

semaine

arts

visuels

24 au 30 mai

lolab

38breil

nantes

dossier pédagogique



Depuis 2010, le collectif* ExSitu, confond recherche et créativité dans une quête sensible à la frontière entre arts et sciences. En empruntant à la science et au numérique ses outils ou méthodes, il s'agit non seulement d'en explorer la potentielle poésie, mais aussi de questionner leurs usages et leur accessibilité. Suivant la conviction que "savoir" et "nature" sont des biens communs, les deux artistes-chercheurs d'ExSitu intègre au cœur de leur démarche les valeurs et contraintes de la culture du Libre. La fabrication des outils fait alors partie du processus de création, brouillant la distinction entre atelier et laboratoire, entre documentation et exposition.

Barthélemy Péron

Diplômé de l'ENSAD en 2007, designer et vidéaste, il explore les techniques de création d'images (photo, vidéo, web, print) au travers de collaborations artistiques. La fabrication de machines permettant de faire ces images n'en finit pas de l'inspirer.

Fanch Dodeur

Diplômé de l'EESAB en 2009, ce musicien et plasticien s'emploie à tisser des liens entre images et sons. Largement influencé par le concept de synesthésie, ses recherches l'amènent à faire entendre les images et les événements muets qui composent le réel.

À L'ORIGINE DE 1000, UN VOYAGE ARTISTIQUE ET SCIENTIFIQUE : GEOCYCLAB

En 2012, Barthélemy Péron et Fanch Dodeur partent en vélo pour un voyage autour du monde dessiné pour durer trois ans afin de concevoir le projet Geocyclab. Dans une démarche de projet au croisement de l'art et de la science, ils arpentent une vingtaine de pays, avec leurs vélos aménagés pour être des laboratoires de recherches et de création.

Un rituel vient rythmer l'activité de l'atelier nomade durant ces trois années : la collecte quotidienne de sons, d'images et de petits objets de natures diverses, ainsi que le relevé systématique des données qui leur sont associées (date, coordonnées GPS, altitude, kilométrage, couleur, etc...). En tout, 1000 objets sont glanés et recensés.

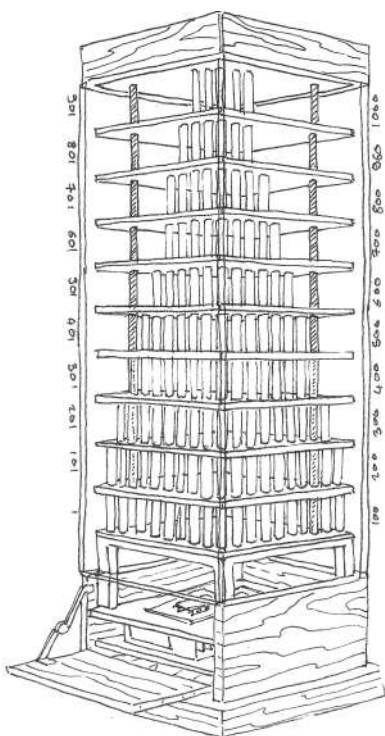
Une fois rentré en France, et après trois années passées dans des cartons, les

échantillons font l'objet d'un inventaire précis. Depuis 2018, chaque objet est pesé, mesuré et déposé dans un tube à essai. Après ce travail de longue haleine, cette collection* de 1000 pièces constitue le point de départ de l'installation *1000*, qui vient les mettre en scène.

L'ŒUVRE MULTIMÉDIA 1000

1000, installation sonore, lumineuse, électronique et numérique, 2019-21

L'installation* artistique, numérique et immersive* vise à plonger le spectateur dans l'univers du projet de recherche et de création. L'œuvre explore et ré-agence la base de données constituée lors de la collecte des 1000 objets puis et lors de son inventaire systématique et rigoureux. Comme une sorte de boîte noire du projet Geocyclab, un journal de bord matérialisé des pays traversés ou un cabinet de curiosités à l'ère du technocène* et du numérique, cette œuvre nous raconte un portrait du monde tel que les artistes-chercheurs l'ont découvert pendant leur long périple de trois ans. Fait d'événements lumineux, sonores, et visuels, *1000* dévoile de manière sensible et immersive les traces de la relation que l'humain d'aujourd'hui entretient avec le monde.



L'installation se présente sous la forme d'un objet en volume, d'un parallélépipède d'une hauteur de 1m20 dans lequel sont exposés 1000 tubes à essai, remplis chacun de petits objets de matériaux hétéroclites (bois, verre, plexiglas, acier...).

L'esthétique de cette œuvre s'inspire volontairement de celle des data centers*, ces lieux sécurisés où sont stockés des données informatiques. Dans les rayonnages de ce qui pourrait rappeler un serveur informatique, sont étagés consciencieusement ces petits objets. D'apparence « pauvres » et glanés sur le bord de la route, ces objets donnent accès à des données riches d'informations.

Lire que la pièce s'appelle 1000, s'imaginer l'énorme et rentrer dans une pièce sombre pour se retrouver face à un parallélépipède pas très grand, contenant l'énorme, ça renverse toutes les échelles.

ExSitu (2020)

Partant des données qui permettent l'identification de chaque objet, les deux artistes-chercheurs programment leur mise en lumière et leur sonification*, construisant ainsi une narration temporelle et géographique. À chaque fois qu'un objet est sélectionné et éclairé, ses images et ses données sont projetées sur les murs de la salle d'exposition, ainsi que le son qui lui est associé. Objets, sons, images, et données sont ainsi mis en scène et animés par le biais d'un réseau de machines synchronisées.

Ces séances de data visualisation* sont programmées selon certains critères de sélection de la collection (par taille, matière, couleur...), et selon une série de séquences prédéfinies (rythmes, ordres de tri, paramètres...). Le système modulaire et autonome de l'installation présente une lecture continue de ces 1000 objets réels et de leurs homologues virtuels. De leurs interactions découlent une forme évolutive et animée qui tente de défracter et de ranimer la mémoire de Geocyclab.

DÉMARCHE ARTISTIQUE DE EX-SITU

Art et Sciences

#art #sciences #technologieslibres #système #mobilité #temps #modularité, tels sont les notions intrinsèques de l'œuvre pluridisciplinaire et prospective de ExSitu pour explorer le monde, la nature, les éléments, et pour proposer une forme tangible aux phénomènes invisibles qui nous environnent. Dans cette recherche fondamentale au service de l'imaginaire, les protocoles techniques produisent du sens, et les résultats expérimentaux offrent un point de vue décalé sur la place de l'humain dans son milieu.

La fabrication d'outils, l'utilisation de logiciels libres en open source*, l'apprentissage de langages, la production de données, l'interprétation d'un phénomène capté, ou encore la collecte systématisée d'échantillons sont des sources inépuisables de matériaux et d'inspiration pour les deux artistes-chercheurs de ExSitu. S'appuyant sur des savoirs et des connaissances librement accessibles, ce travail de recherche et de création met en œuvre des processus animés par une insatiable curiosité scientifique.

Électroniques, numériques et logicielles, les technologies foisonnent et s'immiscent chaque jour d'avantage dans nos vies. Il nous paraît nécessaire de nous en emparer, de les décortiquer, de les détourner au travers d'expériences singulières, esthétiques et artistiques. ExSitu (2020)

L'histoire de l'art n'a de cesse de croiser celle de la science et des technologies. Les chercheurs, artistes et scientifiques ont toujours eu en commun de questionner le monde en rendant visible l'invisible. La confluence et la synthèse entre les démarches esthétiques et les inventions scientifiques ont été un véritable catalyseur d'innovations dans l'histoire de l'art : l'invention de la peinture à l'huile à la Renaissance, le tube de peinture pour les impressionnistes, les machines pour les futuristes....

La plupart des œuvres visuelles du futur vont incomber au peintre de la lumière. [...] Il aura le savoir scientifique du physicien et le savoir-faire technologique de l'ingénieur, couplés à son imagination, à son intuition créatrice et à l'intensité de ses émotions.
László Moholy-Nagy

Au début du 20e siècle, la photographie apporte une nouvelle matière à étudier. Invention à la fois scientifique et artistique, la photographie résulte des sciences de l'optique et de la chimie afin de fixer une image sur un support photosensible. Devenue manipulable avec l'invention de l'électricité, il était inévitable que la lumière devienne le matériau privilégié d'artistes ayant une réflexion sur leur médium artistique. En poursuivant leurs recherches sur les perceptions visuelles, les artistes de l'ère numérique ont ouvert de nouvelles perspectives, avec des installations immersives qui viennent jouer avec nos sens.

Dans cette époque post-numérique* de nombreux artistes explorent les data*, comme matières premières à la conception d'œuvres artistiques. Pour les artistes du Data Art, comme les Ex-Situ, la data visualisation devient alors à la fois support de création poétique et objet artistique immersif, au service de données scientifiques.

Artistes-chercheurs voyageurs et collectionneurs

En partant à vélo faire un tour du monde avec le projet Geocyclab et en traversant la France, l'Afrique, l'Amérique centrale, l'Asie, l'Orient, et l'Europe, les deux artistes-

chercheurs de Ex-situ s'inscrivent dans cette tradition du voyage propice à nourrir l'inspiration artistique et scientifique et à faire œuvre.

Au 18^e siècle, le « Grand Tour » d'Italie devient le voyage initiatique pratiqué pour tout amateur d'art, collectionneur, écrivain et artiste qui souhaite découvrir les œuvres antiques et les sites archéologiques (Herculanum ou Pompéi), et s'inspirer des maîtres de la Renaissance. Au 19^e siècle, l'Orient devient une question politique centrale et d'inspiration artistique. Les campagnes d'Égypte et l'expédition scientifique sont l'occasion de découvrir les richesses égyptiennes par des historiens, botanistes, dessinateurs, qui ouvrent la voie à de nombreux artistes qui entreprennent alors de nombreux voyages en Orient. Depuis le début du 20^e siècle et le développement des moyens de locomotion, les artistes gagnent en mobilité et pour certains font du voyage la matière même de leurs œuvres.

De leur voyage autour du monde durant trois ans, les deux artistes-chercheurs en ont fait une collection d'objets, d'images et de sons, qu'ils ont glanés, rangés, triés, classés, selon différents critères et intérêts.

C'est au 16^e siècle et avec la découverte de nouveaux territoires géographiques, que les premières collections se créent avec les cabinets de curiosités et leurs multitudes d'objets rares ou étranges (issus des mondes animal, végétal et minéral), ainsi que des objets créés par l'homme (œuvres d'art, instruments scientifiques, armes, etc.). Les collections privées se développent au 18^e siècle, avec une volonté de classification et de rationalisation. Au 19^e siècle, les Musées des Beaux-arts et Muséum d'histoire naturelle font leur apparition où les objets artistiques et scientifiques trouvent leur place dans les collections dédiées, et permettent la transmission de l'histoire de l'art et de la science à de nombreux publics.

La présentation de l'installation poétique *1000* est l'étape finale de cette tranche de vie vécue par le collectif ExSitu consacrée à la création de cette collection d'objets, d'images et sons, dont les données en data visualisation viennent questionner notre rapport au monde, à la nature, au voyage, mais aussi au souvenir du temps passé.

Cette installation est une tentative désespérée de décrire Geocyclab, où plutôt, de réactiver la mémoire d'une expérience passée. Quel sens est produit dans l'accumulation de données, traces, lors d'un voyage ? Qu'est ce qu'est cette mémoire du voyage ? Un disque dur ? Une mémoire vieillissante ? Se peut-il que cette installation se dégrade comme s'efface nos souvenirs au fil du temps ?

ExSitu (2020)

LEXIQUE

Collection : réunion d'objets rassemblés et classés pour leur valeur documentaire, esthétique, pour leur prix, leur rareté, etc. (ex: collection de tableaux).

Data : ensemble structuré et organisé de données qui représente un système d'information sélectionnées de telle sorte qu'elles puissent être consultées par des utilisateurs ou par des programmes.

Data center : un data center ou centre de données est un site physique regroupant des installations informatiques (serveurs, routeurs, commutateurs, disques durs...) chargées de stocker et de distribuer des données (data en anglais) à travers un réseau interne ou via un accès Internet.

Data visualisation : les données numériques, immatérielles et génératrices de Big Data (graphiques, simulations, feuilles de calculs, statistiques, etc.), sont transformées en images, sons ou objets par les artistes, sous la forme d'œuvres artistiques aux formes esthétiques.

Immersive : œuvre qui plonge le spectateur dans un environnement (son, architecture, lumière, fumée) et qui vient troubler sa perception de la réalité.

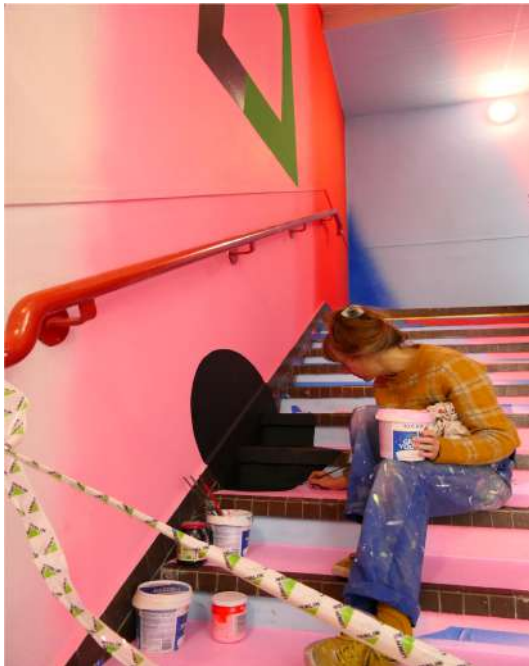
Installation : dispositif inventé au 20e siècle, qui combine souvent différentes techniques et objets divers, en vue de former une œuvre d'art. L'installation a pour but de modifier la vision habituelle qu'a le spectateur de la réalité.

Logiciels libres en open source : la désignation « open source » ou « code ouvert », s'applique aux logiciels dont la licence respecte des critères précisément établis par l'Open Source Initiative, c'est-à-dire les possibilités de libre redistribution, d'accès au code source et de création de travaux dérivés.

Post-numérique : ce terme désigne la situation actuelle dans laquelle le numérique est devenu une composante intrinsèque de notre environnement et de notre vie quotidienne. Progressivement digitalisées, nos sociétés se sont fondamentalement transformées, réinventant nos habitudes, nos comportements, nos modes de communication et nos schémas de pensée. L'omniprésence des objets numériques et la création de nouveaux outils, produits, espaces et services conditionnent aujourd'hui nos usages, nos gestes et nos cerveaux.

Sonification : transformation d'une valeur numérique en événement sonore.

Technocène / anthropocène : notion des sciences de l'environnement faisant référence à une période marquée par les conséquences globales des activités humaines sur la biosphère.



Après 4 mois de résidence au sein du 38Breil, Laurence Broydé a créé 3 installations in-situ comme autant d'expériences immersives, créant des déformations optiques par les formes, la perspective, et les médiums.

Les Opens Spaces, constitués de formes géométriques en bois rehaussées de dégradés de couleurs ou d'aplats, et de wall Painting, créent des déformations optiques et des illusions sensorielles

Laurence Broydé

Plasticienne et graphiste, sa recherche artistique tisse des liens, entre les arts visuels, l'artisanat et le design graphique.

À la croisée de différents médiums (dessin, technique du crochet, sculpture, installation...), elle combine et mixe différents supports, de la peinture au scotch, de la sculpture / 2D peinte, aux sculptures à porter. L'exploitation du territoire, l'ambivalence des médiums et des formes, sont des thèmes récurrents dans sa recherche.

DU MONDE CLOS À L'UNIVERS INFINI : L'ART COMBINATOIRE DE LAURENCE BROYDÉ

Graphiste de formation et membre du collectif d'artistes ALaPlage, Laurence Broydé construit une œuvre singulière au croisement de divers médiums d'expression. Du graphisme à l'installation*, du dessin à la sculpture, l'artiste mène des recherches artistiques différenciées et en même temps complémentaires. À la manière d'un hypertexte, l'art de Laurence Broydé compose un univers plastique dans lequel les couleurs, les formes et les matières sont utilisées avec une grande acuité. Ce qui frappe dans la trajectoire de Laurence Broydé, c'est indéniablement son sens de la composition, son utilisation extrêmement précise de la couleur, la plasticité et l'organicité des composants plastiques de ses œuvres. Si nous prenons plaisir à appréhender ses images et ses objets, Laurence Broydé nous invite également à réfléchir à la définition de l'œuvre

d'art en lui attribuant des fonctions divergentes ou contradictoires. Entre art, design et artisanat, son œuvre oscille sans cesse entre différentes polarités. Artiste-caméléon, Laurence Broydé transforme tout ce qu'elle touche en art.

Dans les dessins que Laurence Broydé réalise en atelier, l'artiste crée des « espèces d'espaces », pour reprendre les mots de Georges Perec, jouant sur les effets de perspectives et de planéité, de paysage et d'abstraction, de fluidité et de géométrie. Ces dessins sont le lieu d'une genèse de son travail dans lequel l'artiste laisse surgir son imaginaire débridé. L'artiste décline ses dessins en sérigraphie sur divers supports. Ce report du dessin à la technique de la sérigraphie offre à l'artiste la possibilité de réinterpréter son dessin initial par un travail de synthèse des formes et d'aplanissement de la couleur. Au-delà de ce passage du dessin unique vers le multiple imprimé, il me semble que cette pratique du dessin sur papier incarne un espace expérimental et ontologique dans lequel se déploient ses esthétiques et ses formalismes.

Dans le secret de son atelier, Laurence Broydé développe un travail à la lisière de la mode, de la sculpture et de la performance*. L'artiste réalise quotidiennement avec une grande patience des « Sculptures à porter » avec la technique artisanale du crochet. Cette pratique lente et manuelle offre à l'artiste une grande économie de moyens, un retour du geste du faire dans le processus de création ainsi que du corps dans le dispositif de monstration de la pièce. Ces volumes en laine, sortes de masques oblitérant autant le visage que la vision, transforment le corps en sculpture vivante. Là encore, l'artiste se joue des frontières entre art et design, arts plastiques et arts vivants, création de l'esprit et création artisanale. Tantôt sculptures sur un socle, accessoires d'une performance ou création de mode, ses sculptures changent de statut en fonction du contexte. Si l'artiste crée des formes qui peuvent sembler autonomes, elle induit toujours une mise en scène ou des modalités d'usage qui interrogent le statut de l'œuvre.

En complément de cette pratique quotidienne du dessin et du crochet, Laurence Broydé produit de vastes installations se déployant dans l'espace à l'occasion des expositions auxquelles elle est invitée. À de multiples reprises, l'artiste a réalisé des dessins dans l'espace relevant à la fois du graphisme, de la scénographie et de l'installation. Ces interventions sont toujours le fruit d'une approche autant sensible qu'analytique des espaces dans leur singularité. Cette pratique de dessin mural est à la fois une appropriation de l'espace et un travail de déconstruction de la perspective. Jouant souvent avec des constituants simples comme la ligne, le noir et le blanc, ses dessins spatiaux opèrent des illusions de mouvement, des déformations optiques et des anamorphoses qui bouleversent la perception des lieux. Ce travail sur l'espace invite le public à s'immerger dans l'installation et à faire une expérience esthétique dans laquelle le corps dans son entier est sollicité. En effet, dans ces environnements plastiques, le corps du spectateur n'est plus « devant le tableau », mais devient un véritable acteur de l'œuvre. Ce type de productions, comme par exemple sa « Zone d'exposition » réalisée dans le cadre de l'exposition Igitur, met en évidence un questionnement fondamental sur la valeur d'exposition et sur la capacité de l'art à transformer littéralement notre expérience de l'espace.

Ces dispositifs de déformation de l'espace physique s'incarnent d'une autre manière dans ce que l'artiste appelle les « Open-spaces ». Cette autre série de réalisations semble combiner l'œuvre autonome et l'espace réel dans lequel elle se donne à voir. Sculptures à mi-chemin entre le dessin, l'architecture et la peinture, les « Open-spaces » reprennent des éléments plastiques chers à l'artiste comme les dégradés de couleurs pour, comme leur nom l'indique, ouvrir l'espace à d'autres dimensions. L'artiste joue ici sur des effets de

perspective et de planéité pour mieux déjouer les habitudes perceptives et ouvrir les potentialités de l'espace réel. Ces formes ont quelque chose à voir avec la physique quantique et les sciences de l'univers. Par les jeux de couleurs et les illusions de profondeurs qu'ils mettent en œuvre, les « Open-spaces » ont quelque chose d'énigmatique. Ils font apparaître une dimension spécifique et paradoxale de l'espace physique : un monde clos dans lequel semble se dessiner l'univers infini. C'est ainsi d'une manière personnelle et intuitive, et à l'aide de procédés purement plastiques que les œuvres de Laurence Broydé touchent ici la qualité d'un espace autre, une « hétérotopie » aurait pu dire Michel Foucault. Il y a également une forme d'utopie dans ses « Open-spaces » qui relèvent d'une esthétique quantique et de ce que je nommerais une phénoménologie du trou noir.

Profondément nourri de graphisme aussi bien que de culture visuelle et populaire, le travail de Laurence Broydé se déploie dans toutes les dimensions de l'espace connu et inconnu. Son parcours artistique décrit un mouvement du monde clos de la page vers l'univers infini de l'espace réel. Tout se déroule comme si l'artiste cherchait à s'évader de l'espace limité de la feuille de papier qui est pourtant la base de son travail. Son œuvre trace une ligne fuyante convergeant vers un seul et même point, à la manière d'une perspective classique dans un tableau de la Renaissance. Les espaces imaginaires que l'artiste crée dans ses dessins s'incarnent de plus en plus dans l'espace réel, déployant son vocabulaire plastique et symbolique dans les trois dimensions de l'espace. L'artiste ouvre un nouveau chapitre dans sa création en commençant à présenter dessins et sculptures au sein de ses installations. Par-delà la multitude des médiums et des supports, la démarche de Laurence Broydé explore ainsi le principe d'une combinatoire reliant la partie au tout et le tout à la partie.

Jérôme Carrié

LEXIQUE

INSTALLATION : Dispositif inventé au 20e siècle, qui combine souvent différentes techniques et objets divers, en vue de former une œuvre d'art. L'installation a pour but de modifier la vision habituelle qu'a le spectateur de la réalité.

PERFORMANCE : Forme artistique interdisciplinaire, née vers le milieu du XXe siècle. C'est la mise en scène, en direct, d'une œuvre par l'artiste. La performance est par nature un art éphémère. Toutefois, les possibilités de prises de vues et/ou d'enregistrements sonores en permettent l'éventuelle conservation, selon les souhaits de l'artiste.