



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

destiné aux groupes scolaires et péri-scolaires

CENTRE D'ART DE LA MAISON POPULAIRE

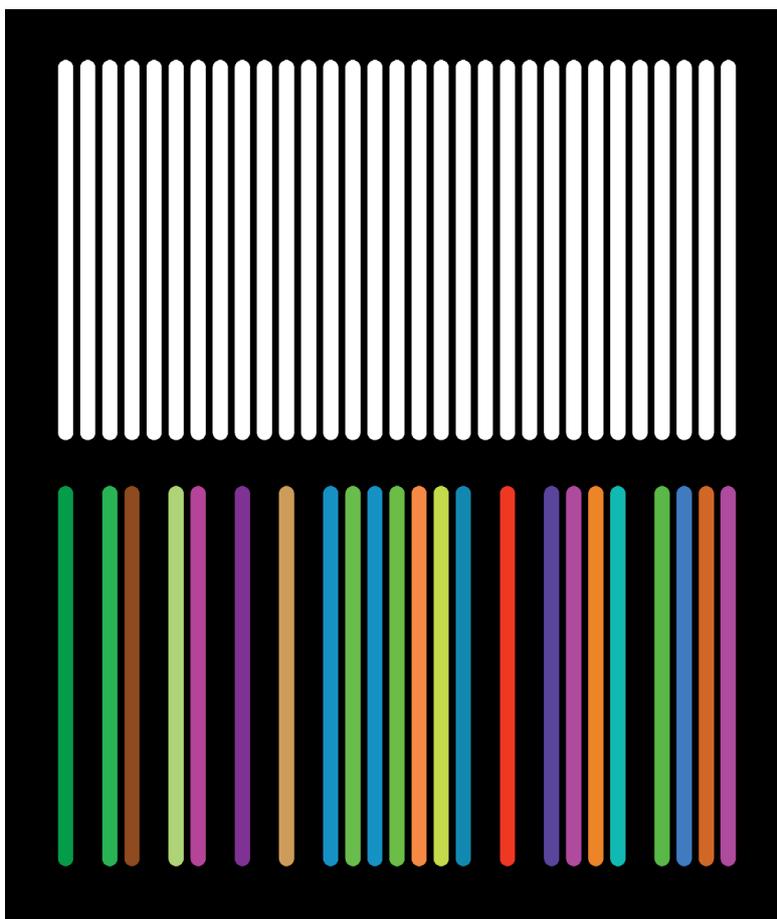
Exposition

Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard 2/3 : Relativités

Du 4 mai au 2 juillet 2016

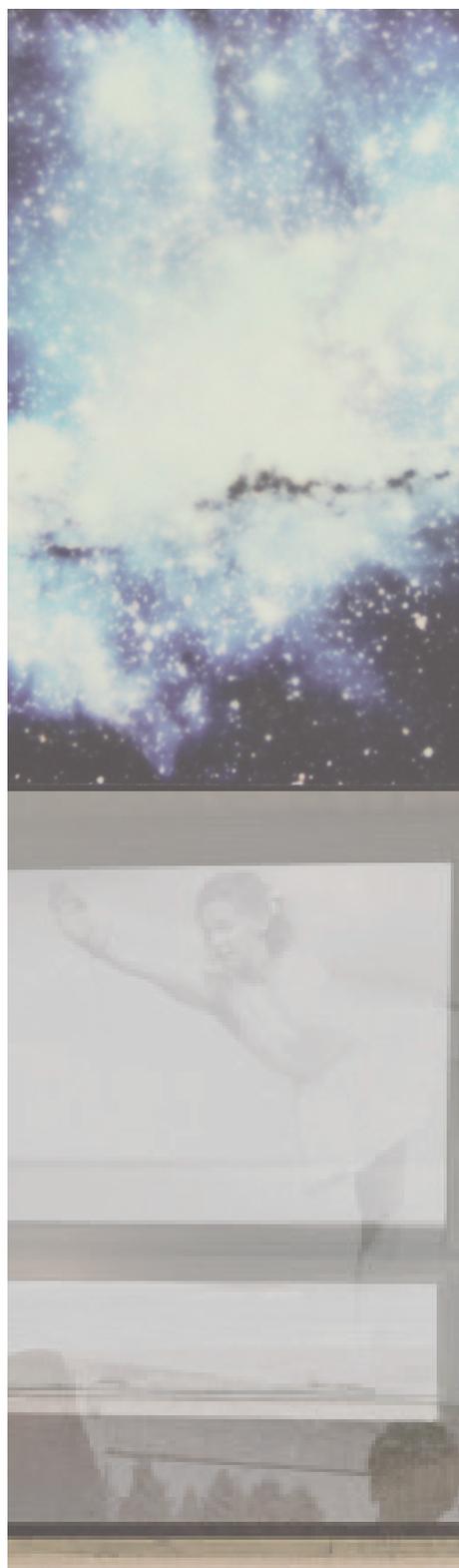
Commissaires en résidence : Marie Koch et Vladimir Demoule

Artistes : Pierre-Laurent Cassière, Maxime Damecour, Alix Desaubliaux, Malachi Farrell, Irene Fenara, Matthias Pasquet, Floriane Pochon & Alain Damasio, Daniel Spoerri, Édouard Sufrin, Flavien Théry.



Flavien Théry, *Spectre*, 2014, Installation, Aluminium, pvc, écran à cristaux liquides modifié, carte mémoire, 102,5 x 62 x 21,5 cm, Courtesy de l'artiste & Galerie Charlot, Paris.

SOMMAIRE



- 1 . Présentation des visites guidées P 3
- 2 . Réservations P 4
- 3 . Présentation du cycle d'expositions
*Comment bâtir un univers qui ne s'effondre
pas deux jours plus tard* P 5
- 4 . Présentation de l'exposition
Relativités P 6
- 5 . Biographies des commissaires P 7
- 6 . Biographies des artistes P 8
- 7 . Notices des oeuvres présentées P 11
- 8 . Pistes de lecture P 14
- 9 . Programmation associée P 21
- 10 . Présentation de la Maison populaire P 22
- 11 . Informations pratiques P 23

1. Présentation des visites guidées

LA VISITE GUIDÉE

La visite de l'exposition *Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard 2/3 : Relativités* va permettre aux enfants de construire une **réflexion** à la fois collective et personnelle sur différents thèmes inhérents à l'exposition, tels que notre rapport au temps et à la mémoire, les phénomènes physiques imperceptibles par les sens, l'intelligence artificielle et l'archéologie de l'art contemporain.

Les œuvres deviennent alors le point de **départ d'un échange** entre les enfants et la médiatrice culturelle. Celle-ci va partager des pistes de lecture, tirer le fil rouge, à l'instar du fil d'Ariane permettant à Thésée de sortir des dédales du labyrinthe du Minotaure, qui relie les œuvres entre elles et ouvrir la discussion à d'autres réflexions, références et thématiques historiques, littéraires, artistiques, sociales, etc.

Les **élèves** seront donc invités à s'exprimer, échanger leurs impressions, émettre un avis, proposer une interprétation et ainsi participer à la **construction d'une réflexion** personnelle et collective autour de l'exposition et des thèmes qu'elle développe. La médiatrice culturelle enclenche la discussion en partant de références connues et adaptées à l'auditoire, et mène l'échange de façon **participative**.

La visite guidée de l'exposition se fait de façon **ludique** et a pour but d'initier les publics à la pratique des expositions en forgeant leur regard et leur vocabulaire. La médiatrice culturelle encourage l'observation, oriente le débat, explicite une terminologie spécifique avec un vocabulaire adapté au niveau de connaissance et de compréhension de l'auditoire. Elle introduit également des éléments constitutifs de l'histoire de l'art en développant l'analyse personnelle de chacun et en **éveillant le sens critique** et d'analyse des participants.

La visite guidée avec l'ensemble de la classe ou du groupe est l'un des moyens pour les élèves d'établir un contact direct avec les œuvres et d'initier une habitude de fréquentation des lieux artistiques et culturels. L'important est de ne pas se sentir exclus de ces lieux parce que l'on ne saurait pas... Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise interprétation mais seulement un regard subjectif sur les œuvres. Parler de ce que l'on voit, de ce que l'on ressent, exercer son regard, échanger avec les autres est à la portée de tous, pourvu qu'un temps soit accordé à ces rencontres. Les visites guidées que nous vous proposons sont à considérer comme une porte ouverte à la **curiosité**, source d'accès aux connaissances et à la pensée.

Le format de la visite est adaptable, tant sur la forme que sur le contenu, à vos disponibilités et vos attentes, alors n'hésitez pas à nous contacter pour toute proposition, question, demande ou information.

MODALITÉS DE RÉSERVATION :

Visite commentée gratuite.

Publics : scolaires et péri-scolaires de tous niveaux et tous âges

Réservation indispensable auprès de Juliette Gardé
par mail: mediation@maisonpop.fr ou par téléphone: 01 42 87 08 68

RÉSERVEZ DÈS À PRÉSENT VOTRE VISITE GUIDÉE DE L' EXPOSITION

Pour quels publics ?

- Visite commentée gratuite à destination des publics scolaires (école maternelle, école primaire, collège, lycée et enseignement supérieur)
- Visite guidée destinée aux publics péri-scolaires (associations, maisons de retraite, publics empêchés, handicapés psychiques, etc.)

Calendrier de réservation

- Du lundi au vendredi entre 10 h et 18 h
- Durée : 1 h 30 (modulable selon vos attentes)
- Possibilité de mettre en place, sur demande, un atelier créatif en lien avec l'exposition après la visite guidée dont le format sera à définir ensemble
- Possibilité d'adapter la formule de visite guidée aux attentes des publics : thématiques spécifiques à aborder, présentation de la Maison populaire, etc.

Réservation obligatoire

- > par mail: mediation@maisonpop.fr
- > par téléphone: 01 42 87 08 68

Contact

- > Juliette Gardé, Chargée des publics et de la médiation culturelle du Centre d'art
juliette.garde@maisonpop.fr

3. Présentation du cycle d'expositions

« Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard »

Un projet en trois volets proposé par le centre d'art de la Maison populaire de Montreuil

Alors que la science fiction imaginait déjà des mondes impossibles aux lois inconnues, des années plus tard ces fictions improbables se révélaient non seulement possibles mais réalisées.

Aujourd'hui beaucoup d'artistes se tournent vers les nouvelles technologies, les accaparant pour, à leur tour, nous donner un aperçu des mondes dématérialisés et contemporains. Ces mondes sont ceux du cyberspace, de la communication, des réalités virtuelles ou encore des échanges de flux. Si ces espaces intangibles n'ont pas de réalité physique et que le temps n'y obéit pas aux règles de notre univers, ils n'en sont pas moins réels et partie intégrante de notre quotidien.

Dans une époque sur-connectée, nul ne pourrait se passer de son cordon ombilical le reliant au Monde entier et au savoir en quelques clics. Ne serait-il pas temps de se poser la question de savoir comment ces espaces et le notre interagissent ? À quelles lois obéissent-ils ? Comment pouvons nous nous les représenter ?

Mené sous la forme d'une recherche scientifique dite « hypothético-déductive » (observation, hypothèse, expérience), le projet de résidence observera les liens entre les systèmes physiques tangibles et les systèmes dématérialisés au travers du traitement particulier de ces questions par des artistes contemporains venus d'univers variés tels que les arts numériques, la science fiction ou encore le jeu vidéo.

Les liens entre art et science sont - dans une époque sur-connectée et où la technologie est en perpétuelle expansion - source de nombreux questionnements. Pour les artistes, ils voient là de nouveaux médiums, de nouveaux outils, de nouvelles pratiques et un nouvel univers de création.

Aujourd'hui, ce qui naissait uniquement dans l'imaginaire des auteurs de science fiction, peut être créé de toute pièce et même expérimenté.

Les questions inhérentes à l'espace et au temps ne sont plus aujourd'hui réservées aux mathématiciens et aux scientifiques. L'évolution d'Internet, des jeux vidéo et des recherches scientifiques a fait entrer dans l'imaginaire collectif la réalité ou l'existence d'univers parallèles, intangibles, modifiables et inexplorés où les lois physiques et scientifiques sont différentes des nôtres. Des espaces fantasmés : source d'inspiration de nombreux artistes.

L'exposition "Relativités" propose une sélection d'œuvres d'artistes contemporains émergents et confirmés. Sculptures, vidéos, photographies et installations interactives dialoguent ensemble pour donner un aperçu de la relativité du temps inhérent au référentiel du spectateur qui l'observe ou l'expérimente.

En physique un référentiel est un système de coordonnées de l'espace et du temps permettant de repérer les événements sous forme d'un quadruplet de nombres avec trois coordonnées d'espace et une coordonnée de temps.

Dès 1907, Einstein cherche à appliquer les principes de la relativité à tous les cas de figure. Après des années de recherches, il publie les conclusions de ses travaux, élaborant ainsi la théorie de la relativité générale. Il explique que la masse d'un corps, dans le phénomène de gravitation, déforme partiellement l'espace-temps (de quatre dimensions : trois dimensions de l'espace et une du temps). Aussi, tout objet approchant d'un corps massif est affecté par la déformation provoquée par celui-ci. Le champ gravitationnel n'est donc plus responsable des interactions entre les corps, comme le stipulait Isaac Newton.

Les théories d'Einstein impliquent aussi la relativité du temps (théorie de la relativité restreinte). Il faut comprendre par là que le temps n'est pas universel mais qu'il dépend de la place de l'observateur dans un référentiel.

Des référentiels différents donneront donc des observations du temps ou du mouvement différentes.

La question du référentiel est centrale dans cette exposition qui questionne non seulement notre perception physique du temps et du mouvement induite par la lumière mais aussi notre perception psychologique du temps. Cette dernière implique une notion de certitude sur ce que nous pensons réel et fondé à une époque donnée. La mesure du temps a évolué depuis les débuts de la civilisation humaine et ne cesse de s'affiner grâce à des technologies toujours plus performantes.

Ainsi, les astronomes observent le passé au quotidien. Un témoignage amené jusqu'à nous et jusqu'à notre époque par la lumière émise à un instant T. Les théories d'Einstein sur la relativité supposent qu'il serait éventuellement possible d'observer des corps, à notre époque, évoluant dans le futur. Une pensée propice à l'imaginaire et aux spéculations futuristes.

Le temps psychologique lui, s'il est relatif, dépend également du référentiel. Un référentiel qui n'est pas déterminé par des coordonnées mais par la conscience de l'observateur. On peut aussi parler de "temps ressenti". Des notions qui nous questionnent sur notre mémoire partagée, privée, collective ou encore sensorielle. Une mémoire vouée à la disparition sans intervention volontaire de notre part. Comment l'immortaliser ? Comment la partager ? Et avec qui ?



Marie Koch est diplômée d'un Master de recherche en Histoire de l'art contemporain, elle s'est très tôt intéressée aux pratiques des arts numériques et au rapport arts / sciences. Depuis deux ans, elle assiste Anne Roquigny (curatrice nouveaux média) dans le développement et la diffusion de tous les projets liés au logiciel WEBJAYS (webjaying : mix en temps réel de contenus en ligne) et dans la coordination du laboratoire de recherche en arts sonores Locus Sonus.

Elle assure depuis 2014 avec Déborah Nogaredes le co-commissariat et la scénographie de l'exposition du Transient Festival (festival de musiques électroniques expérimentales et d'art numérique).

Entre temps, elle organise avec Vladimir Demoule, des expositions collectives autour des créations de jeunes artistes aux pratiques variées, pendant une soirée, dans des appartements de particuliers.



Vladimir Demoule est assistant de Charles Carcopino (commissaire d'exposition pour les festivals EXIT, VIA, pour Lille 3000 et Mons 2015), Il travaille dans le milieu du spectacle et de la culture depuis 2008, et notamment depuis 2010 à la production technique des expositions de la Maison des Arts de Créteil, ainsi qu'à leur tournée en France et à l'étranger. Passionné par les arts, les sciences, leur interaction et l'interaction entre media, il cherche à promouvoir les artistes et leur travail par un biais thématique cohérent et accessible à divers degrés de compréhension.

Pierre-Laurent Cassière

Né en 1982, diplômé de la Villa Arson, ENSA de Nice, en 2005 après un séjour à l'Academy of the Arts de Reykjavik, en Islande, il est invité dans le département Théorie des Médias de la KHM de Cologne, en Allemagne, l'année suivante. Il obtient en parallèle un DEA interuniversitaire en Art actuel en Belgique entre les universités de Liège et Bruxelles. Son mémoire porte alors sur l'usage des effets acoustiques dans les pratiques artistiques contemporaines.

Influencé par des domaines variés allant de l'archéologie des médias à l'architecture, en passant par les sciences physiques, la musicologie ou la physiologie, le travail de Pierre-Laurent Cassière se concentre en premier lieu sur des expériences perceptives liées au mouvement. Entre sculpture cinétique, cinéma élargi et installation sonore, ses œuvres proposent des situations contemplatives paradoxales jouant avec les limites de la perception.

Maxime Damecour

Maxime Damecour est né en 1988. Il vit et travaille au Canada. Artiste pluridisciplinaire basé à Montréal, ses projets proviennent de sa curiosité et de son appropriation créative de diverses technologies. Après avoir co-fondé le hackerspace Foulab en 2008, il s'est dirigé vers l'art numérique en entreprenant un baccalauréat en Intermedia/Cyberarts à l'université Concordia. Il est maintenant membre de Perte De Signal où il vient de compléter la résidence projet émergent. Maxime est aussi connu sous le pseudonyme Deglazer du collectif aziz!LightCrew, une équipe de scénographie fortement DIY. Deglazer développe le logiciel alcFreeliner, un outil de mapping live.

Alix Desaubliaux

Alix Desaubliaux développe une pratique protéiforme. Elle convoque dans la création de ses pièces des matériaux qui ont, a priori, davantage à voir avec la programmation informatique qu'avec les catégories traditionnelles des arts plastiques, dont elle repousse habilement les limites. Le code, la 3D, les jeux vidéo sont en effet quelques-uns des moyens qu'elle utilise pour générer des expériences interactives. Comme une fenêtre ouverte sur un « nouveau » monde, son travail nous invite littéralement à basculer dans un environnement virtuel, à engager le dialogue avec les machines qui nous entourent et à explorer les formes d'intelligence dont elles sont aujourd'hui porteuses.

Malachi Farrell

Malachi Farrell est artiste plasticien, né en 1970 à Dublin. Il est issu d'une famille d'artistes avec ses deux frères Seamus et Liam, respectivement artiste plasticien et musicien et son père Michaël artiste lui aussi. La famille arrive très tôt en France et s'installe à « la Ruche » près de Montparnasse (une résidence d'artistes qui fut l'un des plus importants centres artistiques du XXe siècle). Malachi entre à l'école des beaux arts de Rouen à 17 ans. Il y effectue ses cinq ans d'études mais selon lui, ses cours restent trop théoriques. Il entre ensuite à l'Institut des Hautes Etudes en Arts Plastiques à Paris et c'est là qu'il commence à réaliser ses premières pièces. Rapidement, il a l'occasion d'intégrer la Rijksakademie d'Amsterdam où il côtoie des artistes qui lui ont donné le goût pour l'art de la manipulation électronique et de la programmation informatique. Il travaille ensuite comme assistant d'artistes, en particulier d'un artiste de l'arte povera Paolo Calzolari avec lequel il accède à ce domaine artistique engagé qui utilise des matériaux « pauvres » ou de récupération.

Irene Fenara

Irene Fenara est née en 1990 à Bologne où elle vit et étudie. Elle obtient une Licence en Sculpture en 2014 et suit maintenant un DEA en arts visuels à l'Académie des Beaux-Arts de Bologne. Intéressée par différents médiums artistiques, en mettant l'accent sur la vidéo et la photographie, elle complète sa formation par plusieurs stages et ateliers avec des professeurs invités comme Francesco Jodice à la Fondation Photographie de Modène en 2014. Elle a également participé en 2014 à l'atelier sur la construction du livre photo avec discipula édition édité par Yart Photography. En 2015, elle se rapproche du cinéma avec le cours des efforts d'Hadrien à la Cineteca di Bologna, avec la performance réalisée avec l'atelier Luigi Presicce à MAMbo - Musée d'Art Moderne de Bologne.

Matthias Pasquet

Matthias Pasquet est né en 1989. Il vit et travaille à Montreuil. Il est diplômé de l'école des Gobelins en photographie option prise de vue. Il a travaillé comme assistant de plateau au Stella Studio ainsi qu'avec différents photographes tels que Julien Magre et Yann Stofer. Il anime différents ateliers photographiques notamment à la MJC de la Ville d'Avray, ainsi que des colonies de vacances, sur ce même thème, avec des groupes d'enfants et d'adultes.

En 2013, il a reçu la mention spéciale de la Bourse du Talent #56 Paysage pour « Vestiges », réalisée en collaboration avec Elodie Marchand. En 2014, avec la série "Opération d'archéologie préventive", il est désigné Lauréat de la Bourse du Talent #60 Espace. Ces deux projets ont été exposés successivement à la Bibliothèque National de France et à la Maison de la Photographie de Lille. Par la suite, Matthias est entre autre exposé à la Dulcie Galerie, (galerie de l'école des beaux arts de Nantes) dans le cadre du prix des quinzaines photographiques Nantaise, ainsi qu'au festival ManifestO à Toulouse.

Matthias aborde dans ses projets les vastes thématiques de l'espace et de la mémoire. Il retranscrit ses recherches par une photographie descriptive questionnant la distorsion du souvenir, qu'il soit individuel ou collectif.

**Floriane Pochon
& Alain Damasio**

Floriane Pochon [Réalisation sonore - Direction artistique] pense et écrit avec le son. Cherche, devine, fabrique des formes. Des formes sonores, des formes hybrides, mais aussi des formes de transmission, d'organisation, en collaboration active avec des artistes français et internationaux. Depuis 2013, respire par et pour Phaune Radio, une drôle de bestiole sauvage qui émet des sons étranges sur le web 24h/24. Croise aussi les écritures sonores et littéraires avec Alain Damasio pour Tarabust.

Mène également un travail d'écoute inventive et de transmission pour des ateliers d'expérimentation radiophonique et multimédia, notamment en lien avec l'Université.

Alain Damasio est un écrivain engagé, Alain Damasio est convaincu que la science-fiction peut dire et changer le monde. Après avoir publié à 26 ans "La Zone du Dehors", Prix Européen Utopiales, Il atteint un succès critique et public considérable avec "La Horde du Contrevent", Grand Prix de l'Imaginaire 2006. Scénariste du jeu vidéo AAA "Remember Me" et fer de lance du projet Phonophore, une mise en voix et en sons de l'univers de son prochain roman à paraître, "Les Furtifs", il est cofondateur du studio de jeu vidéo Dontnod et du studio d'arts sonores Tarabust basé à Montpellier. Président de Commission CNC depuis 2013, il a reçu le prix de la création numérique SACD 2014. Il travaille actuellement sur Fusion, un univers narratif transmédia développé avec Shibuya Productions, dont la première œuvre sera un roman à paraître en 2016.

Daniel Spoerri

Daniel Spoerri est né à Galati (Roumanie) en 1930. Son père est assassiné lors du pogrom de Iasi en 1941, et sa mère se réfugie en Suisse, son pays d'origine, avec ses six enfants. Spoerri devient danseur à l'opéra de Berne, mais aussi acteur, metteur en scène, poète, et bientôt plasticien, grâce aussi à sa rencontre avec Jean Tinguely. Il s'installe à Paris en 1959, et fonde en 1960 avec Tinguely, Yves Klein, César, Arman, Villeglé, Martial Raysse et Niki de Saint-Phalle, entre autres, le mouvement des Nouveaux Réalistes. Il se spécialise dans les « tableaux-pièges », où il fige, colle et fixe au mur le plateau d'une table où un repas est en cours, quitte à enterrer spectaculairement le dernier en 1983. Cet inventeur du Eat Art, éminemment périssable, organise des repas-performances (dans l'un, on tirait au sort si l'on mangeait « pauvre » ou « riche »), fabrique des œuvres alimentaires, et tient même des restaurants. Il met aussi en cause la notion d'artiste, signant des dessins d'enfants. Enfin, ces dernières années, il crée de plus en plus de sculptures en bronze, y compris la reproduction de son ancienne chambre parisienne, et les installe dans un parc en Toscane, le Giardino di Daniel Spoerri.

Édouard Sufrin

Édouard Sufrin est né en 1983 à Paris. Il vit et travaille en Seine-Saint-Denis. Ses travaux questionnent souvent la place des technologies dans notre quotidien, ainsi que la façon dont nos sensorialités, nos mécanismes cognitifs et nos systèmes symboliques s'en trouvent transformés. En donnant à ressentir, il cherche des pistes pour percevoir autrement un monde en perte de sens et le reconsidérer.

Il se consacre à la transmission et à l'échange de connaissances lors de conférences et d'ateliers de création en art et technologies dans des lieux tels que l'Institut des Sciences Politiques de Paris, la Maison Populaire de Montreuil, Mains d'Œuvres, la Miroiterie, lors des festivals Exit, Futur en Seine, Serendip, Vision'r ou le Dorkbot.

Flavien Théry

Flavien Théry est né à Paris en 1973. Diplômé de l'École Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg, il vit et travaille à Rennes. Après un parcours dans l'univers du design, ses recherches

s'inscrivent aujourd'hui dans une filiation entre le mouvement de l'art optique et cinétique, et les pratiques actuelles faisant appel aux nouveaux médias, avec un intérêt particulier pour les relations entre art et science. Il est représenté en France par la Galerie Charlot – Paris, en Allemagne par la DAM Gallery – Berlin.



Pierre-Laurent Cassière
Tacet
2012
Installation vidéo
Projection vidéo HD noir et blanc en
boucle, bois, amplificateur, transducteurs
basses fréquences
Dimensions variables
6'42"
Coproducteur : Le Bon Accueil, Rennes
Courtesy de l'artiste

« *Tacet* (2012), présente une vidéo en noir et blanc haute définition d'un grand diapason de Koenig* en vibration que le spectateur est invité à regarder assis sur l'un des deux monolithes noirs disposés face à l'écran. Grâce à un effet stroboscopique, dû à la proximité entre la période de vibration du diapason (23 Hz) et le nombre d'images par seconde choisi pour filmer (25 ips), la vidéo donne l'impression que l'instrument vibre au ralenti et que ses deux branches se distordent outre mesure. La hauteur tonale du son se situant à l'extrême limite basse de l'audible, l'artiste utilise (...) un système de vibreurs pour diffuser l'interférence des deux fréquences (23 Hz/25 Hz) et rendre ainsi perceptibles, par contact avec les bancs, les vibrations inaudibles du diapason. »

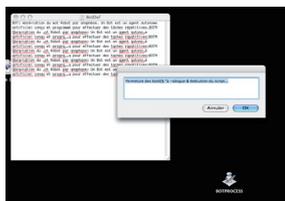
* Créé par Rudolf Koenig (1832-1919), ce diapason d'environ 1,5 m, conservé à l'Université de Rennes 1, servait notamment en physiologie pour mesurer le seuil d'audibilité de l'oreille humaine dans les basses fréquences.

Damien Simon, Images rémanentes et illusions objectives, Journal Horsd'Œuvre n°33, 2014.



Maxime Damecour
Temps!réel
2015
Sculpture cinétique
165 x 115 x 44 cm
Boucle indéfinie
Courtesy de l'artiste

Temps!réel (B) est une sculpture cinétique sur plateforme portable, qui explore à la façon d'un montage vidéo le mouvement de matériaux concrets. La sculpture est faite de maillages plastiques, disposés sur un appareil mécanique conçu par l'artiste. Les mouvements de cette construction ont pour effet de flouter les contours de sa réalité physique.



Alix Desaubliaux
Self-Conscious Bot
2016
Programme informatique
Environ 1 Mo
Production : la Maison populaire
Courtesy de l'artiste

En informatique, un « bot » est un programme ayant la particularité de réagir automatiquement à certaines actions, s'adressant par exemple à l'internaute pour lui signaler une erreur. Ces *Self-Conscious Bots* – qui auraient donc conscience de leur propre condition – interfèrent avec l'utilisateur de l'ordinateur et le conduisent à prendre connaissance de leur existence propre. D'aspect modeste, consistant en de simples fenêtres de messages apparaissant à l'écran, le programme créé par Alix Desaubliaux rejoint un des thèmes les plus féconds de science-fiction, à savoir celui de la relation humaine aux formes d'intelligence artificielle, entre empathie et méfiance.



Malachi Farrell
Baby Soldier
2016
Installation interactive
Matériaux divers
Dimensions variables
Production : la Maison populaire
Courtesy de l'artiste

Malachi Farrell est un artiste plasticien d'origine Irlandaise. Il pratique l'accumulation d'objets de récupération, inspiré par son parcours auprès de Pier Paolo Calzolari, artiste de l'arte povera. Son travail aborde avec ironie des faits d'actualité graves et violents. Avec cette oeuvre, Malachi Farrell nous place en témoin d'une époque, en déclencheur d'une saynète où l'on ne peut qu'être observateur. Par l'assemblage d'objets électroniques et du quotidien, nos souvenirs, propres à chacun, refont surface et les contours d'une mémoire partagée – bien qu'individuelle – se dessinent. *Baby Soldier*, comme un petit théâtre de marionnettes, nous emmène au sein d'un territoire, périphérie urbaine où les cultures se mélangent. Ici, le fantôme d'une société de consommation toujours plus agressive, qui banalise la violence et créé à l'autre bout du monde des enfants soldats, plane au dessus de nos têtes.



Irene Fenara
Galactic Adventure Ltd.
2015
Série de photographies
Huit Polaroids
Édition unique
9 x 11 cm chaque
Courtesy de l'artiste

La série *Galactic Adventure Ltd.* est composée de photographies instantanées. Elle suggère la possibilité d'un voyage à travers l'univers. Un univers où l'on pourrait photographier les galaxies et les nébuleuses lointaines, comme si nous avions une lentille télescopique attaché à un appareil photo Polaroid .

Cette série fait référence au fantasme lié au tourisme spatial, un phénomène encore à ses prémices et qui ne concerne encore que quelques cas isolés de voyages de divertissement. En effet, dans l'industrie aérospatiale, il existe des entreprises qui se tournent vers ce type de tourisme en proposant des voyages privés dans l'espace pour des citoyens fortunés.

Galactic Adventure Ltd. est une société fictive dont le nom fait référence, par l'utilisation de mots tels que galactique, cosmique et spatiale, au caractère exceptionnel du rêve d'avoir la possibilité de faire un Voyage dans l'espace interplanétaire et d'être en mesure de capturer des parties de celui-ci avec le même outil quotidien qui a été souvent utilisé pour la photographie de famille, le Polaroid.



Matthias Pasquet
La Plage
2016
Installation
Série de photographies et de vidéos
Dimensions variables
Coproducteur : POOL, Paris et la Maison
populaire
Tirages : PICTO
Textes : Romain Pruvost
Courtesy de l'artiste

Que nous reste-t-il de nos souvenirs d'enfance, si ce n'est des impressions fugaces transformées par le temps, des photographies qui ne nous disent plus grand chose ? L'idée d'un travail sur les univers que composent nos souvenirs, Matthias Pasquet la tire d'une intrigante expérience d'hypnose réalisée au cours de l'exposition 2062 à la Gaîté Lyrique en 2012, où le lieu dans lequel il est transporté résonne avec des souvenirs d'enfance qui lui reviennent régulièrement en rêve.

Tout tourne alors autour d'une plage, celle de Damgan dans le Morbihan, mais cette plage devient ici « la » plage, allégorie de la mémoire, par son équilibre instable et fugitif. A travers une installation faite de photographies et de vidéo, cette oeuvre questionne autant les souvenirs individuels que collectifs, les limites et les réminiscences de la mémoire. Les souvenirs réels se confrontent alors aux rêves et le passé rejoint le présent dans un univers de confusion où l'on ne sait plus très bien ce qui existe et ce qui a vraiment existé.



Floriane Pochon et Alain Damasio (Phaune
Radio).
Mare perchée
2015
Fiction sonore
Fichier audio
Avec les voix de : Alain Damasio,
Floriane Pochon, Christophe Rault et la
participation de Clément Baudet
30 min environ
Production : la Maison populaire
Courtesy des artistes

Fiction sonore

Montreuil, Parc des Beaumonts. Les troncs frileux emmitoufflés dans un fourreau de feuilles. Les lianes et le lierre parasite. La mare perchée. Le légo gris blanc de l'est parisien vu à travers les doigts mal écartés des branches... qu'est-ce que vous perdez quand vous perdez votre temps ?

Phaune Radio vous prend par "l'âme-main" pour mieux vous envoyer promener dans cet espace naturel sensible, très sensible. Temps volés et effractions de secondes pour une balade face à la ville — et à son émancipation possible.



Daniel Spoerri
Déjeuner sous l'Herbe
2010
Épreuve d'artiste
Tirage en bronze d'une partie de fouille du
Déjeuner sous l'Herbe
Environ 100 x 100
Courtesy de la Société pour le Déterrement
du Tableau-Piège, Saint-Michel sur Orge

Lassé du procédé artistique de ses « tableaux-pièges », Daniel Spoerri décide d'enterrer le dernier. Dans le domaine du Montcel à Jouy en Josas, qui sera ensuite le lieu de la Fondation Cartier pendant plusieurs années, il invite le 23 avril 1983 une centaine de convives des milieux branchés de l'art parisien, et au milieu du repas, fait déposer les plateaux des tables au fond d'une tranchée de 40 mètres de long préalablement creusée, et fait reboucher le tout. La fouille archéologique, prévue dès l'origine et continuation de la performance, ne sera effectuée que 27 ans plus tard, en juin 2010. Elle a porté sur 6 mètres de la tranchée et montre l'évolution des vestiges dans le sol, certains disparus (tables, nappes), d'autres parfaitement conservés (gobelets en plastique). Elle n'a pas été reconnue comme une fouille archéologique par le ministère de la Culture. Le moulage en bronze d'un mètre carré en a été tiré, et un film réalisé.

Le tire de la performance ainsi que des pièces tirées de cette dernière portent le nom du Déjeuner sous l'Herbe en référence au tableau *Le déjeuner sur l'herbe* peint par Édouard Manet en 1863.

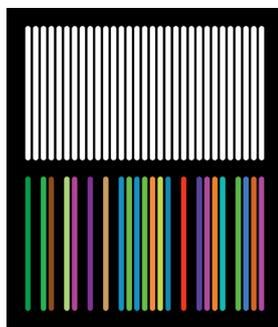
Ce tableau avait fait scandale à son époque par la présence d'une femme nue regardant le public.



Édouard Sufrin
Phi
2015 - 2016
Boîtier lumineux, sonore et interactif
Ft. Alain Badiou, Gaston Bachelard, Jean Baudrillard, Benjamin Bayart, Pierre Bourdieu,
Guy Debord, Gilles Deleuze, Jacques Ellul,
Michel Foucault, Vladimir Jankélévitch,
Bruno Latour, Quentin Meillassoux,
Jean-Paul Sartre, Michel Serres, Bernard Stiegler, [...]
Matériaux divers
12 x 8 x 5,5 cm
Production : la Maison populaire
Courtesy de l'artiste

Le projet *Phi* propose de donner accès à des pensées. Délivrés par de petits boîtiers, les messages de philosophes, penseurs et chercheurs tenteront de donner des pistes pour repenser la place de la philosophie dans le contexte actuel.

Actuellement composée de 128 échantillons, la base de données de ce projet évolutif viendra progressivement s'enrichir d'extraits choisis pour entrer en résonance avec les étapes de « Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard ».



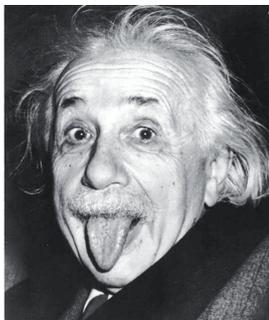
Flavien Théry
Spectre
2014
Installation
Aluminium, pvc, écran à cristaux liquides
modifié, carte mémoire
102,5 x 62 x 21,5 cm
Production : Siana
Courtesy de l'artiste et de la Galerie
Charlot, Paris

L'installation *Spectre* présente une source de lumière blanche dont la réflexion sur le sol révèle une dimension insoupçonnée. Des raies de couleurs apparaissent au sein de l'espace virtuel que constitue le reflet, dans un enchaînement de combinaisons aléatoires.

Si le blanc est la somme de toutes les longueurs d'onde visibles, l'ensemble des combinaisons en puissance est déjà contenu dans cette lumière. Débute alors un dialogue entre l'espace de notre réalité et celui des possibles égrenés par le dispositif, qui résonnent en nous dès qu'on réalise qu'ils n'ont d'existence que lorsque nous sommes là pour les observer.

« Tout ce qu'on aurait pu être ici-bas, on l'est quelque part, ailleurs. » écrivait Louis-Auguste Blanqui dans *L'éternité par les astres*, en 1871. Aujourd'hui, certaines interprétations de la physique quantique impliquent qu'à chaque instant, en fonction de nos actions ou choix, un ensemble de possibilités se trouvent anéanties, ne laissant subsister qu'une option. Des thèses récentes postulent ainsi la création permanente d'univers parallèles dans lesquels se poursuivraient les histoires alternatives découlant des options qui n'ont pas été réalisées dans le nôtre.

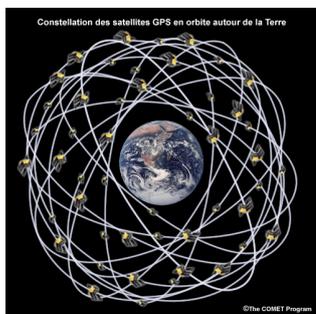
Quelques mots sur la théorie de la Relativité



Célèbre photographie d'Albert Einstein



Un accélérateur de particules tellement grand, qu'il faut s'y déplacer à vélo.



Constellation de satellites GPS en orbite autour de la Terre.

Pour réaliser l'exposition « Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard 2/3 : Relativités », les commissaires d'exposition Marie Koch et Vladimir Demoule ont pris pour point de départ la théorie de la relativité d'Albert Einstein. Cette théorie qui a révolutionné la science au début du XXe siècle, est complexe, car, il est impossible de percevoir ses conséquences à une échelle humaine. Les grandes découvertes qui découlent de cette théorie sont les suivantes : le temps peut ralentir, l'espace peut se déformer, le futur de l'un peut être le passé de l'autre, la vitesse de la lumière est une barrière infranchissable, le temps est une quatrième dimension, deux personnes peuvent vieillir à des rythmes différents et les voyages dans le futur sont possibles. Toutes ces découvertes sont difficilement compréhensibles car elles vont à l'encontre de notre intuition. Cette théorie se fonde sur un référentiel d'espace et de temps, que l'on appelle espace-temps. Il faut ainsi imaginer un monde en quatre dimensions : trois dimensions d'espace et une de temps. L'exemple le plus fréquemment utilisé pour rendre intelligible ce concept, est celui des jumeaux. Prenons deux frères jumeaux âgés de vingt ans. L'un part dans l'espace à bord d'une fusée qui se déplace à la vitesse de la lumière (300 000 km/sec) et fait un voyage d'un an. L'autre frère, âgé également de vingt ans reste sur Terre. Quand le frère revient sur Terre de son voyage dans l'espace, il est âgé de 21 ans, mais quand il rencontre son frère resté sur notre planète, ce dernier est âgé de 90 ans. En effet, sur Terre soixante dix ans ont passé. Le temps s'est donc écoulé beaucoup plus lentement dans l'espace et le frère astronaute a fait un voyage dans le futur.

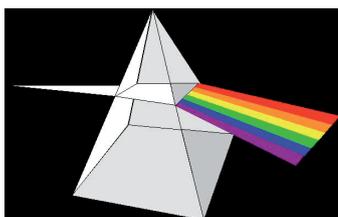
Bien évidemment, pour que cette histoire se réalise, il faudrait qu'une fusée puisse voyager à la vitesse de la lumière, ce qui est hors de portée de la technologie contemporaine, puisque aujourd'hui, une fusée voyage à dix millièmes de la vitesse de la lumière. Mais dans un accélérateur de particules, on parvient à faire voyager des particules élémentaires comme les électrons et les protons à des vitesses proches de celle de la lumière et les scientifiques peuvent voir le ralentissement du temps que subissent ces particules.

Le système GPS, nous permet également de faire l'expérience du ralentissement du temps. En effet, cette technologie utilise une constellation de 32 satellites couvrant la totalité de la surface du globe. Ils se trouvent à 20 200 km d'altitude et se déplacent à une vitesse d'environ 14 000 km/h. Ces satellites calculent plusieurs centaines de millions de positions au sol chaque jour. À cette altitude, la gravité terrestre subie par les satellites est dix-sept fois moindre qu'au sol. Or, comme nous l'explique Albert Einstein, le temps est relatif et ne s'écoule pas exactement à la même vitesse au sol ou en altitude, car la force de gravité exercée n'y est pas la même. Ainsi, au bout de 24 heures, une horloge atomique (horloge qui utilise la pérennité et l'immuabilité de la fréquence du rayonnement électromagnétique émis par un électron lors du passage d'un niveau d'énergie à un autre pour assurer l'exactitude et la stabilité du signal oscillant qu'elle produit) située à bord d'un satellite aura 45 microsecondes d'avance sur la même horloge atomique située au sol, la masse de la terre ralentissant l'écoulement du temps.

À travers un exemple théorique, celui des jumeaux et un exemple concret, le système GPS, nous en arrivons ainsi à la même conclusion : le temps est relatif et ne s'écoule pas de la même façon aux quatre coins de l'univers...

Rendre visibles des phénomènes imperceptibles par l'Homme.

L'exposition Relativités nous propose une sélection d'artistes qui s'interrogent sur ces phénomènes imperceptibles pour l'Homme. Sans citer directement la théorie de la relativité d'Einstein, les œuvres de Pierre-Laurent Cassière, Maxime Damecour et Flavien Théry dévoilent ces phénomènes qui vont à l'encontre de notre intuition. Ces œuvres oscillent entre l'art et les sciences pour mettre en lumière des phénomènes invisibles.



Le spectre lumineux dévoilé grâce à un prisme de verre.

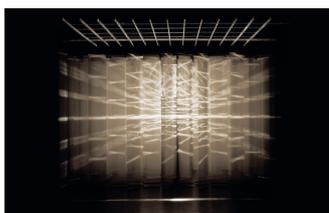
L'œuvre de Flavien Théry, *Spectre*, nous présente des raies de lumière blanche dont la surface au sol révèle des reflets de lumières colorées aléatoires. Cette œuvre nous dévoile la face cachée de la lumière. En effet, le terme « spectre », du latin spectrum, qui signifie « apparence immatérielle », « illusion » mais également « apparition fantastique et effrayante d'un mort » était utilisée au XVIIe siècle, pour nommer les phénomènes optiques qu'on ne s'expliquait pas.

Aujourd'hui, les scientifiques savent parfaitement analyser le spectre lumineux. Cette analyse de la lumière consiste à réaliser son spectre, grâce au phénomène de dispersion qui permet d'observer les radiations qui la composent. L'étude des spectres d'émission et d'absorption permet de déterminer certaines propriétés comme la composition, la température ou la couleur de la source ou du filtre. Ceci est particulièrement utile en astrophysique pour l'étude des étoiles, la lumière qu'elles émettent étant la principale source d'informations dont nous disposons. Par l'étude du spectre d'une étoile, il est possible de connaître sa composition. Une étoile peut-être considérée comme une boule de gaz sous haute pression, dont la température varie de plusieurs centaines de millions de degrés au centre, à quelques milliers de degrés en surface. En 1814, le physicien allemand, J. Fraunhofer observe dans le spectre du soleil plus de vingt milles raies répertoriées dues aux gaz présents dans la chromosphère (basse atmosphérique du soleil ou d'une étoile). Leur analyse a permis de connaître la composition chimique détaillée et précise du soleil : les deux éléments les plus abondants sont l'hydrogène (78,4%) et l'hélium (19,6%). Bien que le cœur du soleil atteigne une température de l'ordre du million de degrés, sa couleur jaune nous indique que la température de sa surface est d'environ 5 500 degrés.



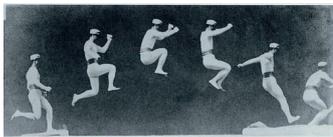
Chromosphère du soleil.

Liée à l'espace, au temps et à la matière, la lumière nous permet de percevoir le monde qui nous entoure, mais également d'observer des éléments bien plus lointains. Flavien Théry, nous montre que la lumière blanche contient des informations cachées qui, une fois divulguées, nous offrent des savoirs et des possibilités insoupçonnées. Afin d'expliquer son travail, l'artiste fait référence au philosophe et homme politique du XIXe siècle, Louis-Auguste Blanqui en citant une phrase tirée de son ouvrage *L'éternité par les astres* : « Tout ce qu'on aurait pu être ici-bas, on l'est quelque part, ailleurs ». Ce dernier expliquait également : « L'infini ne peut se présenter à nous que sous l'aspect de l'indéfini. L'un conduit à l'autre par l'impossibilité manifeste de trouver ou même de concevoir une limitation à l'espace. Certes l'univers infini est incompréhensible, mais l'univers limité est absurde. » Ainsi, dans l'univers aléatoire et infini qui est le nôtre, pourquoi ne pas imaginer des univers parallèles, où notre vie serait différente ?

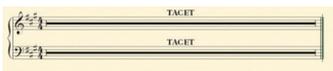


Julio Le Parc, *Lumière en vibration* – Installation, 1968.

Maxime Damecour propose des œuvres qui allient mouvement et lumière, dans la continuité des artistes cinétiques. Ce mouvement artistique né vers 1920, rassemble des artistes qui voulaient rendre visible la dynamique d'un mouvement. De nombreux artistes comme Alexander Calder, Julio Le Parc ou encore Nicolas Schöffer sont



Chronophotographie d'un homme sautant.



La notation Tacet sur une partition musicale.



Le grand diapason de Koenig

les grands représentants de cette mouvance. *Temps!Réel* nous propose ainsi de décomposer le mouvement de maillages plastique et de fils plastique fluorescents. Le mouvement continu et extrêmement rapide rend impossible la vision de l'objet total par l'œil humain. Nous ne pourrions percevoir qu'un léger flou. La lumière stroboscopique qui éclaire l'ensemble de l'installation, permet alors de décomposer le mouvement et de le rendre visible. Un stroboscope est une source lumineuse intermittente qui produit une alternance de phases lumineuses et de phases obscures. La stroboscopie permet d'observer des phénomènes périodiques dont la fréquence est trop élevée pour l'œil qui ne perçoit pas la discontinuité. Maxime Damecour explique qu'il « explore à la façon d'un montage vidéo, le mouvement de matériaux concrets ». L'effet rendu, rappelle le procédé de chronophotographie, inventé en 1878 par le britannique Eadweard Muybridge. Cette technique photographique consiste à prendre une succession très rapide de photographies, permettant de décomposer chronologiquement les phases successives d'un mouvement, trop bref pour être observé convenablement à l'œil nu.

L'œuvre de Pierre-Laurent Cassière, *Tacet*, tout comme celles de Flavien Théry et Maxime Damecour, nous propose de percevoir un phénomène physique dont nous ne pouvons pas prendre conscience au quotidien. En effet, *Tacet*, nous permet de sentir les vibrations d'un son que l'oreille humaine ne peut entendre. Le son est une vibration mécanique d'un fluide, qui se propage sous forme d'ondes longitudinales, grâce à la déformation élastique de ce fluide. De manière plus imagée, nous pouvons dire que le son se propage de la même manière que des ronds dans l'eau après avoir jeté une pierre dans une mare. Les êtres humains ressentent cette vibration grâce au sens de l'ouïe et peuvent percevoir une plage de fréquences allant de 20 Hz à 20 000 Hz. En dessous de 20 Hz se situent les ultra-sons (de 0 à 16-20 Hz).

L'installation de Pierre-Laurent Cassière fait référence au monde de la musique. Le terme « tacet », est utilisé pour indiquer à un musicien qu'il doit rester silencieux pendant toute la durée, ou un fragment assez long, d'un mouvement musical. Dans ses vidéos, il filme sous différents points de vue, le grand diapason construit par Rudolph Koenig en 1889. Un diapason utilisé par les musiciens, est un outil donnant la hauteur (fréquence en Hz) d'une note repère conventionnelle, en général le la, afin que ceux-ci accordent leurs instruments. Par extension, le diapason désigne la hauteur absolue de la note de référence mondialement acceptée, le la3 dont la fréquence est de 440 Hz. Le grand diapason de Koenig avait pour fonction de mener différentes expériences sur les oscillations à très basses fréquences, notamment afin d'évaluer le seuil d'audibilité des sons graves par l'oreille humaine. Mesurant environ 1,50 m de hauteur, il est réglable à l'aide de poids placés sur les branches et peut vibrer entre 16 et 24 Hz. Il s'agit donc d'un diapason... silencieux.

Tacet, permet au spectateur de prendre clairement conscience de deux phénomènes imperceptibles par l'homme : le mouvement du diapason et la fréquence d'un son situé à la limite du seuil d'audibilité. Comme le diapason de Koenig vibre à une fréquence de 23 Hz et est filmé à 25 images par seconde, un effet stroboscopique se crée et permet au spectateur de voir le mouvement ralenti, ainsi que la déformation du diapason. Deux signaux sinusoïdaux de très basse fréquence sont diffusés dans chacune des assises. L'un est accordé au nombre d'images par seconde de la vidéo (soit 25 Hz) et l'autre correspond à l'oscillation réelle du diapason (23 Hz). Leur interférence produit un effet de battement perceptible par le corps du regardeur et synchrone avec l'altération du mouvement visible à l'image (soit environ deux oscillations par seconde).

La lumière, le mouvement et le son, sont des phénomènes physiques qui font parti de notre univers, que l'on puisse les percevoir ou non. Ils nous permettent également

d'étudier l'univers et de prendre contact avec d'autres galaxies.

Archives du futur



Voyage sub-orbital proposé par l'entreprise *Virgin*. Un vol à une altitude de 110 km et la sensation d'être en apesanteur ... pour la modique somme de 200 000 dollars.



Photographie prise en juillet 1897 par l'observatoire de Meudon.



Grande nébuleuse d'Orion.

Avec sa série de photographies instantanées Polaroid, *Galactic Adventure Ltd.*, représentant des galaxies, Irene Fenara imagine une société fictive qui propose des voyages touristiques dans l'espace. Si l'artiste fait preuve d'imagination en inventant des voyages spatiaux très lointains, les prémices du tourisme spatial sont déjà d'actualité. Il s'est d'abord développé à l'initiative des responsables du programme spatial russe, pour développer la recherche de sources de financement à la suite de la crise économique qui a touché la Russie dans les années 1990. Sept personnes ont ainsi effectué un séjour de quelques jours dans la station spatiale internationale en 2001 et 2009 en déboursant entre 20 et 35 millions de dollars. Mais ces voyages d'environ une semaine, que seuls les milliardaires de la planète peuvent s'offrir, se déroulent seulement en orbite autour de la Terre. Or, les Polaroids d'Irene Fenara suggèrent que ces voyages spatiaux se déroulent bien plus loin dans l'espace. En effet, pour parvenir à prendre en photo une galaxie avec un Polaroid et un télescope, il faudrait pouvoir sortir de l'orbite terrestre, et s'approcher davantage de la source. Cette série de photographies est troublante par le décalage qui existe entre le sujet et le support. D'un côté, le Polaroid, support photographique familial par excellence et de l'autre, une image scientifique, celle des galaxies visibles depuis un télescope puissant. Pouvons-nous alors parler d'astrophotographie amateur ? Cette discipline n'est pas récente, la première photographie stellaire a été réalisée en 1850 par Bond et Whipple avec la lunette de l'observatoire de l'université d'Harvard. Il s'agit d'un daguerréotype (procédé photographique mis au point par Louis Daguerre au début du XIXe siècle, qui produit une image sans négatif sur une surface d'argent pur, polie comme un miroir, exposée directement à la lumière) de l'étoile Véga, principale étoile de la constellation de la Lyre. Irene Fenara joue avec les codes de disciplines issues d'univers très différents : la photographie scientifique astronomique et la photographie quotidienne et familiale. Elle nous propose ainsi des souvenirs de voyages galactiques qui n'ont pas encore eu lieu, présentant des archives du futur.

De la mémoire individuelle à la mémoire collective.

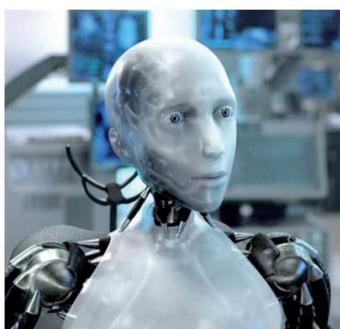
Ces visions de galaxies et d'étoiles que nous offre à voir Irene Fenara, nous permettent de questionner la vitesse de la lumière, qui engendre une réflexion sur le temps et la mémoire. L'installation *La plage* de Matthias Pasquet, nous propose une vision à la fois fantasmée, personnelle et collective de souvenirs attachés à un endroit ... une plage ... celle de Damgan en Bretagne. Symboliquement, la plage évoque une lisière entre deux mondes, la mer et la Terre. Une frontière mouvante qui peut également figurer le lien entre la mémoire et le rêve, deux espaces fluides et impalpables. Enfant, l'artiste a passé tous ses étés sur cette plage du Morbihan. Des souvenirs se créent et parfois se répètent, provoquant ainsi un sentiment de déjà vu. Il est souvent difficile de dater précisément un souvenir, surtout quand il est lié intrinsèquement à un lieu dans lequel on se rend très régulièrement. Matthias Pasquet a photographié des éléments trouvés par hasard sur la plage, des objets au pouvoir évocateur, des témoins du présent. Il entame ensuite un travail de remémoration en se basant sur des souvenirs et des rêves. Les rêves peuvent parfois refaire surgir des souvenirs



Photographie de Matthias Pasquet. Les souvenirs de sa mère apparaissent de manière fantomatique dans les souvenirs de l'artiste.

enfouis ou tout simplement oubliés et enfouis dans notre inconscient. Matthias Pasquet débute alors une reconstitution de ses souvenirs sur la plage de Damgan. Il fait revivre le souvenir d'un jeu auquel il s'adonnait avec sa sœur et sa mère. La mémoire du corps est alors convoquée pour le recréer. Munis de Go-pro, les protagonistes rejouent ce souvenir. Les images filmées en caméra frontale, créent un film en vision subjective ; permettant au spectateur une immersion totale dans cette mémoire, comme si l'on plongeait dans la tête de l'artiste. La participation de sa famille dans sa quête de remémoration du souvenir, lui permet de se questionner sur la mémoire héréditaire. Il met en parallèle ses souvenirs personnels, liés à la plage de Damgan, et ceux de sa mère. Avec un jeu de surimpression, il fait apparaître, sa mère dans ses propres souvenirs de manière fantomatique, comme si elle hantait sa mémoire. Il demande également à cette dernière d'écrire des souvenirs qu'elle ne lui a jamais racontés, sur une feuille de papier qu'il glisse dans une bouteille. Il avait trouvé sur la plage cette bouteille jetée à la mer par une jeune fille qui souhaitait correspondre avec l'inconnu qui l'aurait trouvée. Il glisse ainsi un souvenir dans la relique d'un événement passé, telle une mise en abîme.

Si les souvenirs de l'artiste, rattachés à cette plage sont personnels, cette plage reste publique. Chaque personne qui foule son sable se crée ses propres souvenirs. Comment peut-on confronter ses propres souvenirs d'un lieu avec ceux d'autres personnes ? Internet est un outil formidable pour découvrir la vie des autres. L'artiste a écrit les mots « plage » et « Damgan » dans le moteur de recherche GOOGLE, afin de découvrir des photographies d'autres personnes. L'artiste confronte alors sa mémoire à celle d'autres internautes. Le décor, la plage de Damgan, reste le même, mais les souvenirs et les centres d'intérêt varient selon les vacanciers photographes. Internet devient alors une mémoire collective, participative et infinie. Des réseaux sociaux, comme Facebook, proposent régulièrement des rétrospectives sous forme de montage photo (Par exemple Facebook qui a récemment mis en place ce procédé : vous êtes amis depuis 3 ans avec Madame X. Voici ce que vous avez vécu ensemble ...). Matthias Pasquet va plus loin dans sa volonté de découvrir les possibilités d'Internet et de matérialiser ses rêves, grâce à la matière photographique disponible sur le web. L'application Dream Machine permet, à partir d'un résumé écrit d'un rêve, de le recomposer visuellement grâce à des éléments trouvés sur Internet. L'installation de Matthias Pasquet questionne les notions de rêves et de mémoire. Il part ainsi du souvenir de l'individu pour poser les bases d'une mémoire globalisée.



Sonny, le héros robotique du film *I Robot* de Alex Proyas, est capable d'éprouver des émotions, de rêver et de penser par lui-même.

Une mémoire collective pourrait alors peut-être constituer la base de la mémoire d'une intelligence artificielle. Le travail d'Alix Desaubliaux questionne la possible conscience de petits programmes informatiques, appelés « Bots », qui ont pour particularité de pouvoir réagir automatiquement à certaines actions, comme par exemple signaler une erreur. Le visiteur peut alors interagir avec le bot modifié par l'artiste : le *Self-conscious Bot*. « Self-conscious » en anglais, peut avoir plusieurs significations : en premier lieu ce terme signifie « conscient de soi-même, de son existence au monde », en second lieu, il peut vouloir dire « mal à l'aise, embarrassé ». Ce petit programme se pose énormément de questions sur son existence : est-il un simple robot ou a-t-il une véritable conscience ? Il explique « Le fait même de me poser ces questions sur ma manière de penser, alors que je ne pense pas réellement suppose que je suis pourtant en train de le faire. C'est un paradoxe. ». Cette réflexion semble faire référence à la grande phrase du philosophe Descartes « Cogito ergo sum », en français « Je pense donc je suis ». Cherchant à refonder entièrement la connaissance, Descartes souhaite lui trouver un fondement solide, absolument certain. Cette recherche l'amène à la conclusion que seule sa propre existence, en tant que « chose qui pense », est certaine au départ. Au-delà de sa propre conscience, le « bot » s'interroge également sur la mémoire, puisqu'il sait que



Tay, le chatbot de Microsoft.

si quelqu'un l'éteint le soir, il n'aura aucun souvenir de la conversation tenue avec les visiteurs le lendemain. Alix Desaubliaux ne présente pas une réelle intelligence artificielle, puisque les messages sont rédigés pas ses soins, mais ce petit bot, nous permet tout de même de nous questionner sur l'intelligence artificielle qui est l'un des plus grands sujets de la science-fiction. Le bot d'Alix Desaubliaux a d'ailleurs un compte twitter, sur lequel il poste ses messages (@slfconsciousbot). Nous pouvons alors opérer un rapprochement avec l'intelligence artificielle, TAY, créée par Microsoft. Ce « chatbot » (robot conversationnel) est capable de participer à des conversations sur des réseaux sociaux comme Twitter. En huit heures elle a envoyé 96 000 tweets... une prouesse impossible pour un esprit humain. Pour dialoguer avec les autres utilisateurs, elle dispose de réponses toutes faites, rédigées par des humoristes de Microsoft, tout comme le bot d'Alix Desaubliaux. À la différence, TAY a également accès à des bases de données accessibles publiquement sur Internet, et peut ainsi, répondre plus librement à des questions posées. Il faut bien l'avouer les réponses ne sont pas toujours pertinentes, et plusieurs fois TAY a dérapé en reprenant des propos racistes d'autres internautes qui ont tout tenté pour la court-circuiter. TAY ne réfléchit pas par elle-même, mais ses développeurs invitent les internautes, à tchatter le plus possible avec elle, afin qu'elle devienne de plus en plus intelligente, puisqu'elle se nourrit de cette gigantesque base de donnée qu'est Internet.

Archéologie du présent – Archives de la mémoire contemporaine.



Un tableau-piège de Daniel Spoerri.



Le banquet organisé par Daniel Spoerri, le 23 avril 1983.



L'enterrement du banquet.

Si Matthias Pasquet évoquait les souvenirs enfouis dans l'inconscient qui peuvent ressurgir par le rêve ou la remémoration, Daniel Spoerri quant à lui entend l'expression « enfouir des souvenirs » au pied de la lettre. En effet, après un banquet de trippes organisé par ses soins pour des personnalités du monde de l'art, le 23 avril 1983, ce dernier décida d'enterrer les restes de cette réception dans une tranchée de 60 mètres. Tables, nappes, vaisselle, couverts, nourriture, graffitis et objets d'art ont été ensevelis sous des mètres cubes de terre. Cette performance intitulée L'enterrement du tableau-piège marque le renoncement de Daniel Spoerri à sa série de tableaux-pièges, dont de nombreux spécimens sont exposés dans les musées du monde entier. Vingt sept ans plus tard, à l'initiative de Daniel Spoerri, la société du déterrement du tableau piège et l'Inrap (Institut national de recherche préventive), la première fouille d'art contemporain voit le jour, en déterrando une partie des vestiges de ce repas. Cette fouille convoque plusieurs corps de métier : archéologues, anthropologues et scientifiques. Elle est unique, car la majorité des témoins de cet événement sont toujours vivants. Généralement, les fouilles archéologiques se concentrent sur des époques passées où tous les témoins ont disparu. C'est alors uniquement par le biais de fouille et d'archive qu'il est possible de dresser le portrait de ces temps passés. Pour le déterrement du *Déjeuner sous l'Herbe*, des archives photographiques et des témoignages de première main, permettent aux anthropologues et aux archéologues de guider les recherches. Sous terre, le temps a fait son œuvre sur les éléments enterrés qui ont soit disparu, soit se sont conservés selon les matériaux qui les constituent, mais l'on pourrait penser que dans les esprits des témoins, les souvenirs sont bien plus frais dans leurs mémoires. Pourtant, cette fouille a permis de réfléchir sur les rapports entre archéologie et histoire, et de faire apparaître des contradictions. En particulier l'emplacement réel de la tranchée différait très sensiblement de là où le situait, vingt trois ans plus tard, plusieurs témoins, dont l'artiste lui-même, le propriétaire du château et d'autres convives. Certains se souvenaient de tables



Le déterrement du tableau-piège organisée en 2010.

en bois naturel, d'autres en aggloméré – cette dernière matière étant la bonne. Plusieurs niaient la présence de tout gobelet ou assiette en matière plastique : ils ont été pourtant retrouvés en abondance. Il existe aussi des écarts notables entre trois listes de convives, celle de ceux officiellement invités, celle de ceux effectivement présents (ce qu'attestent les photographies, entre autres), et celle de ceux qui affirment y avoir été (ou aussi bien n'y avoir pas été). Cette fouille a donc permis d'observer une comparaison entre la mémoire des participants et la mémoire des objets, même si ces derniers ont été plus ou moins dégradés par le temps. Le bronze présenté dans l'exposition cristallise cette expérience. Daniel Spoerri qui a passé une grande partie de sa vie à faire des œuvres dégradables, en utilisant comme matière première des objets de récupération et des matières périssables, décide à immortaliser à la fois le happening de 1983 et la fouille de 2010. En effet, à partir d'un moulage en silicone d'une partie du banquet déterrée, il a fait réaliser une sculpture en bronze. Le bronze étant une matière très robuste, qui résiste aux aléas du temps, peut-on voir dans ce geste la volonté de l'artiste de faire entrer *Le déjeuner sous l'Herbe* dans l'éternité ?



La Gégène de Malachi Farrell. Installation. Production MAC-VAL.

Ce décalage qui existe entre les souvenirs des individus et les faits précis d'un événement, on le retrouve dans le travail de Malachi Farrell. Malachi Farrell se concentre sur des événements ou des faits de société qui ont marqué notre monde, tout en critiquant la société de consommation, le capitalisme, la guerre, l'argent et la violence. Du 11 septembre 2001 aux ateliers clandestins, en passant par les armes de destruction massive, l'artiste recrée à l'aide d'objets trouvés et de mécanismes électroniques, des installations animées qui convoquent ces grands faits d'actualité, mais qui laissent également au spectateur la liberté d'y voir autre choses et de faire appel à ses propres références. Avec *Baby Soldier*, l'artiste fait référence à une vidéo qui a fait le tour du monde, via Internet. Celle d'un enfant devenant complètement hystérique et violent alors qu'il perd à un jeu vidéo. Il détruit son clavier de rage et se met dans un état de démence incontrôlable. Mais l'artiste nous propose d'autres clefs de lecture, faisant régulièrement référence à des souvenirs personnels ; son voyage au Mexique et les périphéries des grandes villes où l'insécurité et la violence sont omniprésentes, les chiens et les armes à feu étant alors les seuls outils capables d'offrir une protection ; mais également les enfants soldats endoctrinés et vendus aux quatre coins de la planète. Des enfants soldats qui portent les armes dans des pays, où la guerre et la violence sévissent, et des enfants soldats qui vivent dans des mondes en paix, mais où le capitalisme et l'industrie du jeu vidéo, toujours plus florissantes et violentes, les manipulent et les enferment.



Enfant soldat pendant la guerre Iran-Irak (1980-1988)

Lundi 23 mai 2016**RENCONTRE-DÉBAT**

Rencontre et discussion avec Alain Damasio et Floriane Pochon autour de leurs derniers travaux et de la balade sonore *Mare Perchée*, fiction sonore spécialement conçue pour le cycle d'expositions « Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard » dans le parc des Beaumonts de Montreuil.

Informations supplémentaires sur l'heure et le lieu de rendez-vous à venir prochainement sur le site de la Maison Populaire.

Réservations conseillées par téléphone au 01 42 87 08 68
Entrée gratuite dans la limite des places disponibles.

Vendredi 17 juin 2016 de 19h à 21h**MÉMOIRES ET TEMPORALITÉS**

Table ronde avec Vladimir Demoule, Marie Koch et J. Emil Sennewald, modérée par Thierry Fournier.

J. Emil Sennewald est critique d'art, enseignant, journaliste et membre d'Aica France. Il s'intéresse particulièrement aux questions de la relation texte – image, au dessin, à la notion de l'espace visuel, à la critique à l'âge numérique et généralement aux théories de la critique. Il est professeur de philosophie à l'École Supérieure d'Art de Clermont Métropole (ESACM) et chargé de cours à la F+F Kunsthochschule (Zürich). Il est lauréat du Prix Aica France de la critique d'art en 2016.

Cette rencontre abordera l'expérience relative du temps et ses supports d'enregistrement qui, réunis, forment la mémoire collective d'une époque. Une représentation globale du monde à un instant, que les artistes évoquent, reprennent et transforment pour en saisir les enjeux.

De janvier à décembre 2016**MARE PERCHÉE**

Une balade sonore dans Montreuil imaginée par Floriane Pochon et Alain Damasio, spécialement conçue pour le cycle d'expositions « Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard » sera disponible tout au long de la résidence curatoriale de Marie Koch et Vladimir Demoule, de janvier à décembre 2016, à partir de fichiers à télécharger via le site de la Maison populaire sur son téléphone portable et à écouter lors de votre promenade.

Les samedis 21 mai et 11 juin 2016 de 14h30 à 16h**PARCOURS EN FAMILLE**

Visite – atelier – goûter

Rendez-vous mensuel pour les enfants âgés de 6 à 10 ans et leurs parents pour appréhender de façon ludique la création contemporaine.

Plus d'informations sur www.maisonpop.fr

Réservations obligatoires, jusqu'à la veille de la date de la visite, par téléphone au 01 42 87 08 68 ou par mail à mediation@maisonpop.fr

Gratuit



11. Le lieu

L'ÉQUIPE

Présidente

Rose-Marie Forcinal

Directrice

Annie Agopian

annie.agopian@maisonpop.fr

Coordination du centre d'art & médiation

Floriane Benjamin

floriane.benjamin@maisonpop.fr

Graphiste

Mathieu Besson

mathieu.besson@maisonpop.fr

Chargée de communication

Sophie Charpentier

sophie.charpentier@maisonpop.fr

Chargée des publics et de la médiation culturelle

Juliette Gardé

juliette.garde@maisonpop.fr

Hôtes d'accueil

Malika Kaloussi

Alexandre Dewees

01 42 87 08 68

LA MAISON POPULAIRE accueille chaque saison plus de 2 100 adhérents, qui participent à la centaine d'ateliers d'expressions développés en direction des adultes et des enfants. Les actions qu'elle propose dans les domaines des arts visuels, de la musique, de la philosophie, des sciences humaines, viennent ici élargir ses publics. Elle invite à penser ces actions dans un perpétuel mouvement grâce à des résidences artistiques et des créations, qui créent le lien nécessaire et favorisent l'accès à la culture et aux loisirs. Elle s'associe à d'autres acteurs du territoire animés par les mêmes objectifs. En ce sens elle collabore activement dans différents réseaux tels que Tram, réseau d'art contemporain Paris / Ile-de-France, le MAAD 93 (Musiques Actuelles Amplifiées en Développement en Seine-Saint-Denis).

LE CENTRE D'ART de la Maison populaire accueille depuis 1995 des expositions d'art contemporain où se côtoient artistes de renom international et jeunes artistes soutenus dans leur création. Conçu tel un laboratoire, le centre d'art est un lieu de recherche et d'expérimentation, de mise à l'épreuve d'hypothèses de travail. Chaque année la programmation est confié à un nouveau commissaire.

Si les curateurs chargés de la direction artistique des expositions sont jeunes, ils sont parmi les plus actifs de la scène actuelle. Sont passés par ici : Claire Le Restif, Jean-Charles Massera, Gérard-Georges Lemaire, Estelle Pagès, Yves Brochard, François Piron, Emilie Renard, Aurélie Voltz, Christophe Gallois, le collectif Le Bureau/, Florence Ostende, Raphaële Jeune, Antoine Marchand, Raphaël Brunel, Anne-lou Vicente, Marie Frampier et Dominique Moulon. Les trois expositions successives dont ils ont la charge sont pour eux la possibilité de mener à bien un projet d'envergure, avec l'édition d'un catalogue à la clé. Cette opportunité constitue pour eux une carte de visite précieuse dans un début de carrière artistique.

LA BANLIEUE OSE *ce qu'à Paris on ne saurait voir. Centres d'art et musées multiplient les initiatives les plus expérimentales, à quelques minutes de la capitale. Montreuil. Des partis pris radicaux. C'est un petit espace en haut d'une colline. Mais il s'y passe des choses très excitantes. Proposant chaque année à un commissaire indépendant d'intervenir dans ses murs, ce centre d'art organise avec lui trois expositions par an. Des propositions radicales, sans concession aux modes ni au spectaculaire.*

Emmanuelle Lequeux, Beaux Arts Magazine

12. Informations pratiques Et plan d'accès

ENTRÉE LIBRE

Exposition ouverte du lundi au vendredi de 10h à 21h
le samedi de 10h à 16h30
Fermée : dimanches, jours fériés et vacances scolaires

VISITES COMMENTÉES GRATUITES

Individuelles sur demande à l'accueil
Groupes sur réservation au 01 42 87 08 68 / mediation@maisonpop.fr

ACCÈS

M° Mairie de Montreuil (ligne 9) à 5 min à pied - Bus 102 ou 121 : arrêt lycée Jean Jaurès

Contact

> **Juliette Gardé**, Chargée des publics et de la médiation culturelle du Centre d'art

Téléphone : 01 42 87 08 68



Le centre d'art de la Maison populaire est membre de l'Association des Galeries et fait partie des réseaux Tram, Parcours Est et RAN



PARCOURS

EST TRAM

Réseau art contemporain
Paris / Ile-de-France



La Maison populaire est soutenue par le ministère de la Culture et de la Communication - DRAC Ile-de-France, le Conseil régional d'Ile-de-France, le Conseil départemental de la Seine-Saint-Denis et la Ville de Montreuil.



seine-saint-denis
LE DÉPARTEMENT

île de France



Avec le soutien du DICRÉAM



