




<http://chenilletornadeperroquet.online/>

Un projet en ligne de It's Our Playground

Bravo ! Tu as téléchargé le livret de médiation du projet  [chenille tornade perroquet].

Tu peux maintenant l'imprimer en recto-verso sur du papier A4 blanc.

Range-les dans l'ordre, plie-les en deux et fais toi-même la reliure ! Rendez-vous en pages 28-29 pour le tutoriel « reliure DIY ».

Rends-toi dans les six centres d'art partenaires du projet

(Les Bains Douches, Alençon ; Le Point du jour, Cherbourg ; La Galerie Duchamp, Yvetot ; Le Portique, Le Havre ; L'artothèque, Caen ; La maison des arts Solange Baudoux, Evreux)

et collectionne les six stickers gratuits à coller en pages 6, 11, 14, 15, 19 et 27 pour compléter ton carnet.

Amuse-toi bien !



Ce livret de médiation accompagne le projet en ligne «  » du duo d'artistes It's Our Playground.

[www.chenilletornadeperroquet.online](http://www.chenilletornadeperroquet.online)

Une résidence d'artistes et un espace d'exposition virtuels pensés pendant le 1er confinement de 2020 pour six structures membres de l'association RN13bis : Les Bains Douches, Alençon ; Le Point du jour, Cherbourg ; La Galerie Duchamp, Yvetot ; Le Portique, Le Havre ; L'artothèque, Caen ; La maison des arts Solange Baudoux, Evreux.

Conception et réalisation : Camille Azais & Léa Nugue

Développement : Léa Nugue

Design graphique : Léa Nugue

RN13bis - art contemporain en Normandie est un réseau régional fédérant 23 structures et lieux d'art contemporain sur le territoire normand. Ce livret reprend et complète les contenus disponibles en ligne sur la plateforme de médiation « IMMEDIAT AIR » disponible à l'adresse : [www.mediation-chenilletornadeperroquet.com](http://www.mediation-chenilletornadeperroquet.com)

Textes : Camille Azais

Septembre 2021

Merci à Camille Le Houezec et Jocelyn Villemont (It's Our Playground), à Sophie Vinet (Les Bains Douche), à Béatrice Didier (Le Point du jour), à Julie Fattor (Galerie Duchamp), à Sorana Munteanu (RN13bis). Un projet financé par RN13bis.

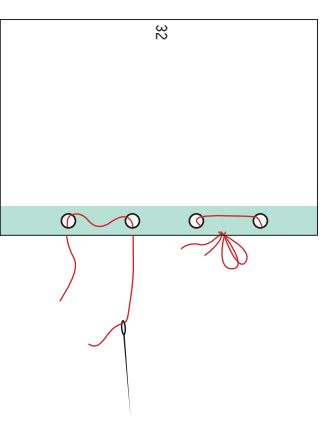
Les images à collectionner sont reproduites avec l'aimable autorisation de It's Our Playground et ont été prises dans les six lieux partenaires du projet.

© It's Our Playground, 2021

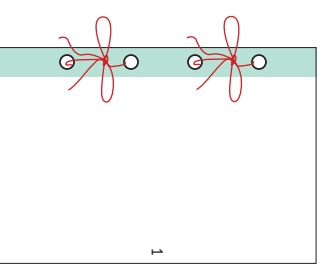


- un marteau- un clou - du gros fil de la couleur de ton choix - une aiguille

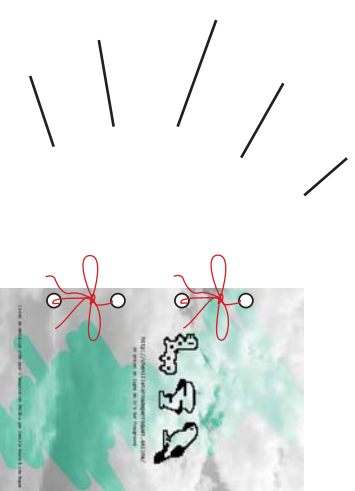
4. Avec l'aiguille et le fil, réalise la reliure : passe le fil dans le premier trou, puis dans le suivant. Fais un noeud avec les deux brins de fil.



5. Relie ainsi tous les trous deux par deux.

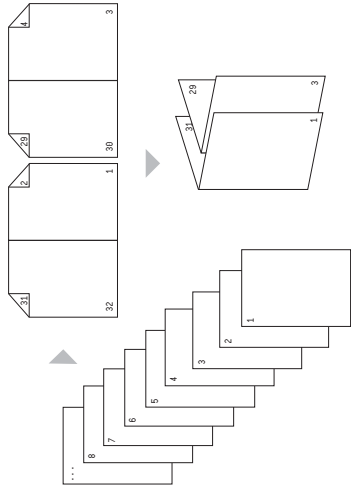


6. C'est fini !



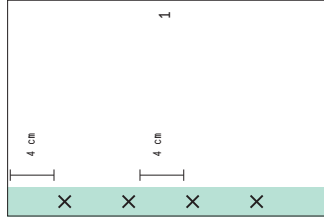
Autre astuce : avec cette technique, tu peux te faire toi-même de carnets de notes à partir de papier brouillon imprimé sur une seule face.

Apprends à faire toi-même ta reliure ! Il te faudra : - les pages de ce carnet

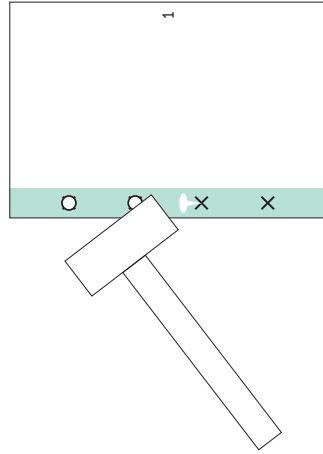


1. Plie les feuilles en deux dans la largeur et place-les dans le bon ordre en suivant la numérotation des pages.

2. Dessine une croix tous les 4 ou 5 cm le long de la future reliure. Il te faut un nombre pair de trous : 4, 6, 8 trous...



3. Place le carnet sur une planche. Fais un trou sur chaque croix en plaçant le clou sur une croix puis en tapant dessus avec le marteau.




Astuce : tu peux aussi imprimer la couverture sur du papier de couleur, ou du papier cartonné.

En 2020, dans le contexte de la fermeture des lieux culturels, six centres d'art membres de l'association d'art contemporain en Normandie RN13bis se sont réunis pour concevoir un projet commun sur internet :

La Galerie Duchamp à Yvetot, Les Bains-Douches à Alençon, Le Portique au Havre, la galerie du Point du Jour à Cherbourg, l'Artothèque à Caen et la Maison des Arts Solange-Baudoux à Évreux.

Invité à imaginer une extension virtuelle de leurs espaces d'exposition et de production, le duo It's Our Playground a répondu par la création d'un site d'artiste<sup>1</sup>.

Baptisé «  », ce site web est pensé à la fois comme une résidence artistique et un espace d'exposition.

Le duo IOP a choisi de puiser dans l'historique de la programmation des centres d'art partenaires du projet pour en faire la matière première d'une œuvre en ligne interactive au positionnement hybride, entre archivage, commissariat d'exposition et commentaire ludique sur les nouvelles médiations de l'art.

### 1. NET.ART ET SITES D'ARTISTES

L'idée qu'une œuvre d'art puisse prendre la forme d'un site web fait son chemin depuis les années 1990 et

l'invention d'internet. La reconnaissance de ce nouveau médium par les institutions s'est longtemps heurtée au positionnement des pionniers de l'art en ligne.

À l'origine, le net.art est un mouvement artistique politisé, libertaire, qui prône le partage, le *hacking*, l'open-source et refuse toute forme de marchandisation.

Aujourd'hui, le "net art" est devenu un terme générique pour désigner des œuvres d'art qui prennent internet comme support, mais n'en contiennent pas moins de poser des problèmes épineux aux galeries et musées : comment exposer, conserver, acquérir, faire l'expérience d'une œuvre en ligne?

Les sites créés par le duo IOP résultent ainsi pour la plupart de commandes ou d'un financement par une institution (galerie, musée...), ce qui correspond à un fonctionnement différent de la commercialisation habituelle de l'art et l'inscrit plutôt dans l'économie des éditions d'artistes.

La page d'accueil intitulée « ? » (tornade) est pensée comme un espace d'exposition en ligne. Elle accueille les propositions d'artistes invités par IOP, qui endosse ainsi le rôle de commissaires d'exposition<sup>2</sup>. Les artistes invités ont tous exposé ou exposeront prochainement dans l'un des lieux partenaires. À la demande d'IOP, les artistes ont proposé des extraits de films, des photographies, des GIF, des reproductions d'œuvres qui se mêlent sur la page d'accueil. Il ne s'agit pas à proprement parler de reproductions ou de vues d'expositions, mais des « à-côtés » ou des « hors-champs » de leurs projets dans les lieux partenaires : dessins préparatoires, œuvres non exposées, « teasers » vidéo, rushes... ils viennent compléter les œuvres exposées sur site, ouvrant la possibilité de les considérer comme un travail en cours, ouvert, parfois même inachevé.

## 2. ARTISTES COMMISSAIRES

Les commissaires d'exposition sont-ils des artistes ?

Une exposition, c'est-à-dire le fait de réunir un certain nombre d'œuvres d'art dans un même espace, peut-elle être considérée comme une œuvre ?

Dans l'histoire récente de l'art, on assiste à un brouillage des frontières entre le rôle du commissaire et celui de l'artiste.

Parfois amenée à endosser ce rôle parallèlement à son travail d'artiste, lorsqu'il ou elle ouvre une galerie par exemple, un.e artiste peut aussi concevoir ses expositions comme des œuvres.

Mais certains vont même jusqu'à exposer les œuvres d'autres artistes, vivants ou non, au sein d'ensembles dont la mise en espace et le propos critique "font œuvre".

La dimension critique de ce positionnement ambigu, entre création et médiation de l'art, est importante : le rythme effréné des expositions à l'échelle planétaire, leur standardisation, leur tentation pour le spectaculaire font des œuvres d'art de simples pions sur un échiquier mondialisé.

"Les tableaux sont désormais sans lieu, ils sont à peine encore aussi réels que l'espace qu'ils occupent une fois accrochés au mur." »

écrit l'artiste suisse Thomas Huber. Le duo IOP participe activement à la réflexion sur cette perte de réalité de l'art à travers ses sculptures, installations, expositions et projets en ligne.

AC\_10.png

\* Rendez-vous à l'Artothèque de Caen pour collectionner ce sticker.

SLBD17.png

\* Rendez-vous à la Maison des Arts Solange-Baudoux pour collectionner ce sticker.

Les premières installations de Chloé Quenum se caractérisent par des jeux de déplacement et de mise en scène d'objets quotidiens. Aujourd'hui, elle s'appuie sur un travail de recherche anthropologique et historique dans différentes régions du monde, notamment en Afrique de l'Ouest ou en Océanie. Elle travaille à partir de multiples matériaux, empruntant formes et signes graphiques pour les transposer sur de nouveaux supports, par l'usage de techniques et procédés artisanaux. Son œuvre opère des croisements de cultures, d'histoires et de références questionnant ainsi l'interprétation et le contexte de lecture d'un objet.

Lors de son exposition personnelle aux Bains Douches en janvier 2021, Chloé Quenum se donnait comme objet de recherche un fruit en apparence bien innocent : l'ananas. Aux murs étaient peintes des fenêtres en trompe-l'œil qui s'ouvraient sur des représentations liées à l'ananas, marquées de stéréotypes exotisants. Par le biais de l'image, l'artiste donnait à la représentation de l'ananas une dimension politique, rappelant le rôle essentiel joué par cette denrée alimentaire dans la perpétuation de logiques coloniales.

Ces interventions d'artistes se mêlent à des photographies de détails architecturaux : une prise électrique, un détail du sol, un appareil de mesure énigmatique... Ces photographies ont été prises dans les centres d'art partenaires qui accueillent ordinairement les œuvres. Sans autre commentaire, elles renvoient à la dimension sensorielle de la visite d'une exposition. Les particularités d'un lieu, son architecture, sa lumière et de nombreux autres facteurs sans importance sont pourtant actifs dans notre expérience de l'art, modifiant de façon presque inconsciente notre perception des œuvres. IOP propose ici une vision tangible, sensorielle de ces centres d'art, quand les vues d'expositions officielles tentent plutôt de se rapprocher d'un idéal abstrait : celui du "white cube"<sup>3</sup>, cet espace blanc et vide qui est devenu le modèle global pour l'exposition de l'art contemporain. Figés dans leur attente du retour du public, les centres d'art n'en continuent pas moins de vivre 7

3.  
WHITE CUBE

Entre 1976 et 1981, l'artiste et théoricien Brian O'Doherty publie quatre essais regroupés sous le titre *Inside the White Cube* ("dans le cube blanc") où il étudie les implications idéologiques de la convention du « cube blanc », cet espace d'exposition blanc, idéal, aux fenêtres fermées et à la lumière artificielle et neutre.


"Aujourd'hui, nous avons atteint un point où ce n'est pas l'art que nous voyons d'abord, mais l'espace" écrit-

11.

La réflexion sur ce que signifie un espace d'exposition est au cœur du travail d'IOP.

Pour le projet Deep Screen (2016, Parc Saint Léger, Fougues-les-Eaux), le duo construit un second espace d'exposition dans le premier, enfermé derrière une vitre, et trace un parallèle entre ce diorama qui évoque les musées ethnographiques et la surface d'un écran.

ne pas les oublier.

L'icône «  » (chenille) conduit à une autre page web, sorte de salle des archives virtuelle. Le duo IOP a réuni ici plus de cent cinquante vues d'expositions sélectionnées parmi les archives des centres d'art partenaires du projet. Véritable témoignage d'une histoire des expositions en Normandie, cette salle des archives fonctionne par strates qui se révèlent progressivement. C'est au-à la visiteur-euse de les faire apparaître en "grignotant" les images les unes après les autres avec son curseur, comme une chenille vorace. Au hasard de ses coups de mandibules virtuels, les images se défont et se mélangent, renvoyant la photographie d'exposition à ce qu'elle est : une construction artificielle. Un outil permet au-à la visiteur-euse de faire une capture d'écran, et d'archiver à son tour l'image chimerique d'une exposition imaginaire.


#### 4. PHOTOGÉNIE DE L'EXPOSITION

Dès 1935, le philosophe Walter Benjamin s'interrogeait sur la transformation de l'œuvre d'art « à l'époque de sa reproductibilité technique », c'est-à-dire depuis le développement de la photographie et de l'imprimerie.

Ce qu'il appelle la perte d'aura des œuvres correspond à la fin de la définition de l'œuvre d'art comme étant une pièce unique, puisqu'elle peut désormais être reproduite et donc démultipliée.

La multiplication et la diffusion à très grande échelle des photographies d'expositions, depuis les années 2000, introduiraient-elles une nouvelle « perte d'aura », celle des expositions ? L'historien de la photographie Rémi Parcollet emploie le concept de « photographie de l'exposition » pour décrire ce phénomène : les expositions deviennent des images.


Leur succès se mesure de plus en plus à leur capacité à produire de belles photographies de documentation. Cet intérêt pour les photographies d'exposition a même conduit à un phénomène nouveau, celui des reconstructions d'expositions. En 2013, on a pu ainsi voir à la Fondation Prada de Venise une reconstruction d'après photos d'une exposition culte ayant eu lieu en 1969 à la Kunsthalle de Bern, conçue par Harald Szeeman et intitulée « When Attitudes Become Form ».

On retrouve sur le site  des images de ces autres maquettes, aux formes simplifiées, qui capturent l'essence du geste architectural. Chez Mai Thu Perret, la réinterprétation de formes issues de l'art et de l'architecture du XXe siècle est une manière de se pencher sur les visions et les utopies que ces œuvres véhiculent. L'artiste franco-vietnamienne conçoit ses expositions comme autant d'ensembles de fragments qui permettent aux spectateurs de s'inventer des récits ; elle est même l'auteur d'un roman épistolaire, *The Crystal Frontier*, qui a longtemps constitué la source fictionnelle de toutes ses œuvres.

En regard des photographies de maquettes, Mai-Thu Perret a proposé une série de reproductions d'aquarelles. Celles-ci, produites pendant le confinement de 2020 juste avant l'exposition au Havre, marquent un moment méditatif dans sa vie créative, symbolisé par un motif récurrent, le « chaman » ou bol en céramique pour la cérémonie du thé. L'artiste emploie volontairement trop d'eau : les bols et les motifs géométriques abstraits se dissolvent, évoquant peut-être le contraste, voire la lutte à mort entre les éléments naturels et nos constructions humaines – ou au contraire, la symbiose enfin atteinte entre ces deux forces ?



En 2020, l'artiste Mai-Thu Perret proposait pour Le Portique au Havre une exposition intitulée « Les Étangs ». Dans cette ville marquée par la reconstruction moderniste d'Auguste Perret, le Volcan (qui abrite la Scène nationale du Havre) de l'architecte brésilien Oscar Niemeyer joue du contraste de ses formes organiques. Ce monument emblématique de la ville portuaire représente la source d'inspiration d'une sculpture centrale dans l'exposition : une maquette stylisée en céramique blanche. Avant la réalisation de cette œuvre, l'artiste s'était déjà penchée sur des constructions utopistes et emblématiques d'architectes femmes moins connues que Niemeyer comme Lina Bo Bardi ou Katarzyna Kobro.

Sur la page d'accueil, un perroquet (  ) vient perturber l'expérience des visiteur·eu·s en les apostrophant, à la manière des *chatbots* (robots conversationnels) que mettent en place un nombre croissant de musées sur leurs sites web. Loin de fournir les informations attendues, le perroquet apporte lui-même des réponses inadéquates à ses propres questions. On peut le comprendre comme un commentaire amusé sur cette nouvelle forme de médiation, qui tente de recréer les conditions d'un accueil personnalisé et "intelligent"<sup>5</sup> mais dont on éprouve vite les limites. Souvent cité par le duo IOP, le philosophe Jean-François Lyotard, auteur de *La Condition Postmoderne* (1979), ouvrage dans lequel il décrit les bouleversements causés par la technologie<sup>5</sup> dans le rapport au savoir, s'interroge : si la connaissance de l'art peut être convertie en données, quelle machine en revanche se chargera de la sensibilité?

5.  
INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Les domaines d'application de cet immense champ de recherche dans le domaine de l'informatique sont de plus en plus variés : vision artificielle, reconnaissance vocale, reconnaissance faciale, assistants virtuels... Définie dès les années 1950, la notion de machine intelligente est alors anticipée par le mathématicien Alan Turing, qui met en place le fameux « test de Turing » : si une personne n'est pas capable de faire la différence entre les réponses d'une machine et celles d'un humain, c'est que la machine peut être dite « intelligente ».

Y sommes-nous déjà parvenus ? Le duo IOP soulignait, lors de son exposition « Elle disait bonjour aux machines » à la Villa du Parc (Annemasse), que la multiplication d'objets connectés dans notre quotidien (téléphones, ordinateurs, enceintes, lunettes, robots-mixeurs etc...) crée une situation inédite de coévolution entre l'Homme et la machine. « Humains et machines construisent aujourd'hui ensemble leur environnement commun. »

It's Our Playground est un duo d'artistes formé de Camille Le Houezec et Jocelyn Villemont. En 2009, ils commencent à travailler ensemble comme commissaires d'exposition avant d'évoluer peu à peu vers un travail plastique de sculpture et d'installation. Les projets menés par IOP leur font endosser tour à tour, et parfois simultanément, les rôles d'artistes et de commissaires d'exposition, brouillant la frontière entre l'un et l'autre. Ils font partie d'une génération d'artistes pour lesquels l'exposition est un médium<sup>6</sup> artistique à part entière.

Dans les années 2000, la montée en puissance de la culture du « partage » d'images, comme en témoigne l'émergence de sites comme Contemporary Art Daily, met à disposition de tous une quantité phénoménale de photographies d'œuvres et d'expositions d'art contemporain. Cette prolifération d'images devient la matière première de l'œuvre d'IOP. Toujours conscients que les images manipulées documentent le travail d'autres artistes, ils s'approprient, retouchent, recomposent, repostent et combinent ces images au sein de sites web ou d'installations. Qu'elles soient présentes physiquement ou seulement sous forme de reproductions virtuelles, cela change-t-il la nature de leurs productions, qu'on les appelle "expositions" ou "œuvres" ?

#### 6. L'EXPOSITION COMME MÉDIUM


On appelle "médium" le support employé par un.e artiste pour produire une œuvre : peinture, sculpture, photographie, performance... Certains artistes considèrent l'exposition comme un médium ; c'est-à-dire que l'œuvre intègre la façon dont les éléments sont mis en espace, scénographiés, éclairés, vus, commentés...

L'exposition comme médium se déploie ainsi dans un espace et dans un temps donné.

En France, une telle réflexion a été amorcée par les artistes Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe et Philippe Parreno. Ces artistes créent des espaces immersifs qui orientent et dessinent l'expérience du visiteur.

La difficulté rencontrée par l'exposition comme œuvre est son caractère éphémère : il est quasiment impossible de conserver une exposition, dont les musées ne peuvent garder que des traces sous forme de photographies, de plans, de documentation.

Jusqu'à récemment, les expositions en tant que telles étaient peu étudiées ; et ce sont souvent les artistes eux-mêmes qui ont écrit l'histoire des expositions, faisant de la figure du commissaire d'expositions un acteur central de la création contemporaine.

Ces GIF sont repris sur le site  où ils se mêlent aux interventions des autres artistes comme autant de commentaires malicieux. L'humour de Mrzyk & Moriceau prend toute sa dimension avec la forme courte et répétitive du GIF, qui donne vie à des personnages étranges tout en les enfermant dans une boucle désespérante : un squelette avance continuellement sur des chaussures en forme de pieds ; deux seins généreux se frotlent mollement ; un homme en imper et chapeau tente de s'envoler mais retombe invariablement. On peut y voir aussi bien des clins d'œil aux artistes surréalistes, comme les personnages de Magritte ou les Objets Désagréables de Giacometti, qu'à la bande dessinée érotique du type Hara-Kiri. Sous leur apparence simplicité et leur humour sans détour, ces œuvres n'en sont pas moins complexes et parfois dérangeantes.

Le couple Petra Mrzyk (1973) et Jean-François Moriceau (1974) collabore depuis 1999 et la sortie de leurs études aux Beaux-arts de Quimper. Extrêmement productifs, les deux artistes exploitent le dessin sous toutes ses formes et transcendent les catégories établies entre beaux-arts et culture pop. Ils ont ainsi produit des clips ou des pochettes d'albums pour Air, Sébastien Tellier, The Avalanches, Katerine, Justice... Quand ils sont invités à exposer leur travail dans un centre d'art, ils aiment emprunter leurs titres à des films de James Bond.

C'est ainsi qu'en 2020 leur exposition au Portique (Le Havre), intitulée « Never Dream of Dying » annonçait avec une certaine grandiloquence la palette de couleur de l'exposition : un univers onirique et bizarre, fortement teinté d'érotisme, où le corps disloqué atteint parfois sa propre limite. Les visiteurs et visiteuses pouvaient y admirer, entre autres, une sélection de plus de deux cents dessins en noir et blanc sur format A3, dont l'accrochage sur fond noir était ponctué par des GIF animés diffusés sur petits écrans.

Le travail d'IOP explore ainsi l'extrême frontière entre l'œuvre d'art et sa reproduction, voire postule l'équivalence entre l'un et l'autre. Jouant à tous les stades de leur travail sur les séductions de la couleur et du design pour captiver et attirer le regard, IOP s'insère pleinement dans un courant artistique héritier de l'art conceptuel<sup>7</sup> et de la réflexion sur la définition de l'art, à l'époque de la globalisation du monde de l'art par le numérique.

7.

ART CONCEPTUEL

Bien que l'on puisse faire remonter l'art conceptuel aux œuvres que Marcel Duchamp crée dès 1915 et qu'il appelle des "readymades", on considère généralement que l'art conceptuel fut inventé dans les années 1960 par une génération d'artistes qui refusaient la transformation de l'art en marchandise.

Au lieu de créer des objets, les artistes de l'art conceptuel se limitent à des énoncés : consignes, slogans, propos rapportés, descriptions, parfois un simple mot.

L'influence de l'art conceptuel sur l'art contemporain est majeure, bien que l'écho en soit parfois lointain :

"aujourd'hui, ce terme est devenu très flou et sert quasiment à désigner toutes les formes d'art qui ne relèvent ni de la peinture, ni de la sculpture", écrit le critique d'art Robert Atkins dans *Petit lexique de l'Art contemporain*.

Une dimension fondamentale de l'art conceptuel réside dans la définition de l'art, c'est-à-dire que chaque œuvre est une réponse possible à cette impossible question : qu'est-ce que l'art ?

BD\_1.png

Le travail du duo It's Our Playground s'inscrit davantage dans la tradition de l'art conceptuel que dans celle du "net art"<sup>1</sup> ou "art internet", bien que leur travail prenne souvent la forme de productions virtuelles. Le développement d'internet a en effet donné une ampleur inédite à une réflexion amorcée par les pionniers de l'art conceptuel sur le statut de l'image. Dans la logique d'une définition de l'œuvre comme "concept", il devient désormais courant pour de nombreux artistes d'emprunter la matière de leur travail à la culture populaire, voire à d'autres artistes. Ils et elles pratiquent activement l'appropriation, la citation, le partage, la dé- et re-contextualisation d'images empruntées à tous types de sources.

8.

#### ARTISTES ICONOGRAPHES

Les "artistes iconographes" ou "relecteurs d'images" sont des artistes contemporains qui pratiquent le réemploi d'images. Plutôt que de créer leurs propres images, ils préfèrent puiser dans l'immense flux d'images généré par notre civilisation, et désormais diffusé à une échelle industrielle par les canaux numériques. Ce faisant, ces artistes jouent avec le statut des images qu'ils montrent : plutôt que de les regarder individuellement, il faut désormais les percevoir dans un ensemble de relations avec d'autres images ou d'autres contextes, qui modifient leur perception.

Comme ces artistes, le duo IOP défend une forme de dé-hiérarchisation des images en associant péle-mêle reproductions d'œuvres d'art et images amateurs tirées de blogs. Pour beaucoup de ces artistes, décrits parfois comme des artistes iconographes<sup>8</sup>, l'influence d'Abv Warburg est décisive. Dans les années 1920, cet "historien des images" allemand réunit une fantastique collection d'images aux statuts très différents sous forme de planches reproduites au sein de son *Atlas Mnemosyne*. Plus récemment, le partage d'images sur des blogs, appelés "surfing clubs", a été défendue par certains artistes contemporains comme une création artistique. À travers ces différentes pratiques, le questionnement central est celui de la place de l'image dans les sociétés contemporaines, son influence sur nos modes de communication et de représentation du monde.

Les installations, les films et les sculptures de Laura Gozlan explorent les liens entre les sous-cultures et le posthumanisme, leurs mythes fondateurs (New Age, cybernétique) et leurs dystopies.

Au sein de ses installations, l'artiste génère des flux vidéos assemblant, sans hiérarchie, des images empruntées et des images tournées sur des pièces sonores dont les phases et les motifs induisent des états de conscience modifiés. Elle puise tant dans le giallo, le film d'anticipation des années 70-80 que le document scientifique qui relèvent de mythes techno-utopistes. Laura Gozlan développe des environnements sculpturaux qui accueillent des projections dans la logique de l'Expanded Cinema de Gene Youngblood. Par des opérations de fragmentation, de froissement et de réflexion, elle recherche une forme de tri-dimensionnalité dans l'image projetée.

## 20

Depuis 2019, Laura Gozlan repasse à la fois derrière et devant la caméra pour y interpréter Mum, avatar transgressif et freak, qui sous la forme de courtes séries vidéo, confronte son corps à l'échelle et à 'l'usage' des pièces sculpturales de l'artiste. Mum est une incarnation du Féminin monstrueux et renouvelle la dimension grotesque et horrique de sa pratique tout en interrogeant le lien des technosciences au corps féminin.

## 9. DIGITAL STUDIES

Ce nouveau champ de recherche, encore largement à explorer, s'intéresse aux bouleversements apportés par le numérique dans les modes de pensée et de représentation des sociétés contemporaines.

Comment les sciences et les savoirs ont-ils évolué avec les nouvelles technologies : automatisation de l'écriture, immédiateté de l'échange, disruptions technologiques, externalisation des connaissances ?

Le philosophe Bernard Stiegler est l'un des penseurs français les plus importants de la technique.

Il parle à propos de cette nouvelle « époque du savoir » d'un changement si radical qu'il serait désormais possible de parler du « digital brain » (cerveau digital) - par opposition avec le « reading brain » (cerveau lecteur) de la période précédente de l'histoire de l'humanité, c'est-à-dire depuis l'invention de l'écriture.

## 10.

## DÉMATÉRIALISATION

De nombreux artistes, critiques envers la marchandisation de l'art, ont imaginé des œuvres immatérielles, ou quasi-immatérielles.

L'artiste français Yves Klein est l'un des précurseurs dans ce domaine lorsqu'il invente ses « zones de sensibilité picturale immatérielle », exposées pour la première fois à la galerie Iris Clert en 1958 : une série de peintures invisibles que l'artiste échangeait uniquement contre de la poudre d'or.

La dématérialisation de l'art prend une nouvelle dimension avec l'essor du numérique.

Il est désormais possible, et même courant, de ne connaître les œuvres et les expositions que par le biais de photographies.

Cette situation a conduit de nombreux artistes à exploiter l'écart grandissant entre l'œuvre et sa représentation.

En 2016, le duo IOP proposait à Aliençon une exposition intitulée « Mental Matter », et avançait cette idée radicale : soumis à un flot continu d'images, notre cerveau devient un espace d'exposition.

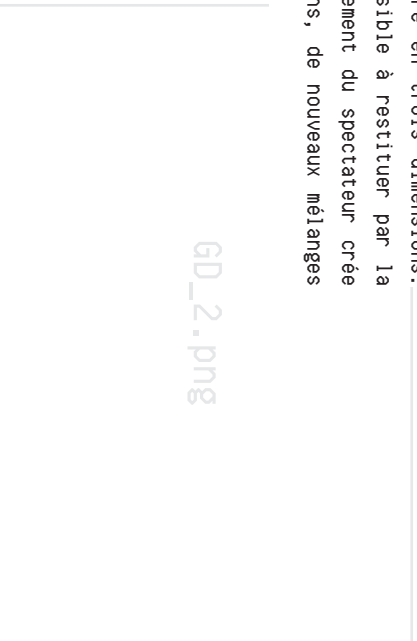
La manière dont il assimile, recompose et assemble ces images, phénomène nouveau dans l'histoire de l'humanité, fait de chacun d'entre nous non plus un simple spectateur, mais le réceptacle d'œuvres entièrement originales.

Née en 1958, Cécile Bart est une peintre dont les compositions abstraites sont pensées pour des espaces donnés. Depuis les années 1980, l'artiste explore les possibilités de la peinture abstraite sous forme d'écrans, de tableaux ou de collages qu'elle met en scène avec un sens rigoureux de l'espace. La création des « Tableaux-écrans » est l'axe majeur de son travail : il s'agit de panneaux tendus de Tergal (une fibre synthétique), sur lequel elle applique de la peinture avant de l'essuyer « de telle façon qu'il conserve une relative transparence ». Ces peintures se transforment en écrans quand elles sont installées dans un lieu et jouent leur rôle de révélateurs de la lumière, « si possible naturelle » (comme le précise l'artiste sur son site web), comme l'écran du cinéma. Souvent monochromes (d'une seule couleur), elles ne se présentent donc pas uniquement comme des œuvres autonomes, mais comme les instruments d'une recherche à l'échelle de l'espace, qui devient lui-même un volume pictural, une étude de la couleur et de la lumière en trois dimensions.


Dans cet ensemble impossible à restituer par la photographie, le déplacement du spectateur crée de nouvelles compositions, de nouveaux mélanges de couleurs.

14

GD\_2.png



\* Rendez-vous à la Galerie Duchamp pour collectionner ce sticker.

Sur le site  , on peut voir un extrait inédit de ce tournage rocambolesque, qui n'a pas été conservé au montage final. Le réalisateur a travaillé avec la troupe de danse médiévale Capriole dans le décor qu'on pouvait voir aux Bains-Douches. La troupe chante, puis tente de voler l'épée du Roi, disparaît dans une tempête pour à la fin danser joyusement. « Entre mise en scène et réalité », ce projet fait naître des situations drôles et étranges, proches du sketch, où le regardeur ne sait plus s'il est face à un acteur ou à son personnage.


19

PDJ\_3.png




\* Rendez-vous à la galerie Le Point du Jour pour collectionner ce sticker.

Le réalisateur Arnaud Dezoteux exploite à travers ses films et ses installations l'absurdité de la réalisation de films à l'âge du virtuel. Invité à exposer aux Bains-Douches (Alençon) en 2015, il y montre son film *Behind the Scenes* ainsi qu'un décor vert fluo dans lequel le public pouvait déambuler. Les deux éléments correspondaient à deux étapes dans la réalisation d'un projet au long cours, soit le tournage d'un film d'Heroic Fantasy au scénario rocambolique finalement achevé en 2017 sous le titre *Miroir de Haute-Valnia*. Tourné dans les conditions d'une série d'aujourd'hui, c'est-à-dire que les personnages et les accessoires sont incrustés sur des fonds virtuels, le film est autant l'histoire du roi Rénérald IV et de la princesse Sataralia qu'un making-of révélant les conditions de tournage. Improvisation avec les personnages, ruptures, tâtonnements, apparition et disparition des effets spéciaux, cette « aventure improvisée et évolutive » s'écrit au fur et à mesure tout en respectant un cadre narratif. L'artiste joue avec les codes du genre Fantasy, sur lesquels s'appuie le public pour retomber sur ses pattes.

Lors de son exposition au Portique (Le Havre) en 2014, confrontée à l'absence de lumière naturelle dans l'espace d'exposition, Cécile Bart choisit de réintroduire de la variation et du mouvement en projetant des photographies animées, dont la luminosité fluctue. Ce sont des photographies d'ombres et d'efets lumineux, prises par elle, principalement chez elle, et que l'on retrouve sur le site , associées à des vues de peintures dans l'atelier. Un jeu de correspondances se crée entre les peintures, capturées dans des situations de « vie quotidienne », et les photographies dont elles sont l'écho abstrait.

LPT\_8.png

Comment définit-on une œuvre d'art ? Où passe la frontière entre l'art et l'artisanat ? C'est à cette question vieille comme l'humanité que se confronte le duo Aubry Broquard, composé de Bastien Aubry (né en 1974) et Dimitri Broquard (né en 1969). Les deux artistes se rencontrent pendant leurs études à l'école d'art de Bienne, en Suisse. En 2002, ils fondent ensemble le studio de graphisme FLAG, avec lequel ils répondent à de nombreuses commandes pour des éditeurs et institutions. C'est autour de 2007 qu'ils commencent à créer des objets en parallèle de leur travail de graphistes : invités par une galerie qui possédait des alcôves, ils se demandent quels objets pourraient bien épouser ces espaces et se mettent à produire des cruches en céramique déformées. « Nous aimons travailler avec le kitsch, le grotesque et le mauvais goût ». Cette nouvelle pratique est vécue, à l'époque, comme une libération par rapport à la dimension utilitaire du design. Dès lors, la production d'objets étonnants et décalés, jouant sur les échelles, les matières, la modélisation 3D et le geste artisanal devient une part de plus en plus importante de leur activité. Lors de leur exposition au Portique (Le Havre) en 2010, les artistes présentent une rétrospective de leur production graphique ; mais une brèche dans un mur, à travers laquelle le spectateur devait s'aventurer, permettait d'accéder à cette « autre dimension » de leur pratique artistique, faite d'objets non fonctionnels et ambigus.

Pour le site  , Bastien Aubry a proposé sous le nom Aubry Broquard une série de GIF animés sur lesquels on voit tourner des sculptures en céramique rose en forme de saucisses imbriquées. Titrées *out of the tube* (« sorties du tube »), elles révèlent précisément le geste qui les a fait naître : un boudin de terre cylindrique, qui évoque plus le monde des techniques industrielles que la charcuterie traditionnelle. On y retrouve une mise en avant du geste de l'artisan et l'humour partagé par les deux artistes à travers cette forme intestine et graphique, qui ressemble à un tracé manuel en trois dimensions.