis allé vers les déesses, et elles se sont détournées, elles ont fait miroiter leur image, comme si elles disaient aux pauvres mortels : regarde, je ne suis qu'une image. Des sirènes bienveillantes ?

En tout cas, ce sont des sculptures, des souvenirs de sculptures, des hologrammes de sculptures, des images-fossiles de sculptures. (...)

Ces statues qui pivotent lorsqu'on s'approche d'elles, qui se dérobent à la prise, comme des amantes indociles, constituent pourtant une matière. Je les trouve belles : leur presque impalpable texture crée une étoffe de lumière dont la grâce est inédite.

Voilà : ce qui nous sort de l'enfer et nous mène au paradis, c'est l'art. Regarder la peinture, la danse, les objets, lire la poésie, voir les films, c'est un exercice spirituel, c'est notre prière d'aujourd'hui.



Bientôt, je vis les œuvres se lever, puis tenir debout. C'est ainsi qu'on passe de l'obsession à la pensée. L'obsession vous isole ; la pensée se transmet.

J'eus bientôt la certitude que les feux s'alignaient, qu'ils formaient une couronne, un itinéraire ; et sans doute, lorsqu'ils seraient tous également allumés, lorsque chaque artiste aurait achevé son film, son installation, sa performance, s'écrirait une partition collective aussi limpide qu'un message révolutionnaire, aussi féérique qu'une Illumination de Rimbaud.

Car je ne voyais pas seulement naître une œuvre : je les voyais toutes à la fois. J'avais la chance de contempler, à travers cette population des œuvres, la naissance d'une contrée.

Toutes les contrées sont étranges ; elles échappent à l'appartenance. La contrée est l'envers d'un pays : elle n'a pas de frontière, elle ne fait que s'ouvrir. Et ce n'est pas un hasard si la plupart des œuvres des jeunes artistes du Fresnoy sont tournées à ce point vers l'univers, si en elles une soif appelle non seulement les autres, mais l'infini du cosmos.

(...)

Lorsque aujourd'hui je ferme les yeux, allongé sur le lit de la chambre 26, tout au bout du couloir, au deuxième étage du Fresnoy, les 52 œuvres des artistes se déploient dans ma tête. Elles s'animent l'une après l'autre comme une partition invisible, elles forment un monde qui chante.(...)

Tout s'allume et se met à tourner : il y a le Mexique des saints, la forêt des éventrations, il y a des barres d'immeubles qui accueillent le soleil de Dieu, des baignoires où l'on entend Michaux, il y a une rivière de phrases diamantées, des voix, des souffles, des nudités, un ravin où l'on découvre que mourir est sans fin, un train qui traverse l'Europe et l'Asie vers Taïwan, des ruines et des pierres qui volent, la mélancolie de l'Aéropostale, l'enchantement des étoiles, les miroitements d'un dodécaèdre, un deuil insurrectionnel de masques verts, il y a une montagne, il y a deux montagnes, il y a dix montagnes, il y a aussi plusieurs déserts, des bédouins, des arbres timides, il y a des marionnettes qui parcourent Dublin, un braconnier, un loup, des esprits créoles, une Tour Eiffel en Chine, des plages de galets au Chili, des cadavres, des fantômes, des migrants, des héros, des non-héros, des iPhones et des épées, un télégraphe, des soldats, des rockeurs et des extraterrestres.

La profusion est désirable. La poésie est plus vaste que le monde. C'est un « stock d'études », comme dit Rimbaud – c'est une arche. Je peux énumérer toutes ces étincelles parce que je les savoure : ma bouche, mes oreilles, l'intérieur mystiquement alvéolé de mon crâne accueillent cette pluie de détails, cette rosée déclarative, ces lumières qui clignotent dans la nuit, ces dépaysements violents, ces constructions méticuleuses qui vous jettent au néant ; **toutes les nuits vous avez branché les fils, raccordé l'inaccordable, rapproché les murmures, et voilà : l'exposition – le rêve de toutes ces formes, dirait Alain Fleischer – peut commencer.**



**PLANCHES  
THÉMATIQUES**

# SILENCE



Jean-Baptiste Siméon CHARDIN (1699-1779), Verre d'eau et cafetière, v. 1760



Vassily Kandinsky, Sonorité jaune, 1911



Denis Roche 24 décembre 1984, Les Sables-d'Olonne, Atlantic Hotel, chambre 301



Joseph Beuys, Plight, 1989



Jacques Tati, Playtime, 1967



Béla Tarr, Damnation, 1988

## Silence des objets

« Parmi les genres picturaux, c'est sans doute la nature morte qui est le plus étroitement liée à la notion du silence : les objets mis en scène dans ces tableaux sont par leur nature même silencieux. La notion de silence en peinture ne se laisse cependant que difficilement aborder par des catégories discursives : elle se caractérise par des notions vagues telles que le je-ne-sais-quoi, le vide ou la couleur. Celles-ci apparaissent relativement souvent dans les écrits critiques sur Chardin dont les auteurs se heurtent à la difficulté de ne pas pouvoir dire la chose représentée dans les toiles du peintre. (...) Diderot écrit, en 1765, à la vue des natures mortes de Chardin, sur un ton enthousiaste, des « compositions muettes » du « grand magicien ». Il ajoute que les natures mortes du peintre, qui évitent l'entassement des objets, offrent du repos à l'œil du spectateur, affligé par la vue des compositions mouvementées. À côté des tableaux « bruyants » et surchargés d'éléments, les peintures de Chardin sont comme autant d'« îlots de silence » : « L'œil est toujours récréé, parce qu'il y a calme et repos. On s'arrête devant un Chardin, comme d'instinct, comme un voyageur fatigué de sa route va s'asseoir, sans presque s'en apercevoir, dans l'endroit qui lui offre un siège de verdure, du silence, des eaux, de l'ombre et du frais. » Denis Diderot

Source : Katalin Kovács <http://revel.unice.fr/loxias/index.html?id=6743>.

Renvois dans l'exposition : Baptiste Rabichon, Hugo Deverchère,

## Synesthésie : silence musical, silence pictural

Si l'abstraction est en soi une forme de silence de la figuration, le blanc et le noir sont, en particulier, signes des silences et ruptures musicales chez Kandinsky. Après avoir entendu les *Quatuors Opus 7 et 10* ainsi que les pièces pour piano *Opus 11* du musicien Arnold Schönberg, Kandinsky aurait peint un tableau à dominante jaune intitulé : *Impression III ou la sonorité jaune*, et aurait écrit à l'auteur de cette musique. Dans cette œuvre, Kandinsky applique systématiquement sa conception des correspondances des couleurs et des formes. Visuelles et sonores. Le jaune chaud et le bleu froid fonctionnent comme deux polarités fondamentales, telles qu'il les décrira dans son traité *Point, ligne, plan. Carré blanc sur fond blanc* de son contemporain Malévich instaurera un silence pictural radical.

## Silence du sens, L'indicible

« C'est cette nécessité d'exposer le temps pour pouvoir (se) le représenter qui semble alimenter la conception de Denis Roche de l'image photographique, précisément en tant qu'image indicible et image de l'indicible. Image de l'indicible car la captation photographique vient artificiellement retenir l'inéluctable et inacceptable écoulement du temps, dimension abstraite qui tant dans sa continuité que son abstraction semblerait devoir, a priori, échapper à la fixité de l'image. Image indicible car elle n'admet d'autre commentaire, selon Roche, que la description de ce qu'il qualifie comme la « montée des circonstances » ayant présidé à la prise de vue. Aussi en viendrons-nous à considérer l'ontologie de la photographie selon Denis Roche en tant qu'art du silence, imposé par cet indicible même. Notre propos consistera donc à articuler sa pensée de la photographie et sa pratique de cet art, en considérant la dimension temporelle comme la notion centrale de l'une comme de l'autre. Celles-ci reflètent en outre la nécessité de photographier ce que l'on ne peut pas ou ne parvient pas à dire ou à écrire..

« Vous êtes-vous jamais demandé pourquoi les photos ainsi montrées étaient si silencieuses ? On ne peut pas dire que les tableaux soient silencieux. Non. Mais du jour où vous prenez conscience du silence des photos, vous ne pouvez plus vous débarrasser de l'idée qu'elles en sont marquées d'une façon indélébile. Je m'étais mis en tête, à une époque, d'écrire un texte à ce propos. Mais comment raconter le silence ? Il était plus facile de parler de la montée des circonstances. Au fond il est peut-être bon que les photos soient muettes et qu'elles le restent. Et puis, n'exagérons rien : la plupart de mes photos, exposées ou publiées, sont restées muettes, vierges de tout commentaire, de toute montée, en un mot : silencieuses. Heureusement » Denis Roche

Source : Danielle Leenaerts, Denis Roche. *La photographie comme art du silence*, url : <http://phlit.org/press/?p=594>

Renvois dans l'exposition : Pascal Convert, Hideyuki Ishibashi, Bruno Nuytten

## **Silence de la page blanche, liberté**

Synthèse de l'art de Beuys, «*Plight*», créée à l'automne 1985 à Londres, pour la Anthony d'Offay Gallery, est née d'une réponse à la nuisance sonore que devaient causer des travaux. Le visiteur pénètre dans un espace «*claustrophobique*» formé de deux pièces qui se succèdent selon un plan en «*L*» et dont les murs sont recouverts de rouleaux de feutre. La configuration de l'entrée l'oblige à se courber, véritable rite de passage destiné à lui faire vivre une expérience thermique et acoustique, le feutre emmagasinant la chaleur et amortissant les sons. Le spectateur se voit alors confronté à un double silence : celui de l'espace environnant et celui d'un piano à queue placé dans la première salle et dont le couvercle est fermé – un tableau sur lequel sont dessinées des portées vides insiste sur ce mutisme musical. Le spectateur se retrouve néanmoins en situation d'écoute et devient le son premier de cette «*installation silencieuse*» qui valorise son potentiel sonore. L'allusion au pouvoir calorifère du feutre est soulignée par la présence d'un thermomètre placé sur le tableau noir. Cette œuvre n'est pas sans évoquer la pièce 4'33" de John Cage (1952), dans laquelle les bruits émis par le public investissent le «*silence*» préconisé par la partition. La seconde salle, où l'on pénètre également courbé, vide et sans issue, nous oblige à revenir sur nos pas pour quitter l'installation en reproduisant les mêmes postures. Tout le dispositif invite ainsi à une réflexion sur la liberté et favorise la prise de conscience du potentiel créateur de tout individu.

Fanny Drugeon Extrait du catalogue *Collection art contemporain Centre Pompidou, 2007*

Renvois possibles dans l'exposition : Saodat Ismailova, Olivier Gain

## **Silence pesant**

Dans *Playtime*, les voix s'expriment dans un brouhaha organisé : les interactions sociales des personnages n'ont pas de but, les gens parlent mais ne sont pas écoutés comme s'ils pensaient à voix-haute. Ici, la portée des dialogues n'a que très peu d'importance et ce qu'il faut en retenir c'est son omniprésence. Les individus ne s'expriment plus pour communiquer, mais pour combler le silence. Le guide touristique témoigne clairement de ce problème d'entente, il s'exprime en français alors qu'il gère un couple d'anglais qui n'y comprend rien. On peut d'ailleurs appuyer l'argument que les dialogues n'ont pas d'importance en soi puisque la version DVD de *Playtime* ne contient pas de sous-titres pour les interactions en langue étrangère.

«*Le son tend à être un substitut du langage, il dit, par son rythme et par son articulation, des choses abstraites*» Michel Chion

Renvois possibles dans l'exposition : Thomas Garnier, Thomas Guillot

## **Silence sensible**

«*Le problème pour Béla Tarr n'est pas de transmettre un message sur la fin des illusions et éventuellement sur la fin du monde.*

*Pas davantage de faire de «*belles images*». La beauté des images n'est jamais une fin. Elle n'est que la récompense d'une fidélité à la réalité que l'on veut exprimer et aux moyens dont on dispose pour cela. Béla Tarr ne cesse de marteler deux idées très simples. Il est un homme soucieux d'exprimer au plus juste la réalité telle que les hommes la vivent. Et il est un cinéaste entièrement occupé par son art. Le cinéma est un art du sensible. Pas simplement du visible. Parce que depuis 1989, tous ses films sont en noir et blanc, et que le silence y prend une place toujours plus grande, on a dit qu'il voulait ramener le cinéma à ses origines muettes. Mais le cinéma muet n'était pas un art du silence. Son modèle était le langage des signes.*

*Le silence n'a de pouvoir sensible que dans le cinéma sonore, grâce à la possibilité qu'il offre de congédier le langage des signes, de faire parler les visages non par les expressions qui signifient les sentiments mais par le temps mis à tourner autour de leur secret. Dès le début, l'image de Béla Tarr est intimement liée au son ; brouhaha au sein duquel, dans les premiers films, les plaintes des personnages s'élèvent, les paroles des chansons niaises mettent les corps en mouvement et les émotions se peignent sur les visages (...)*»

Jacques Rancière, *Béla Tarr, le temps d'après, 2011*

A propos de Béla Tarr :

« Le geste du cinéaste s'apparente à celui du peintre, qui réalise une série de tableaux de la même scène. On pourrait également imaginer qu'il peint la même image à grands coups de pinceau répétés, jusqu'à lui donner le volume et l'épaisseur nécessaire afin qu'elle s'imprime durablement dans l'esprit du spectateur. La musique participe également de cette impression de subtiles variations construites comme autant de couches superposées. Mélange de cordes graves et d'orgue mélancolique, elle vient se mêler aux plaintes ininterrompues du vent pour distiller une tension sourde qu'aucune menace précise ne vient jamais confirmer. La caméra flottante et virtuose de Béla Tarr (qui n'a rien à envier à Ruiz ou Malick sur ce point) cisèle des plans-séquences mouvants d'une fluidité absolue. On pense à cette séquence durant laquelle le cinéaste dirige notre regard sur le paysage à la fenêtre, puis recule pour faire apparaître l'homme assis devant elle, pivote vers le décor de la maison, comme si l'artiste nous faisait zoomer, dézoomer, et nous guidait ainsi tranquillement dans sa toile. Le plan devient une sorte de tableau animé, une fresque soignée jusque dans les moindres détails. Dans *Le Cheval de Turin*, on jurerait que l'arbre sur la ligne d'horizon a été planté à la main par le cinéaste, qu'il devait être là, et pas ailleurs. Si la référence à la peinture crève les yeux, c'est qu'il s'agit du même type d'émotion qu'on peut éprouver devant un tableau, tout en restant encore absolument du cinéma.»  
Raphael Clairefond, ambassadeur de la communauté Télérama Vodkaster, 30 novembre 2011 à 11h47.

Renvois possibles dans l'exposition : Jacob Wiener, Marissa Viani, Alexandre Guerre, Saodat Ismailova, Hideyuki Ishibashi



Denis Roche. La photographie comme art du silence

L'œuvre photographique de Denis Roche nous paraît rencontrer la question de l'indicible sur deux plans : d'une part, celui des images qu'il crée et de l'autre, celui des textes théoriques qu'il consacre au médium photographique, depuis une trentaine d'année maintenant. Tant sa pratique de la photographie que sa réflexion à son égard décrivent une relation essentielle de la photographie à la dimension temporelle. Au point qu'en viennent volontairement se confondre dans l'œuvre de Roche temps vécu et temps représenté, au sein d'une entreprise photographique exprimée à travers l'autobiographie. Enregistré par l'image, le vécu de l'artiste alimente ainsi en retour une pensée de l'image-temps qu'est la photographie.

C'est cette nécessité d'exposer le temps pour pouvoir (se) le représenter qui semble alimenter la conception de Denis Roche de l'image photographique, précisément en tant qu'image indicible et image de l'indicible. Image de l'indicible car la captation photographique vient artificiellement retenir l'inéluctable et inacceptable écoulement du temps, dimension abstraite qui tant dans sa continuité que son abstraction semblerait devoir, a priori, échapper à la fixité de l'image. Image indicible car elle n'admet d'autre commentaire, selon Roche, que la description de ce qu'il qualifie comme la « montée des circonstances » ayant présidé à la prise de vue. Aussi en viendrons-nous à considérer l'ontologie de la photographie selon Denis Roche en tant qu'art du silence, imposé par cet indicible même. Notre propos consistera donc à articuler sa pensée de la photographie et sa pratique de cet art, en considérant la dimension temporelle comme la notion centrale de l'une comme de l'autre. Celles-ci reflètent en outre la nécessité de photographier ce que l'on ne peut pas ou ne parvient pas à dire ou à écrire.

(...)

De son propre aveu, c'est à la suite d'une prise de conscience panique de l'écoulement temporel que Denis Roche a choisi de se livrer à cette pratique presque journalière de la photographie.

« Il se trouve que l'exercice constant de la prise photographique remontait chez moi au début des

années soixante-dix, quand j'ai commencé à vivre avec Françoise qui deviendra la compagne de ma vie. Tout porte à croire que cela a correspondu à une sorte de révélation panique : que du temps était perdu, que beaucoup de temps avait été perdu, que c'était trop tard et que je devais désormais courir après lui, ce qui voulait dire marquer chacun de nos passages, les désigner comme tels, alors mêmes que les passages suivants se profilaient à l'horizon, survenaient, explosaient et s'enfuyaient derrière nous. Le temps à venir, comprenez-vous, il faudrait désormais le passer par pertes et profits, même si c'est une façon vulgaire, parce que comptable, de le dire. D'où les autoportraits, d'où leur répétition (encore aujourd'hui) et le marquage spatio-temporel précisé dans les légendes des photos exposées ou publiées. [...] Là où nous nous prenions au déclencheur à retardement, nous étions. De même, là où je prenais une photo, j'étais. [...] Il fallait que ce soit dit et montré. J'ai même tenu à insister sur ces fractions de temps dans lesquelles nous nous tenions : ainsi, dans certains des autoportraits, je m'arrangeais pour que la prise me surprenne en train d'aller prendre position à côté de Françoise –qui, elle, était toujours fixe et centrée dans l'image– ou en train de revenir vers l'appareil photo, comme si je ne maîtrisais plus qu'en partie la prise photographique, histoire qu'on comprenne bien que l'image, dans certains cas, pouvait être vue comme un piège temporel, dans lequel je m'exhibais comme prisonnier, dans lequel je me débattais. »

L'image photographique vient donc fournir la preuve de l'existence, référencée, située par la légende des images, face à l'écoulement temporel contre lequel Roche se débat. Le déclencheur à retardement offre ici une métaphore de cette conscience face à la mort, dont il prévoit l'approche inéluctable.

Si cette conception se rapporte à l'ensemble de l'œuvre de Denis Roche, il est un corpus d'images qui renvoie plus précisément encore à l'évocation de la mort, tout en faisant la synthèse des paramètres ontologiques de la photographie que nous avons détaillés, relativement à l'autobiographie et l'instantanéité : ce sont les clichés présentant un appareil photo. Outre le fait qu'il désigne l'artifice de la représentation photographique, ce second appareil, introduit dans l'image, constitue pour Roche une sorte de masque tranquille, muet, qu'il oppose à la mort. « Du coup, c'est comme si la photo tout entière était un leurre en même temps qu'un ex-voto : un leurre pour déranger la mort, un ex-voto



en guise de salut au temps qui passe. »

L'indicible de la photographie réside donc, comme l'attestent inlassablement l'œuvre photographique et critique de Denis Roche, dans le fait qu'elle se trouve intimement liée au temps et à la mort. Ces notions fondatrices de la condition humaine paraissent cependant abstraites, échapper à la mise en mot. Ainsi Saint Augustin observait : « Qu'est-ce donc que le temps? Si personne ne me le demande, je le sais; mais si on me le demande et que je veuille l'expliquer, je ne le sais plus. Pourtant, je le déclare hardiment, je sais que si rien ne passait, il n'y aurait pas de temps passé; que si rien n'arrivait, il n'y aurait pas de temps à venir, que si rien n'était, il n'y aurait pas de temps présent[20]. » Cette difficulté à dire le temps serait donc ce que la photographie tente, si pas de résoudre, du moins d'accompagner, de relayer à travers ses caractéristiques propres. L'arrêt du flux temporel par l'acte de prise de vue et l'irréversibilité de cet acte, l'évocation par toute image photographique de ce qui n'est plus —ou du moins de ce qui n'est plus tel que ce qu'il fut au moment de la prise—, associent toute photographie à l'idée de mort. Ce que Roland Barthes reconnaissait en écrivant :

Si on veut vraiment parler de la photographie à un niveau sérieux, il faut la mettre en rapport avec la

mort. C'est vrai que la photo est un témoin, mais un témoin de ce qui n'est plus. Même si le sujet est toujours vivant, c'est un moment du sujet qui a été photographié et ce moment n'est plus. Et ça, c'est un traumatisme énorme pour l'humanité et un traumatisme renouvelé. Chaque acte de lecture d'une photo, et il y en a des milliards dans une journée du monde, chaque acte de capture et de lecture d'une photo est implicitement, d'une façon refoulée, un contact avec ce qui n'est plus, c'est-à-dire avec la mort. Je crois que c'est comme ça qu'il faudrait aborder l'énigme de la photo, c'est du moins comme ça que je vis la photographie : comme une énigme fascinante et funèbre. »

La conception de la photographie de Roland Barthes nous paraît trouver dans l'œuvre photographique et critique de Denis Roche une parfaite correspondance. Mais cette essence traumatisante de la photographie définie par Barthes, qui l'impose comme un art du silence, de l'indicible, Denis Roche l'envisage non seulement comme le propre, mais aussi et peut-être surtout la chance de la photographie.

LEENAERTS, Danielle, Denis Roche. La photographie comme art du silence.

url : <http://phlit.org/press/?p=594>.

## Le langage du silence : la peinture de Chardin dans les écrits sur l'art français du XVIII<sup>e</sup> siècle

*Parmi les genres picturaux, c'est sans doute la nature morte qui est le plus étroitement liée à la notion du silence : les objets mis en scène dans ces tableaux sont par leur nature même silencieux. La notion de silence en peinture ne se laisse cependant que difficilement aborder par des catégories discursives : elle se caractérise par des notions vagues telles que le je-ne-sais-quoi, le vide ou la couleur. Celles-ci apparaissent relativement souvent dans les écrits critiques sur Chardin dont les auteurs se heurtent à la difficulté de ne pas pouvoir dire la chose représentée dans les toiles du peintre. (...)*

Diderot écrit, en 1765, à la vue des natures mortes de Chardin, sur un ton enthousiaste, des « compositions muettes » du « grand magicien ». Il ajoute que les natures mortes du peintre, qui évitent l'entassement des objets, offrent du repos à l'œil du spectateur, affligé par la vue des compositions mouvementées. À côté des tableaux « bruyants » et surchargés d'éléments, les peintures de Chardin sont comme autant d'« îlots de silence » :

**L'œil est toujours récréé, parce qu'il y a calme et repos. On s'arrête devant un Chardin, comme d'instinct, comme un voyageur fatigué de sa route va s'asseoir, sans presque s'en apercevoir, dans l'endroit qui lui offre un siège de verdure, du silence, des eaux, de l'ombre et du frais.**

Cette citation joue sur une métaphore spatiale : Diderot y établit une analogie entre l'arrêt du voyageur fatigué et la « récréation des yeux » du spectateur des tableaux de Chardin. Dans le contexte du discours sur l'art du XVIII<sup>e</sup> siècle, il est intéressant de la lire à la lumière du *Dictionnaire des arts de peinture, sculpture et gravure* de Watelet et de Lévesque (1792), qui donne la définition suivante du terme de silence en peinture :

**Comme on dit qu'il y a du tapage dans un tableau, pour exprimer qu'il y a beaucoup de mouvement, on dit aussi qu'il y a dans un tableau un grand silence, un beau silence, pour exprimer que la composition en est sage ainsi que l'effet, que le tout ensemble met l'âme du spectateur dans un état de calme dont il se plaît à jouir.**

Cette définition explique le sens des termes, relevant du domaine acoustique, et appliqués à la

peinture : le « tapage » est équivalent au mouvement, et le terme de silence, utilisé avec des adjectifs mélioratifs (beau, grand), renvoie au contraire du mouvement, à l'état de calme. Par là même, elle est plus explicite concernant le rapport entre le silence et l'état de calme que ne l'était la citation de Diderot : elle atteste d'une analogie entre la sphère du silence et les caractéristiques inhérentes au tableau qui suggèrent le calme. La métaphore du voyageur fatigué chez Diderot joue sur le même registre que la définition de Watelet et de Lévesque. Le « silence » se rapporte à l'effet du tableau : il est le résultat d'une composition équilibrée, qui amène l'œil du spectateur à s'arrêter sur la composition, et son âme à s'apaiser.

Comment, par quels moyens le critique d'art peut-il rendre compte de l'effet de la « peinture de silence » ? Pareillement aux critiques d'art de son temps, Diderot tente lui aussi de verbaliser l'effet des tableaux de Chardin. Dans ses *Essais sur la peinture*, il distingue deux sortes de peintures et, parallèlement, deux manières de les regarder. Alors que les toiles de Raphaël requièrent une « vision de près », qui rend les objets dans tous les détails, la peinture de Rembrandt suppose une certaine distance entre le tableau et son observateur. Les peintures de Chardin qui, de près, ne paraissent qu'un « tas informe de couleurs grossièrement appliquées », s'apparentent à ce deuxième type de tableaux : « Approchez-vous, tout se brouille, s'aplatit et disparaît. Éloignez-vous ; tout se crée et se reproduit. » De même, le critique d'art Jacques Lacombe souligne le fait que les peintures de Chardin ne produisent leur effet qu'à une certaine distance car, de près, « le tableau n'offre qu'une sorte de vapeur qui semble envelopper tous les objets ». Baillet de Saint-Julien aborde la peinture de Chardin également par son effet visuel susceptible de créer l'illusion :

L'œil trompé par tant de légèreté, et la facilité apparente qui y règne voudrait en vain par son attention et ses recherches multipliées, en apprendre d'eux le secret ; il s'abîme, il se perd dans ta touche ; et lassé de ses efforts, sans être jamais rassasié de son plaisir, il s'éloigne, se rapproche, et ne la quitte enfin qu'avec le serment d'y revenir.

Katalin Kovács est maître de conférences au Département de Français de l'Université de Szeged (Hongrie). Ses domaines de recherche sont la stylistique, la pensée picturale française des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles et, en particulier, l'esthétique de Diderot. Elle a récemment publié un livre, en hongrois, sur les figures de silence en peinture .

## Le silence comme phénomène "sonore"

*Né muet mais pas silencieux, le cinéma a dû paradoxalement attendre de devenir parlant pour donner à entendre le silence et faire de cette manifestation acoustique singulière un phénomène sonore à part entière dont il peut moduler le rendu ou l'écoute et maîtriser les effets dramatiques ou structurels*

Interroger le silence en tant que phénomène sonore, c'est d'abord se demander ce qu'est le silence et comment il peut être perçu et rendu au cinéma. A la première question, on est tenté de répondre tout simplement que le silence se caractérise par l'absence totale de sons (paroles, bruits, musique). "Cependant comme le remarque Michel Chion, cet élément zéro - du moins semble-t-il - de la bande son [...] n'est rien moins que simple à obtenir, y compris au niveau technique. Il ne suffit pas d'interrompre le flux sonore et de mettre à la place quelques centimètres d'amorces. On aurait alors le sentiment d'une rupture technique (un effet cependant qu'a utilisé plusieurs fois Godard, notamment dans *Vivre sa vie*). Chaque lieu a son silence spécifique, et c'est pour cela que, lors d'une prise de son extérieur, en studio ou en auditorium, on veille à enregistrer quelques secondes du silence spécifique du lieu : elles serviront pour les éventuels raccords entre les répliques et créeront le sentiment recherché, que le cadre de l'action est temporairement silencieux." A ces silences "absolus" obtenus soit par une rupture technique (silence technique : piste sonore supprimée ou blanche), soit par l'enregistrement du silence spécifique du lieu (silence reproduit : silence auditorium, silence studio, silence campagne...), s'ajoutent ce qu'on peut appeler les silences "négatifs" qui se "révèlent" et se signalent en écho soit à une absence de son : le *silence en creux* comme occurrence vide d'un son dont la source suggérée émet pourtant visiblement ; soit à un son absent : le *silence-contraste* comme négatif d'un son déjà entendu auparavant (dans *L'Eclipse* : la scène de la minute de silence à la Bourse qui contraste avec le brouhaha qui règne habituellement dans ce lieu).

Comme l'a montré l'exemple d'*Applause*, le silence n'est pas seulement rendu par l'absence de sons ; il y a aussi des silences "sonores" : silences représentés, suggérés par des bruits associés à l'idée de calme ou

par des sons ténus (le tic-tac du réveil dans *Face à Face* de Bergman...) ou lointains (abolements de chiens, tintements de cloches...) qui ne sont audibles que quand les autres bruits environnants se sont tus. "De quelle manière puis-je percevoir le silence ? - se demandait lyriquement Béla Balázs -. Pas tellement du fait que je n'entende rien [...]. Au contraire : quand le vent du matin m'apporte le chant du coq d'un village voisin, quand j'entends là-haut, dans la montagne, la cognée du bûcheron, quand j'écoute, sur la mer, des bruits venant d'hommes que je suis presque incapable de distinguer, quand dans un paysage d'hiver, j'entends au loin, quelque part, un fouet claquer, c'est alors que j'entends le silence."

José MOURE, *Du silence au cinéma*, « Médiation et information », n°9, 1998, 1999

# KINESTHÉSIE



Oskar Schlemmer, *L'échassier*, 1927



Walt Disney, *Pinocchio*, 1940



Rebecca Horn, *Toucher les murs des deux mains en même temps*, 1974



Jeffrey Shaw et Dirk Groeneveld, *The Legible City*, 1989



Char Davies, *Osmose*, 1995



Francis Alys, *Chaussures magnétiques*, 1994

## KINESTHÉSIE

« La vie nous l'impose quotidiennement puisque c'est en lui et par lui que nous sentons, désirons, agissons, exprimons et créons. Bien plus, toute autre réalité vivante ne s'offre à nous que dans les formes concrètes et singulières d'un corps mobile, attrayant ou non, rassurant ou menaçant. Vivre en ce sens n'est pour chacun d'entre nous qu'assumer la condition charnelle d'un organisme dont les structures, les fonctions et les pouvoirs nous donnent accès au monde, nous ouvrent à la présence corporelle d'autrui. » Michel Bernard *Le corps*, 1972.

La kinesthésie – ou proprioception – concerne la perception consciente de la position ou des mouvements des différentes parties du corps. Les sensations kinesthésiques naissent de différents récepteurs – dits à distance : vue, ouïe, odorat ou dits immédiats : tactilité mais aussi peau, muscles ainsi que l'appareil vestibulaire pour la position et les mouvements de l'extrémité céphalique. Ces sensations sont transmises ensuite à des circuits centraux qui rejoignent le cortex cérébral. Cependant, un grand nombre de ces informations ne parviennent pas à la conscience et sont adressées en particulier au cervelet. La kinesthésie concerne donc l'approche de l'espace, du monde par le corps via ses récepteurs immédiats ou à distance. Cette approche est directement activée par un grand nombre d'œuvres où il semblerait que ce soit le regardeur qui fasse l'œuvre, selon Marcel Duchamp.

### Le prolongement

Oskar Schlemmer prolonge son corps dans l'espace par le biais de grandes cannes. Il devient ainsi une forme mathématique et abstraite visuellement pour le regardeur mais provoque une autre conscience de l'espace pour le danseur. La vision du corps est modifiée, sa kinesthésie aussi : le déplacement dans l'espace est transformé.

En apprenant progressivement à obtenir la maîtrise de ses gestes, à ordonner sa cadence, à pratiquer une suite gestuelle cohérente, Pinocchio fait l'expérience très précieuse de la kinesthésie. Ces différentes séquences dansées le rapprochent progressivement de l'humanité. Ces chorégraphies développent en effet un sixième sens si particulier, dépendant intimement de la vision et de l'audition (ses grands yeux et ses oreilles d'âne sont présents pour l'aider), qui capte avec une grande sensibilité les variations de position du corps à travers l'évaluation, durant un mouvement, de la longueur des muscles, de la rotation des articulations, de pressions épidermiques, de la vitesse d'exécution, etc. Dick Tomasovic, *Kino-tanz*, l'art chorégraphique du cinéma

A partir de 1968, Rebecca Horn réalise des sculptures qui prolongent le corps. « Mes performances ont commencé par des sculptures mettant le corps en jeu. J'ai utilisé des parties de mon corps → les bras, les jambes, la tête → pour fabriquer des extensions sensibles du corps et réaliser certaines expériences sur moi-même. Je m'étais, par exemple, confectionné une sorte de paire de gants dont la longueur était précisément calculée pour que, dans une pièce donnée, je puisse toucher les murs en étendant les bras. Cette pièce devenait ainsi mon propre domaine corporel. Tous mes travaux de jeunesse tournaient autour de la relation entre l'espace et le corps. J'avais aussi développé une sorte d'état de veille, une capacité à sentir le point de départ spatial d'une action déterminée. De ces réflexions est né un nouveau dialogue entre l'espace et la sculpture. » Journal Libération, 16 mai 1995.

### Le déclenchement

Deux œuvres sont pionnières dans l'approche kinesthésique, *Legible City* (1989) de Jeffrey Shaw et *Osmose* (1995) de Char Davies. Réalisées en images de synthèse 3D, grâce à une équipe et à du matériel exceptionnel pour l'époque, elles présentent le même choix d'interaction : le déplacement linéaire du point de vue dans un paysage. Jeffrey Shaw, architecte de formation, réalise plusieurs œuvres de cinéma élargi, sculptures gonflables et animations. Il réalise en 1989, avec Dirk Groeneveld, *The Legible City* (La ville lisible) : le spectateur pédale sur un vélo physique (mais immobile, sur cale) et, via ce capteur, se « déplace » dans une image virtuelle, affichée sur grand écran en face de lui. Les images de cette ville lisible ne correspondent pas à des vues photographiques urbaines, mais sont des alignements de lettres : construites de façon géométrique, aux volumes nets, lisses, opaques, monochromes et bien ordonnées, elles composent des mots, qui sont autant de bâtiments dessinant des rues vides. Sans texture, transparence ni flou, les images sont minimales. Le point de vue s'anime relativement aux mouvements du guidon et du pédalier : on peut avancer et tourner, même sortir des allées et pénétrer les lettres mais les accélérations semblent limitées. L'interaction est linéaire, telle que potentiellement réalisée dans le monde physique, sans modification inattendue. On pourrait dire qu'elle est « réaliste ».

Char Davies fait, elle, des études de peinture. C'est en tant que peintre, en cherchant comment explorer, déployer (*to expand*) la profondeur du plan de représentation, qu'elle commence à s'intéresser à l'image numérique, puis participe au développement d'une des plus grosses sociétés mondiales de logiciels. Davies créera deux pièces interactives, *Osmose* (1995) et *Éphémère* (1998), similaires par leur esthétique et interface. Différents types d'espace les composent. Sur fond noir, apparaissent de multiples formes organiques (feuille, arbre) ou abstraites, superposées, parfois mobiles, de luminosité variable. Le traitement des surfaces marquera spectateurs et théoriciens : élément rarissime à l'époque, les formes sont texturées et souvent transparentes, les couleurs généralement douces (habituellement criardes, du moins vives, tranchées, dans les réalisations numériques du moment). Le capteur principal est une sorte de harnais mis autour du torse. Il mesure la respiration et l'orientation-inclinaison du corps, ce qui engendre des déplacements dans l'image, sans manette à orienter (c'est le corps qui est la manette). Ainsi, une fois le casque de vision sur la tête affichant l'image 3D, on se déplace « sur place », selon les mouvements du corps propre – ici à la manière des déplacements sous-marins. Le déplacement y est aussi relativement « réaliste » : linéaire, en accord avec les mouvements du corps physique.

### **L'arpentage**

*« Pour Husserl, la marche se définirait comme l'expérience qui permettrait de saisir notre corps dans sa relation avec le monde. C'est par lui que l'on expérimente l'environnement comme une unité, en pratiquant les trajectoires. Si le corps bouge, le monde aussi et c'est ainsi que l'individu parviendrait à distinguer le soi de l'autre, dans la continuité d'un mouvement amenant à comprendre les rapports réciproques entre ces deux entités. Le corps apparaît alors comme révélateur de soi et du corps de l'autre, qu'il soit corps-propre ou corps-objet.*

*Les pratiques artistiques itinérantes contemporaines ont pour particularité de dépendre davantage du fait de se mouvoir que du simple mouvement du corps. Parmi elles, certaines s'attachent à replacer le corps dans un processus d'expérimentations du contexte spatio-temporel dans lequel il s'immerge. En 1863, Charles Baudelaire, dans *Le peintre de la vie moderne*, exalte la figure du flâneur, qui se délecte du spectacle sublime du mouvement infini des foules anonymes. Analysé par Walter Benjamin dans *Paris, capitale du XIX<sup>ème</sup> siècle (1927-40)*, le flâneur devient le symbole de la modernité. L'isolement dans la foule, la masse, l'anonymat, la vitesse et le choc qui en résultent sont perçus comme autant d'emblèmes de notre monde moderne. Il est le point de départ d'une lignée d'artistes qui ont « confronté le problème de l'appréhension et de la représentation des situations et atmosphères propres aux espaces publics de la ville moderne. Les situationnistes, mouvement français né en 1958, proposèrent une nouvelle façon d'expérimenter la ville à travers la notion de dérive, théorisée par le chef de file Guy Debord : « Mode de comportement expérimental lié aux conditions de la société urbaine : une technique du passage hâtif à travers des ambiances variées. Se dit aussi plus particulièrement pour désigner la durée d'un exercice continu de cette expérience. » La dérive a pour fonction de promouvoir l'utilisation du hasard, de construire des situations ouvertes à travers l'espace urbain afin d'en faire la redécouverte, de rencontrer de manière fugitive les diverses atmosphères. Leur volonté était de ne pas assujettir, de ne pas contrôler le déplacement dans l'espace, de se perdre dans la ville. Par la pratique de la dérive, Guy Debord et ses amis s'approprient la cité, et s'opposent ainsi à la rationalisation de la métropole moderne et du monde capitaliste. À la manière des situationnistes, la production artistique de Francis Alÿs réside dans l'action, dans l'investigation spatiale de la ville, réinventant ainsi la dérive.*

*Magnetic shoes (la Havane, 1994) est une marche lente, pour laquelle l'artiste porte des chaussures magnétiques afin de collecter les éléments métalliques de la rue. Il s'agit d'une véritable forme de résistance à la rapidité de la vie urbaine. Il prend son temps, le perd, déambule, et capte l'imperceptible. Comme le propose Thierry Davila dans *Les figures de la marche: un siècle d'arpenteurs*, il est alors détective qui, grâce à son outil, les chaussures, décuple ses possibilités en accédant à des choses négligées, enrichit sa perception de la ville par la saisie de traces ou d'indices, récoltant des débris, des rebuts, des ordures, tout ce qui est délaissé par la cité. Le texte qui accompagne le travail de l'artiste précise : « Par les rues de la Havane, Francis Alÿs chausse ses chaussures magnétiques et le long de sa marche récolte tous les résidus métalliques rencontrés sur son chemin. Par cette collecte journalière qui va en s'amplifiant avec son nouveau territoire, il assimile les quartiers qu'il découvre. »*

*Il est important de noter que la marche et la collecte lui permettent d'assimiler les quartiers, en touriste éclairé.»*

*Extraits de *Sur les pas de Francis Alÿs : de l'action à l'exposition*, Sophie Lapalu, 2011.*

## Approche de l'espace sensoriel

Les récepteurs sensoriels jouent un rôle important dans la constitution des différents mondes sensoriels qu'habite l'ensemble des êtres vivants. L'appareil sensoriel de l'Homme comporte deux catégories de récepteurs :

- Les récepteurs à distance : qui sont les yeux, les oreilles et le nez. En effet, les systèmes de réception visuelle et auditive diffèrent d'une part, par la quantité et la nature de l'information à traiter, et d'autre part, par la quantité d'espace qu'ils peuvent contrôler avec efficacité. L'espace visuel a donc un caractère totalement différent de celui de l'espace sonore et vis versa. La perception de l'espace implique ce qui peut être perçu mais également ce qui peut être « éliminé ». En effet, selon notre culture, on apprend dès l'enfance à retenir ou éliminer certains types d'informations. L'odorat est à la base d'un des modes les plus primitifs de la communication, on l'appelle aussi « sens chimique ». Elle permet principalement de différencier les individus et d'analyser leur état affectif. Selon la culture, la perception de l'Homme en ce qui concerne son odorat est différente. En effet, on apprend ici que les Arabes font un lien entre l'humeur d'une personne et son odeur, tandis que les américains, de par leur intense utilisation de désodorisants, ont fait de l'Amérique un pays olfactivement « neutre ». Ceci prive alors les américains d'un moyen primitif de communication étant l'olfaction.

- Les récepteurs immédiats : la peau, les muqueuses et les muscles, à travers le toucher et la kinesthésie, le déplacement du corps dans l'espace. Selon notre culture, nous avons une perception de l'espace qui varie. En effet, on peut le remarquer ne serait-ce que dans la disposition des meubles dans une pièce. En fonction de nos origines, nous n'allons pas occuper la pièce de façon similaire. Les japonais auront tendance à dégager le pourtour des pièces tandis que les européens préféreront placer leurs meubles contre les murs. De plus, contrairement aux Européens, les Américains ont plus tendance à utiliser uniquement ce qui leur est nécessaire, le reste étant jugé comme superflu et inutile. Prenons l'exemple de leurs bureaux. Le seul critère qui semble être important dans l'estimation de l'espace de ces bureaux est celui des obstacles physiques qui peuvent empêcher l'employé de réaliser ses tâches. L'espace kinesthésique est donc un facteur très important dans l'architecture. En somme, c'est ce qu'on peut accomplir dans une pièce qui va déterminer la façon dont l'espace donné sera vécu et ressenti.

Malgré les apparences, il ne faut pas oublier que la peau est un organe sensoriel très important. Elle permet de distinguer le chaud du froid, d'émettre et de détecter des rayons infrarouges ou encore de relever les émotions. Par ailleurs, grâce à de nouveaux instruments qui ont rendu possible l'étude de l'émission thermique de la peau, on a pu relever que l'agent de l'émission thermique est la quantité de sang circulant dans une région donnée du corps. En ce qui concerne l'espace « tactile », il est clair que les expériences dites « tactiles » et « visuelles » sont inséparables dans le sens où elles sont intimement liées. Il existe en outre deux types de « toucher » : le toucher « actif », exploration tactile, et le toucher « passif », le fait d'être touché. De tous nos sens, le toucher est de loin le plus personnel. En effet, la peau est extrêmement sensible aux variations de la texture.

D'après « *La dimension cachée* », Edward T.Hall, 1966.



# **ANNEXES**

**Extraits des dossiers  
de conception des artistes**



Il existe des preuves que le zootrope, un ancêtre primitif de cinématographe qui les chinois appelé "lanterne magique", existaient entre les éléments du trésor de Qin Shi Huang (r. 221-210 av. J.-C.) de la dynastie des Qin (221-206 av. J.-C.). Un magicien nommé Shao Ong qui ont organisé une séance pour l'empereur Wu des Han (r. 141-87 av. J.-C.) peut avoir utilisé un zootrope dans sa performance de 121 avant JC. La première preuve claire du zootrope utilisé en Chine provient de la fin de la dynastie Han (202 BC - 220 AD), lorsque l'artisan Ding Huan a fait un "neuf étages hill-encensoir" autour de 180 AD.

"Souma-tou" a été présenté au Japon au milieu de la période d'Edo (1651 - 1745), et utilisé comme un divertissement de nuit en été. (mot de saison en Haiku)



Ancien souma-tou en Chine



Souma-tou dans Ukiyo-e



Souma-tou qui date de 1900 au Japon



Souma-tou modern au Japon

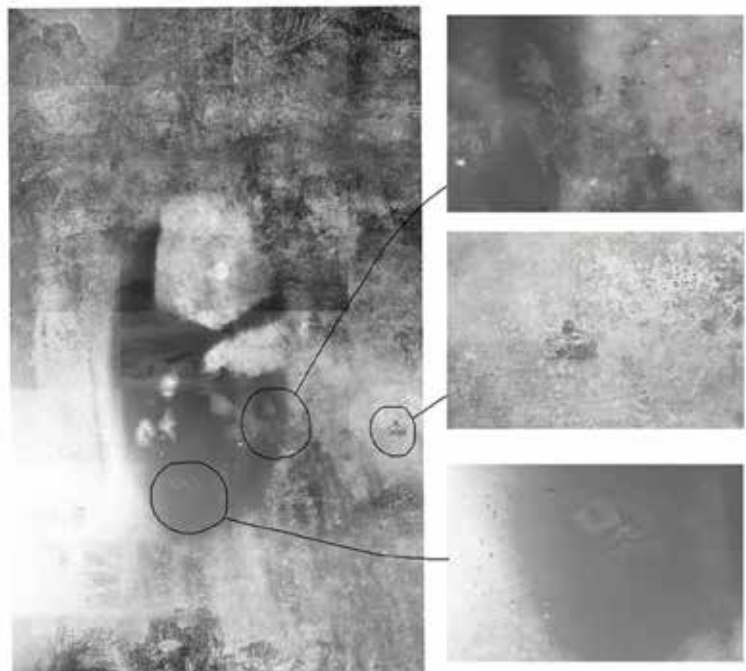
- Création d'image (Imago lucis opera expressa)

Projet 1 Année 2016/2017 ISHIBASHI Hideyuki

1. Utiliser plusieurs fragments de photos trouvées pour créer 1 image (environ 200 a 250)
2. Collectionner et utiliser des erreurs de photos trouvées (halos, flou, over/under exposure etc...)



3. Conserver des couleurs originelles de photos trouvées
4. Une image contient plusieurs details, partie flou et partie claire (Micro - Macro)



## Troubles numériques

Pour moi, le grain de la pellicule 16mm aide à aborder l'aspect temporel de l'installation, mettant en doute les moyens fabrication des images autant que notre interprétation de la date des prises de vue. Pour intensifier ce penchant anti-historique, et jouer avec les extrêmes de notre capacité à déchiffrer une image, malgré la présentation actuelle sur support argentique, la totalité des plans ont été capté de manière numérique.

Les images de cette pièce sont générés de manières multiples : Sur ordinateur par le biais de logiciels cartographiques, par la détournement de found footage à travers ces mêmes logiciels, par la captation 'réel' de vidéos numériques sur place, par la génération de modèles 3D en imagerie de synthèse, ou encore, par intervention 'compositing' dans les rushes avec des outils d'animation et d'étalonnage en reprenant des données de cartographie céleste (lire plus bas).

Le mélange de prises de vue 'réels' et de constructions en 3D, amène à la possibilité de rejoindre deux manières de création avec une subtilité troublante : individuellement, il est possible de reconnaître le vrai du faux, mais mis ensemble les images laissent planer le doute, et ouvrent ainsi différents champs de lecture.

La capacité formidable des application de géolocalisation et aussi mise à l'épreuve. Le travail par exemple de Google Earth au Maroc reste insuffisant dans sa précision pour des raisons autant techniques que politiques, et au lieu de 'survoler' des villes numériques entièrement reconstruites à l'aide d'images satellites et de photogrammétrie professionnelle (comme pour les alpha-villes mondiales tel que Paris ou New York), l'utilisateur (ou voyageur internet) peut voir des images en 3D au Maroc uniquement grâce à l'apport 'open source' d'animateurs engagées et amateurs qui construisent eux-même la ville avec des logiciels.

On a pu au Fresnoy 'contribuer' à cette carte en devenant en implantant des immeubles fantasmés ou honnêtement répertoriés à l'aide de ces mêmes outils.

Non seulement cette contradiction ouvre un espace de dialogue entre différents technologies et manières de voir, mais l'impossibilité ou l'insuffisance de l'exploration à distance reste tout de même équilibré par la beauté plastique qui peut en découler et viens mettre le doute sur l'appel au voyage, la nécessité ou même la possibilité du vécu.



## = CONCEPTION

八卦 bagua est un terme chinois qui a huit symboles de trigramme. L'ensemble de huit symboles se situe sur huit côtés d'un diagramme octogonal. Bagua 八卦 est un diagramme compris huit formes élémentaire.

Ce code de triagramme est créé par le roi Fuxi qui vivait dans l'époque de paléolithique.

Pour les humains à ce moment, il n'ont pas encore le moyen à faire l'élevage des plantes et des animaux. Ils doivent chasser et cueilleurs des ressources dans la nature pour vivre. Selon l'histoire, le roi Fuxi aime bien observer l'environnement total autour de lui. Il pense de créer les symboles pour décrit le météo. Il accroche les traits sur l'arbre, puisse que des chasseurs, des cueilleurs peuvent ne pas perdre leur vie pour aller au loin. Après, Fuxi voudrais résumer les éléments essentiels dans la nature. Finalement, il a inventé ces huit formes élémentaires.

Les traits sont constitué par

un trait yang  et un trait yin .

Dans le théorie de Yi Jing. Il y a aucune moment, un élément est absolument ping ou yang. Nous pouvons dire quelque chose est plus Yin ou plus Yang.

Les deux traits yin et yang sont crée par un ensemble énergie Taiji . 

Donc, ces huit formes élémentaire dans la nature sont créés depuis un trait de Taiji, à yin et yang, à trois traits, à huit formes. Trois traits peuvent constituer avec permutation à huit symboles. Sur chaque symboles, il y a sa propre explication pour la raison des traits yin et yang. Par exemple, le ciel est fait par trois traits yang. Parce que, Fuxi regarde le ciel, comme un image, horizon est une ligne au milieu. En suite, le ciel et la terre seront aussi les deux lignes au dessus et en dessous.

L'invention de Bagua nous engendre la théorie de Yi Jing. Ce système philosophique intervient dans les autres domaines comme l'art martial, le médecine, l'architecture etc.

Installation Bagua issue de la notion: 八卦, les huit trigrammes qui sont des représentations concrètes du Yin et Yang. Il est une des strates les plus anciennes du Yi Jing. Yi Jing a été créée depuis plus de trente siècles. Donc, ces huit formes élémentaire dans la nature sont créés depuis un trait de Taiji, à yin et yang, à trois traits, à huit formes. Trois traits peuvent constituer avec permutation à huit symboles. Sur chaque symboles, il y a sa propre explication pour la raison des traits yin et yang. Par exemple, le ciel est fait par trois traits yang. Parce que, Fuxi regarde le ciel, comme un image, horizon est une ligne au milieu. En suite, le ciel et la terre seront aussi les deux lignes au dessus et en dessous. Selon ces huit éléments fondamentaux:

TERRE MONTAGNE BRUME VENT TONNERRE FEU LAC CIEL



*Ce n'est pas l'absence au lieu de la présence mais une trace qui remplace une présence qui n'a jamais été présente, une origine par laquelle rien n'a commencé.*

DERRIDA

*The boundary between science fiction and social reality is an optical illusion. Single vision produces worse illusions than double vision or many-headed monsters.*

HARAWAY

*Blind Sculpture* est une œuvre composite avec, dans l'espace d'exposition, une forme « balise » ainsi qu'un dispositif mobile audiovisuel. Un système de localisation tridimensionnelle intégré permet de percevoir les géométries cachées de formes digitales. Le spectateur, muni d'une tablette et d'un casque audio se déplace dans un environnement de réalité mixte où scène digitale et "réelle" sont parfaitement imbriquées.

Cette œuvre hybride basée sur des scans tridimensionnels est une sculpture postdigitale composée d'une forme présente de manière constante et d'autres qui semblent toujours cheminées vers elle. Elle s'inscrit dans l'espace et la temporalité de l'exposition au fil du déplacement du spectateur, rythmée par un récit entre descriptions formelles et subjectivités mêlées.

Au delà de l'aspect formel, *Blind Sculpture* se déploie comme une métaphore d'un espace social. Les formes, les individus, véhicules de champs de références très diverses, cohabitent dans un processus de recomposition constante où tout s'agence pour créer du commun. Chaque élément est abordé dans les liens qu'il établit avec les autres. Les formes s'agrègent, tout comme les références et les subjectivités.

Technology is not neutral. We are inside of what we make, and it's inside of us. We are living in a world of connections – and it matters which ones get made or unmade.

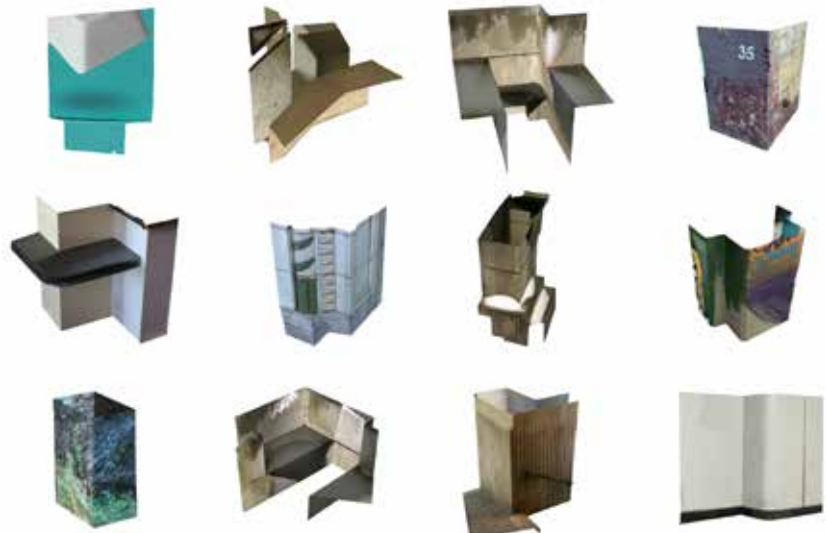
HARAWAY

## ORIGINE DU PROJET

Les enjeux liés aux techniques d'enregistrement sont aujourd'hui plus que jamais au cœur de l'actualité politique (sauvegarde et partage du patrimoine), de questions sociétales (collections virtuelles personnelles) et culturelles (grande circulation de l'information). Ceux-ci débordent néanmoins largement le cadre de la conservation et influencent directement les champs de la création.

Si les enregistreurs dans leur forme numérique ont déjà largement marqué des domaines comme celui de la musique ou du travail de l'image, *Blind sculpture* explore ceux liés à l'espace, aux volumes : les « scanners 3D » pour proposer une expérience sculpturale un voyage sensoriel scénarisé.

Plus qu'un travail sur les formes enregistrées en elles-mêmes, *Blind Sculpture* est une recherche sur l'expérience sculpturale et en particulier sur la pratique d'assemblage. Elle met à la fois en jeu une convention nostalgique de celles-ci et une volonté de profiter de l'apport du métamédium pour faire de nouvelles propositions.



## A ) Genèse : Le «sprite»

En infographie, un *sprite* est une image bitmap sur fond transparent en deux dimensions intégrée dans une scène plus large. Cette image peut se déplacer dans l'écran et peut être combinée avec d'autres afin de simuler un mouvement (chaque image apparaît l'une après l'autre). L'usage des *sprites* trouve son origine dans les jeux d'arcades dès 1974. Ici les *sprites* sont les éléments actifs sur un décor fixe. Dans les environnements en trois dimensions, les *sprites* sont utilisés pour simuler un élément qui demanderait trop de puissance à la machine s'il était modélisé en 3D, comme des effets spéciaux (fumé, explosion) ou des éléments complexes de décors (e.g végétaux, nuages). Dans un environnement virtuel, pour accentuer l'impression de volume, les *sprites* pivotent sur leur propre axe en même temps que la caméra du jeu.

Ce qui m'intéresse dans cet outil issu du jeu vidéo, c'est l'utilisation qu'il fait d'une image fixe. Pour créer une image globale plusieurs *sprites* peuvent être assemblés les uns avec les autres. En jouant sur des propriétés de l'image (opacité, taille), cela permet d'arriver à l'effet escompté. Aussi, pour donner l'impression de volume, plusieurs images peuvent être assemblées les unes avec les autres et cet assemblage va suivre le mouvement du joueur afin de donner l'impression d'un objet fixe en 3D.



Plusieurs «sprites» avec des transparences différentes pour rendre un effet de fumée

## C ) Note d'intention

Le projet «We, now, you - la galerie» propose d'explorer le double rapport qu'entretient le spectateur avec un volumet et son image. Dans un espace éclairé aux tubes fluorescent des silhouettes à la texture et à la forme de sculptures comme celle que l'on peu trouver dans les musées. Ces formes attendent la venue du curieux qui, attiré par la ressemblance frappante avec des sculpture s'approche attiré par la matière des ces objets. Lorsque le visiteur tente d'apprécier la sculpture dans son intégralité il remarque qu'elle est plate, et qu'à chaque de ces déplacement ces volumes le suivent.

Ces objets en résine translucide, sont des reproductions photographique de sculptures antiques et classiques que j'ai pu observer dans les musées. Grâce à une technique de transfert d'image sur résine ces photographies prennent corps et deviennent objet et évoluent dans l'espace concret. Le rapport du regardeur à la 3eme dimation en photographie est chez moi un questionnement centrale. Si lors d'une production photographique classique, la 3eme dimation de l'objet produit est purement mentale et activé par le regard du spectateur, ici il est doublé avec un rapport physique au spectateur. C'est dans son être photographique et dans leur disposition dans l'espace que l'on peut, dans un premier temps, confondre les sculptures de l'installation de vrais objets.

Dans l'installation, les sculptures s'active au passage des spectateur, troublant ainsi le rapport entre sculpture, corps, et espace. Sans cesse troublé la scénographie changent avec le mouvement des sculptures. En suivant la trajectoire du spectateur, la sculpture lui impose un point de vue qu'il sera contraint d'observer, il n'est plus libre de choisir ce qu'il voit.

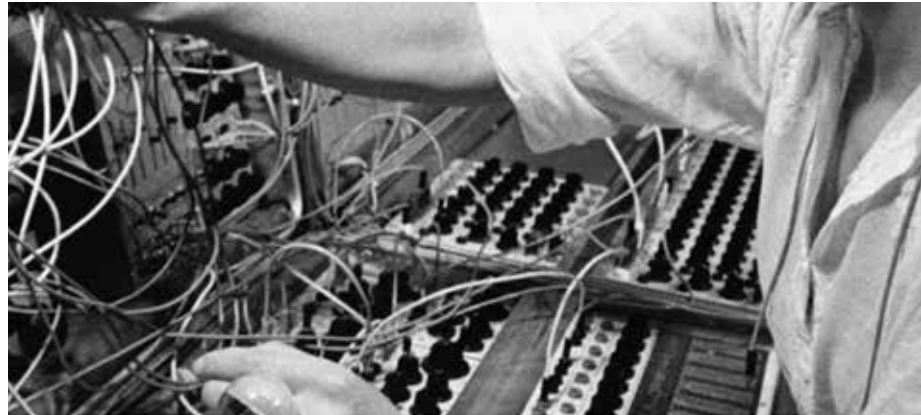


### inachèvement

Il en a fallu du temps pour y voir un peu plus clair dans les gestes que je tentais principalement par les moyens du cinéma et de la photographie. Si au théâtre la création d'univers visuels pour des mises en scène, ou la mise au défi de filmer ce rapport aux temps multiples ont été formatrices, au cinéma, le travail de monteur n'a cessé de creuser un écart qui a été pour un temps une contradiction vivante et fertile entre, d'un côté, l'écriture d'un film et, de l'autre, celle du plateau. L'une figée dans le temps, l'autre n'appartenant qu'aux traces et restitutions ontologiquement incertaines. Il y aurait aussi à ajouter à cela la solitude du montage et le collectif du plateau. J'en étais donc là, et je cherchais à concrétiser ces regards dans des propositions où pourraient se mêler ces langages différents.

À force de retrouver d'un film à l'autre des motifs proches, mais aussi face à la difficulté répétée d'achever un film ou d'en revendiquer radicalement son inachèvement, j'ai voulu rendre plus perceptible le *work in progress*.

L'écriture a permis cela, une légèreté où je pouvais être tout à la fois scénariste, projectionniste, et où mon corps pouvait devenir conservatoire de gestes, surface sensible et projecteur. C'est dans cette perspective que j'ai pu développer *Penelope Factory*, installation cinématographique interactive où se mêlent écriture en cours, projection de la parole, montage en direct, diffusion ; sa forme même me permet d'assumer le caractère d'inachèvement et la dimension éminemment fragmentaire d'un ensemble de films-documents, archives, textes, journaux filmiques, rushes inutilisés, repérages, recherche à l'aspect fragmentaire et encyclopédique dans la tradition de Novalis et des romantiques qui circulaient déjà de manière confidentielle et qu'elle récapitule, relie, remet en jeu.



PENELOPE FACTORY est une installation interactive proposant une révision de l'*Odyssée*. Le film génératif de cette installation durera le temps de l'exposition de Panorama (un peu plus de 2000 heures).



Face aux visiteurs (prétendants dans l'*Odyssée*), une console de patch dans le genre synthétiseur analogique ou commutateur téléphonique de standardistes incluant un écran.

L'installation serait Penelope sous sa forme logicielle, machiniste incluant une base de données constituées de fichiers audio (voix off, musique) et vidéos (rushes personnels, classiques du cinéma tombés dans le domaine public, vidéos en provenance d'internet et de ses vidéothèques, youtube, vimeo, ubu, de bombardements, ruines d'Alep, vues de drone), contenus indexés très précisément de façon à pouvoir se rencontrer dans la forme rhizomatique du film.



La forme de l'installation reprend l'idée du tissage de Penelope, dans l'*Odyssée* mais évoque également les postes de standardistes, le synthétiseur analogique.



Chaque jour le monde est scruté, enregistré, traduit et représenté par un nombre croissant de données et d'images. L'accès à cette représentation globale façonne notre rapport à la réalité, l'écart ne cesse de se creuser entre le sensible et l'intelligible et change notre rapport à l'espace, au temps. Cette quantité de données et d'images qui rendent de plus en plus abstraite l'idée d'Inconnu, d'Ailleurs. Ainsi les mutations technologiques et progrès scientifiques nous proposent chaque jour de nouveaux outils de connaissance et de représentation. Mais cette connaissance reste d'abord subordonnée à notre ignorance. La science n'a pas de dimension absolue mais est relative à l'histoire, à son histoire et aux mystères qu'elle vise à dévoiler. Chaque découverte apporte autant de réponses que de nouvelles questions. En cela la science et la technologie possèdent une forte dimension poétique dans leur capacité à réintroduire de l'inconnu.

Aujourd'hui, notre rapport à l'inconnu revêt plus que jamais une dimension cosmogonique. La découverte récente d'exoplanètes a plus que jamais déplacé l'idée d'un ailleurs inexploré vers le cosmos. Les représentations du ciel et de la conquête spatiale, qu'elles soient fictionnelles ou documentaires, ont fait émerger un certain nombre de canons autour desquels s'est construite notre vision de l'espace depuis le XIXe siècle. Cette vision, projetée hors des sentiers terrestres, a petit à petit dessiné les contours d'un « exotisme cosmique » (terme emprunté à Peter Szendy, *Kant chez les extraterrestres. Philosofictions cosmopolitiques*, 2011).

Communément, l'espace désigne les zones de l'univers situées au delà de l'atmosphère terrestre. La Fédération aérospatiale internationale a établi la ligne de Kármán à une altitude de 100 km pour établir cette frontière entre la terre et l'espace. Ainsi notre conception de l'espace est dérivée du terme anglais qui le désigne : « outer space » - l'espace en dehors. Bien sûr, cette désignation est trompeuse, il s'agit là encore d'une représentation schématisée, ancienne, liée à l'observation astronomique et à son point de vue terrestre, pourtant renversé en 1966 par la première photographie de la terre depuis l'espace : le cosmos ne se situe pas en dehors, nous en faisons partie. Comme le note Valerie Olson dans la revue *Humanités spatiales* (Observatoire de l'Espace - Centre National d'Études Spatiales, 2015), « Space is the most of what nature is ».

L'inconnu aussi nous entoure et nous traverse. La géographie est, comme toutes les sciences, une science vivante qui évolue et dont la somme des connaissances continue sans cesse d'être réactualisée. Plus de 70% des océans n'ont pas été explorés, chaque jour des îles continuent d'apparaître et de disparaître de la surface des eaux, les continents poursuivent leur longue et immuable dérive, et des particules de matière noire - une catégorie de matière hypothétique qui constituerait environ 27 % de la densité d'énergie totale de l'Univers observable - nous enveloppent peut être. L'existence de cette matière, si elle était démontrée, nous obligerait à réenvisager de nombreux modèles cosmologiques aujourd'hui théorisés.

J'ai donc l'intention de faire un film qui explore et questionne les mécanismes à l'œuvre dans la perception et la compréhension de notre monde et de notre environnement ; d'interroger l'articulation entre le sensible et les savoirs accumulés, notamment scientifiques, dans la façon dont nous nous représentons la réalité. Le réel - comme construction mentale - est une accumulation de strates de connaissances et de vécu. Je souhaite explorer la porosité de ces strates. Je souhaite utiliser un outil de production d'images développé par la science et l'astronomie pour capter et enregistrer le monde tel que nous n'avons pas l'habitude de le voir, et permettre ainsi aux choses de se re-dévoiler, de se présenter à notre perception sous une forme à laquelle nous ne sommes pas éduqués par leurs représentations.



Photographie aérienne  
Islande, 2016

# Baptiste Rabichon, *Ne pas en faire un substantif*

## II. Note d'intention originale

« La différence entre deux objets faits en série (sortis du même moule) est un inframince quand le maximum de précision est atteint. »

C'est sans doute avec cette 18ème note que Marcel Duchamp explique le mieux ce qui l'obsède et nomme *inframince*. Ce terme désigne la différence ou l'intervalle quasi imperceptible, parfois seulement imaginable, entre deux phénomènes.

Les progrès des technologies numériques sont aujourd'hui tels qu'il est parfois impossible de différencier une photographie numérique, d'une photographie argentique. Si bien que l'on arrive à se demander si ce qui les sépare (en tout cas visuellement puisque physiquement, la séparation est de l'ordre du gouffre\*) n'est pas de l'ordre de l'inframince.

L'enjeu de mon projet se trouve ici ; dans la friction entre numérique et argentique. Dans la fabrication d'objets photographiques hybrides où viennent se mêler expérimentations traditionnelles et expérimentations technologiques.

Man Ray, avec ces incroyables images de corps baignés d'une lumière irréaliste (obtenues grâce à la *solarisation*), Georges Braque ou Juan Gris avec leurs natures mortes où les objets disloqués semblent à la fois bi et tridimensionnels ou encore Moholy-Nagy avec ses étonnantes compositions sur plexiglas ne tentaient pas autre chose que d'atteindre, par le biais de ces micro plis dans la perception du monde, ce passage vers une autre dimension du réel que Marcel Duchamp nomme *inframince*.

Aujourd'hui c'est avec la possibilité, grâce aux outils du laboratoire photographique du Fresnoy, de mêler méthodes ancestrales et techniques de pointes que je tenterai de réactualiser cette idée de l'inframince qui, dans d'infimes intervalles, donnent accès à une nouvelle perception des choses.

\* Charles Sanders Peirce décrit trois sortes des signes possibles :

- L'indice qui a un lien direct avec ce qu'il désigne (traces de pas, fumée...)
- L'icône, qui ressemble à ce qu'elle désigne (dessin, peinture figurative)
- Le symbole qui désigne par la métaphore, l'allégorie ou le code (l'écriture, colombe pour la paix...)

La photographie argentique, en plus de sa possibilité d'être de l'ordre de l'icône, est avant tout un indice puisqu'elle a un lien direct et physique avec la lumière émanant des choses qu'elle représente. La photographie numérique, quant à elle, en plus de sa possibilité iconique, est avant tout de l'ordre du symbole, puisque ce qui la constitue intrinsèquement est un code.

## 2. Agathe sur D70

Le photogramme est par essence unique, non reproductible. Il est une empreinte à échelle 1 d'objets posés sur le papier photosensible.

En posant une agathe directement sur le capteur photosensible d'un appareil photo numérique, j'obtiens ce que l'on peut considérer comme un photogramme numérique. Photogramme cette fois-ci sous forme de fichier et donc reproductible, agrandissable et retouchable à volonté.



Agathe sur D70, 2016  
Photogramme numérique  
86,5 x 129,2 cm

## IV. Descriptif détaillé du projet

### 1. Orly

Des objets sont insérés dans un scanner à rayons X de l'aéroport d'Orly, les fichiers produits par la machine sont récupérés puis insolés sur papier argentique transparent.



Orly, 2017  
5 épreuves chromogènes uniques  
dimensions variables

A. 10 mn, 30 mn et 1h de rayons X sur Kodak Endura N

Trois feuilles de papier photosensible couleur sont insérées dans un scanner à rayons X en fonctionnement et retirées après 10mn, 30mn et 1h.



10 mn, 30 mn et 1h de rayons X sur Kodak Endura N  
3 épreuves chromogènes uniques  
129,2 x 92 cm chaque



5. 30" de rayons X sur D610

Un Nikon D610 dont l'objectif est obturé afin d'empêcher la lumière visible d'y pénétrer est déclenché durant 30 secondes dans un scanner à rayons X.



30" de rayons X sur D610, 2017  
Photogramme numérique  
129,2 x 86,5 cm

6. Le désaccord

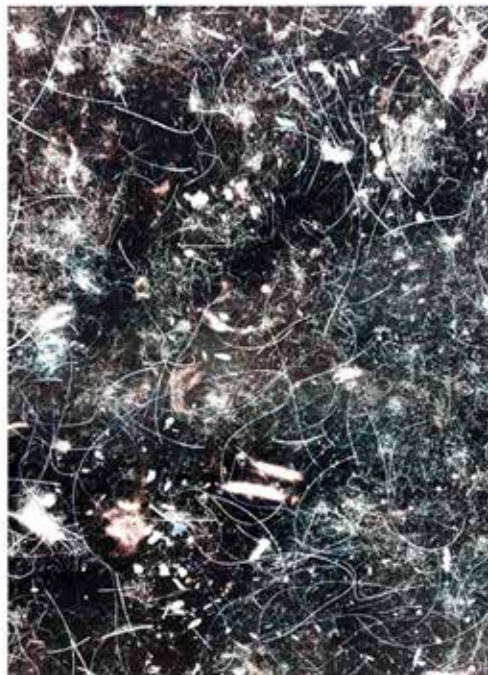
Les formes 3D réalisées grâce à un logiciel tactiles sont insolées sur papier photosensible, lequel viennent ensuite être projetés, ombre de colle à chaud, lumière laser, chimie...



Le désaccord, 2017  
œuvres chromogènes uniques  
129,2 x 92,7 cm chaque

7. CS-T3301-6 855383

La poussière contenue dans mon aspirateur seicleline CS-T3301-6 855383 est insérée dans un agrandisseur photographique et son ombre ainsi projetée sur le papier photosensible.



30" de rayons X sur D610, 2017  
Photogramme numérique  
129,2 x 95,6 cm

# LES FILMS DU FRESNOY



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

Alors que Le Fresnoy fête ses 20 ans cette année, 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 19 en 2017, mais aussi les films des années précédentes, classés par année.

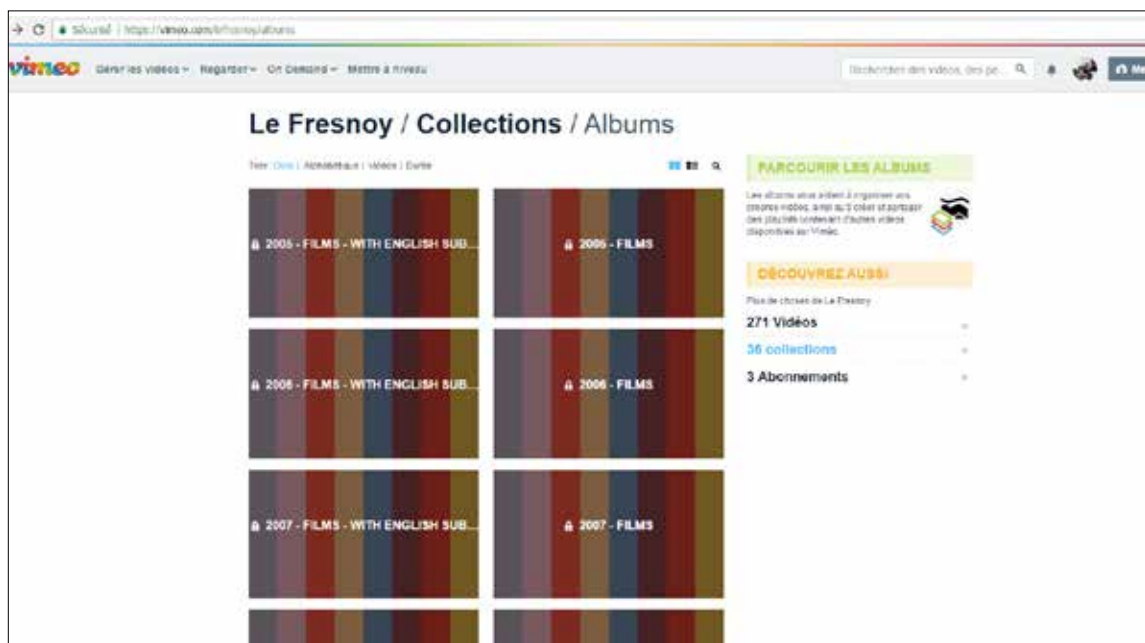
« Les films de jeunes cinéastes produits au Fresnoy naissent des noces, du croisement, du cinéma et des autres arts. On pourrait dire ainsi qu'ils ont un accent venu d'ailleurs. (...) Mais bien des œuvres créées au Fresnoy, destinées à la projection dans le dispositif traditionnel de la salle obscure, 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 19 sont en ligne dans l'album **2017 - FILMS**

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

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

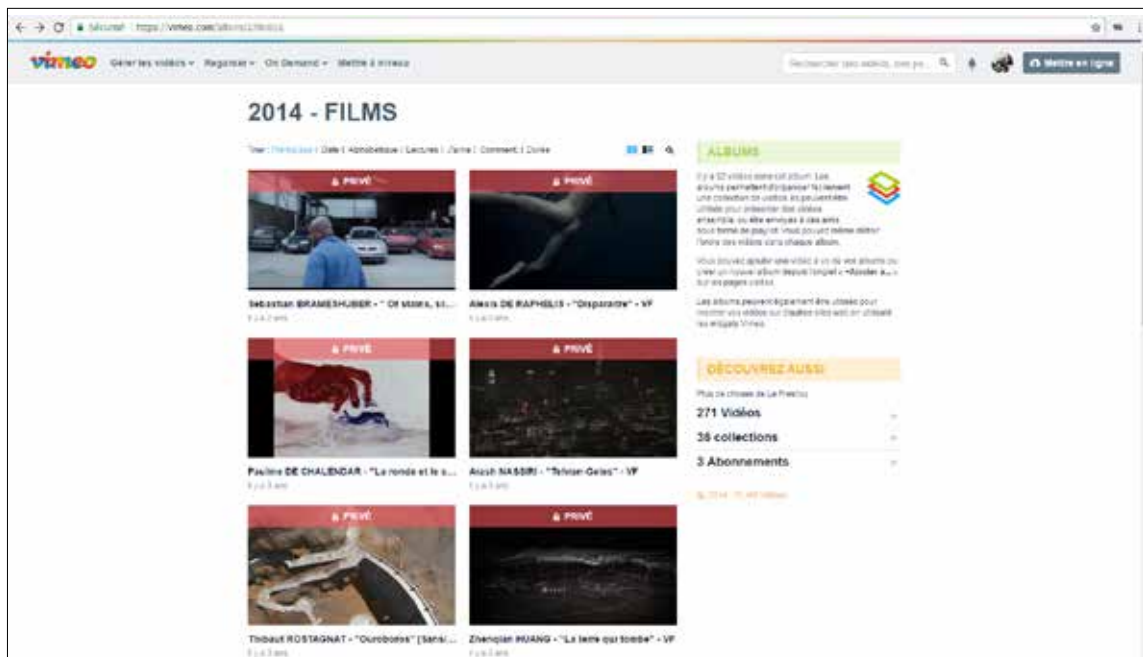
**Pour les dossiers avec sous-titres en anglais, le mot de passe est : bleufluo**

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 [Imenard@lefresnoy.net](mailto:Imenard@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 19 sont proposés durant les horaires d'ouverture de l'exposition du mercredi au dimanche de 14h à 19h.**

Il est également possible de programmer des visites en matinée le mercredi, jeudi ou vendredi entre 9h30 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 [Imenard@lefresnoy.net](mailto:Imenard@lefresnoy.net)**

### Contact :

Lucie Ménard, Responsable du service éducatif

[Imenard@lefresnoy.net](mailto:Imenard@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>