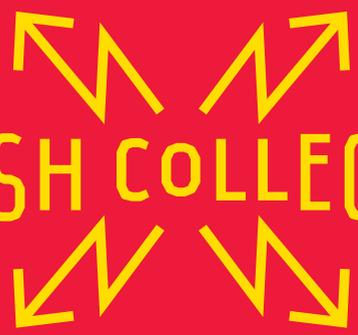


# Dossier Pédagogique

FLASH COLLECTION





# Le projet Flash Collection

Dès la rentrée scolaire de septembre 2016, le frac Île-de-France a invité 20 lycées de la région à participer à un projet inédit en deux volets. L'année suivante, le projet s'est développé en partenariat avec la Région Île-de-France et la Fondation ENGIE et s'est diffusé dans 50 lycées avec :

**1 exposition**  
d'une œuvre vidéo de la collection durant plusieurs semaines.

**1 à 3 journée(s)**  
de rencontre dans l'établissement autour de modules itinérants contenant une sélection d'œuvres bidimensionnelles de petits formats.

Chaque lycée bénéficie d'une journée de présentation de ces œuvres par des médiatrices qui s'adressent au plus grand nombre d'élèves et d'enseignants.

Pour aller plus loin, ces projets peuvent s'accompagner d'actions de médiation telles que

des visites commentées au plateau et/ou au château. Afin de faciliter votre venue, des bus gratuits sont mis à disposition des lycées. Des séances pédagogiques, des interventions d'artistes et/ou de médiatrices et des formations sont également envisageables.

L'exposition itinérante Flash Collection permet aux élèves de rencontrer physiquement des œuvres originales d'une collection, présentées dans un dispositif spécifique conçu par un designer. Cette exposition permet d'initier les élèves à l'art contemporain tout en abordant avec eux différentes pistes dans divers enseignements (littérature, arts plastiques, arts appliqués, histoire, philosophie...).

5



# Le blog

Le blog Flash Collection permet de garder la trace des interventions tout en proposant aux lycéens de devenir pleinement acteurs du projet, en les incitant à créer des contenus autour du projet pour les mettre en ligne. Il peut servir de support aux différentes productions des élèves (textes, travaux de pratique plastique, photos ou vidéos) et générer des pages web afin de prolonger l'expérience de Flash Collection et la partager également avec d'autres classes. De même chaque professeur peut se saisir de ces outils.

**flashcollection.  
fraciledefrance.com**

Pour accéder à l'interface du blog et publier du contenu, connectez-vous à l'adresse suivante:

**flashcollection.  
fraciledefrance.com/  
wp-admin/  
login : Compte Lyceen  
mot de passe : fracidf2017**

ou Envoyez nous les contenus réalisés à l'adresse suivante :  
**mediation@  
fraciledefrance.com**

Retrouvez-nous sur Instagram!  
**@flash\_coll** 

Vos témoignages sont précieux! Publiez et partagez vos réactions, commentaires ou pensées sur les réseaux sociaux avec les hashtags :

**#flash\_coll #flashcollection  
#fracidf #blogging  
#médiation culturelle  
#lycée #art contemporain**

# 7



# Olivier Vadrot le designer des malles

Olivier Vadrot est né en 1970 à Semur-en-Auxois. Il est diplômé de l'École nationale supérieure d'architecture de Lyon. Ancien assistant de l'architecte japonais Shigeru Ban, il participe aussi aux premières expériences théâtrales de Gwenaël Morin. Il est l'un des fondateurs du centre d'art contemporain la Salle de bains, à Lyon en 1999. Associé au groupe Cocktail designers entre 2004 et 2012 et à la galerie Triple U de 2007 à 2012, il collabore aussi fréquemment avec le compositeur Sébastien Roux sur des projets électroacoustiques in situ. Olivier Vadrot a été pensionnaire, en tant que scénographe, à la villa Médicis - Académie de France à Rome pour l'année 2012-2013. Il vit et travaille actuellement à Beaune, en Bourgogne, et enseigne le design et la scénographie à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon. Ses réalisations ont pour point commun une échelle quasi architecturale. Elles questionnent les modalités de diffusion de l'art aujourd'hui, qu'il

s'agisse d'œuvres visuelles, sonores ou textuelles. C'est le cas par exemple du *Kiosque électronique*, 2004 (collection frac Île-de-France), version contemporaine et nomade du kiosque à musique, qui permet la diffusion de concerts dans une multitude de casques audio.

**Collection**  
**Colporteur**  
**Exposition itinérante**  
**Scénographie d'exposition**

9



# Les œuvres



Saâdane AFIF  
Robert BREER  
Roxane BORUJERDI  
Julien CARREYN  
Monster CHETWYND  
Claude CLOSKY  
Richard FAUGUET  
Jean-Pascal FLAUIEN  
Mark GEFRIAUD  
Lucien HERUÉ  
Uéronique JOUMARD  
Jirí KOUANDA  
Bo Christian LARSSON  
Laurent LE DEUNFF  
Antoine MARQUIS  
Ralph Eugene MEATYARD  
Dominique PETITGAND  
Émilie PITOISET  
Richard PRINCE  
Aurélie SALAUERT  
Sergio UERASTEGUI  
Erwin WURM

# Saâdane Afif

Né en 1970 à Uendôme (France)

Depuis les années 1990, Saâdane Afif produit des œuvres sous différentes formes : performances, objets, sculptures, textes ou affiches. Il porte un intérêt tout particulier à la culture populaire, notamment la musique, et travaille souvent en collaboration avec d'autres artistes.

*Dada fétiche* est un projet initié par la Galerie des Multiples (galerie parisienne produisant et diffusant des œuvres en plusieurs exemplaires) en 2012. Cette galerie a invité plusieurs artistes à réinterpréter le projet d'édition que Marcel Duchamp a initié avec Tristan Tzara (poète surréaliste) en 1921.

Le concept développé initialement par Duchamp consiste à faire frapper 4 lettres - D, A, D, A - sur un objet en métal - bracelet, scapulaire, épingle de cravate. L'artiste recommande de porter cet insigne comme un fétiche. Acheter cet emblème "sacré" permet d'être protégé de tous les maux, car selon Duchamp : « Dada est la meilleure réponse à tous les Pourquoi ? ».

Durant une année, plusieurs

artistes de différentes générations et nationalités ont ainsi créé des multiples en réponse à l'œuvre de Duchamp.

Saâdane Afif a produit *Sans titre, Dada fétiche* (2013), un collier composé d'une fine chaîne en argent et d'une capsule de verre dans laquelle est placé un grain de riz sur lequel est gravé à l'encre : DADA. L'artiste détourne avec humour les pendentifs porte-bonheur vendus dans la rue ou sur Internet, composés d'un grain de riz sur lequel est gravé le prénom d'un être cher.

# 13

*Sans titre, Dada fétiche*, 2013

Chaîne, pendentif, grain de riz gravé, coffret

Dimensions : chaîne 59 cm, pendentif : 3 cm



Duchamp

Dada

Humour

Processus

# Robert Breer

Né en 1926 à Détroit (États-Unis)  
Décédé en 2001 à Tucson (États-Unis)

Robert Breer s'intéresse en début de carrière à l'Abstraction géométrique, puis a ensuite abordé des questions liées au mouvement et à la temporalité. Il réalise alors des films d'animation, devenant l'un des artistes les plus représentatifs du cinéma expérimental américain des années 1950. Dans les années 1960, il crée les *Floats* (flotteurs), des sculptures d'un nouveau genre, mêlant art minimal et art cinétique. Ces sculptures sont dotées de moteurs et de roues invisibles leur permettant de se déplacer très lentement, de manière presque imperceptible. Dans une sensation d'apesanteur, elles dessinent des trajectoires aléatoires en toute autonomie.

Les *Floats* sont produits à différentes échelles : de l'œuvre monumentale aux multiples de moins de 10 cm de hauteur. Pour les concevoir, Robert Breer associe les formes géométriques simples et épurées de l'art minimal aux enjeux d'un « spectacle » ludique. Leur mobilité leur

confère une dimension poétique qui les dégagent des conventions de l'exposition de sculptures sur socle. Les *Floats* perturbent ainsi les codes de l'exposition car elles génèrent un trouble chez le visiteur qui n'arrive plus à savoir qui des œuvres, du bâtiment ou de lui-même a réellement bougé.

En 1970, cette sculpture livre une nouvelle vision du monde à la fois grave, utopique et humoristique; pourtant, à cette époque, elle aura du mal à être reconnue comme une œuvre d'art à part entière.

# 15

*Float*, 1970  
Sculpture motorisée, plastique, roulettes, boîte  
Dimensions : 9,5 x 9,5 x 9,5 cm



Sculpture  
Mouvement  
Art minimal  
Humour

# Roxane Borujerdi

Née en 1981 à Paris (France)

Roxane Borujerdi développe sa pratique autour de différents médiums tels que le dessin, la photographie, la sculpture, la performance et la vidéo.

Souvent ludiques, ses œuvres résultent de l'assemblage de figures géométriques et évoquent des formes familières, à la manière de souvenirs.

Le répertoire iconographique de l'artiste est issu de la nature, des magazines, des jeux d'enfants ou de figures simples que l'on retrouve dans la vie quotidienne.

Son travail se définit par une pratique sérielle, une succession d'expériences qu'elle met en place par des processus de répétition, de déclinaison et de superposition de signes.

Pour *Sans titre* (2009), l'artiste dessine des chiffres à main levée : « 1.2.3 », qui représentent une sorte de « BOOM », invoquant l'univers de la bande dessinée. Ce motif fait également allusion au jeu « 1,2,3 soleil » pratiqué dans la cour de récréation et ramène le spectateur à son enfance. L'artiste ne

cherche pas la perfection du geste mais plutôt l'association d'idées, ici : chiffre / enfance / bande dessinée.

L'œuvre de Roxane Borujerdi ne vise ni une quelconque esthétique, ni l'élévation d'un élément de notre quotidien au rang d'œuvre d'art, mais plutôt un réagencement du réel par l'introduction de divers éléments graphiques au sein de nouvelles dynamiques ludiques et dialectiques.

17

*Sans titre*, 2009  
Crayon de couleur sur papier  
Dimensions : 29,7 x 21 cm



Dessin  
Souvenirs  
Actions  
Formes  
Abstrait  
Géométrique

# Julien Carreyn

Né en 1973 à Angers (France)

Julien Carreyn est un artiste pluridisciplinaire au parcours atypique : d'abord DJ, auteur d'un livre de cuisine, il s'intéresse aux arts visuels autour de ses 30 ans. Directeur artistique de revues et plasticien, sa pratique est basée sur la fabrication d'images en série. Il crée des représentations inspirées tant de l'histoire de l'art que de la culture populaire - allant des films de série B des années 60-70 aux mangas, en passant par la saga *Star Wars* et les films érotiques. Marqué par la peinture traditionnelle, il en évoque les thèmes à travers des images dont la réalisation se débarrasse de toute préciosité.

*Chillout « mister collage »* (2007) fait partie d'une série de onze images intitulée *Punitions cannibales* (2007), dans laquelle se côtoient des collages, des dessins au stylo bille et au feutre, une photographie et un pastel. Les sujets paraissent à première vue hétéroclites : nus féminins, scènes érotiques et scènes de sacrifices, architectures

incongrues et objets électroniques. L'artiste crée un monde subjectif, sans revendiquer une habileté technique ou une exigence particulière quant à la cohérence des éléments choisis pour le collage. Le titre « chillout », mais aussi les couleurs psychédéliques de l'arrière-plan, renvoient à l'univers de la musique électronique (le « chill out » est un style musical qui a débuté dans les années 90 et qui se caractérise par une ambiance planante) et au métier de DJ qu'occupe l'artiste depuis ses débuts, tandis que les objets et le personnage – que rien ne réunit – renvoient à l'univers visuel des années 90.

*Locmariaquer* (2016), fait partie d'une série, pour laquelle l'artiste a traversé la France à la recherche de « zone[s] périurbaine[s] située[s] au bord de rien ». Le titre de l'œuvre renvoie à un petit village de Bretagne. L'artiste a pris la photographie au détour d'une route, intrigué par cette enseigne plantée au milieu d'un parterre de fleurs. Jouant sur le cadrage

# 19

1 - *Chillout « mister collage »*, 2007

Dessin, collage

Dimensions : 21 x 29,7 cm

2 - *Locmariaquer*, 2016

Sérigraphie sur Plexiglas

Dimensions : 10,5 x 15 x 2,4 cm

3 - *Cindy à Dompcevrin*, 2017

Photographie couleur

Dimensions : 10 x 15 cm



1 -



2 -



3 -

pour accentuer l'incongruité de la situation, le panneau annonce en fait la proximité d'un salon de coiffure, absent volontairement de l'image.

En 2016, Julien Carreyn participe à une exposition en collaboration avec le collectif de designers et architectes *Ker-Xavier* dont

il fait également partie. On retrouve dans la photographie *Cindy à Dompcevrin* (2017), des éléments du mobilier de *Ker-Xavier*. L'apparition du nu, nous renvoie à toute une tradition de peinture et fait basculer l'image dans le domaine de la mise en scène.

Collage

Économie de moyens

Fanzine

Pop Art

# Monster Chetwynd

Née en 1973 à Londres (Angleterre)

Monster Chetwynd (née Alalia Chetwynd, précédemment connue sous les noms de Spartacus Chetwynd et Marvin Gaye Chetwynd) reprend et retouche des moments emblématiques de l'histoire culturelle dans des performances improvisées. Ses changements successifs de prénoms (voir de personnages) tout comme son protocole de travail s'inspirent de la pratique du collage. Ainsi, ses œuvres sont autant d'associations qui renouent avec la pensée du mouvement surréaliste qu'elle réactualise par le recours surprenant à la photocopie. Ses créations, dans le prolongement de la performance, se font support à une réflexion sur les notions de narration et d'utopie.

Ses performances et ses vidéos exploitent des éléments de pièces folkloriques, de spectacles de rue, de la littérature et de multiples autres genres. Elles sont réalisées par des troupes d'interprètes, généralement des amis et parents de l'artiste, qui

portent des costumes et accessoires faits à la main. La performance *Clic-Clac*, conçue pour Le Plateau en 2017 met en scène des personnages faisant aussi bien référence à des figures clés de la culture contemporaine qu'aux traditions vernaculaires. Les *Clic-Clac Collages* de Monster Chetwynd sont liés à cette performance. L'artiste réalise des collages d'éléments aussi incongrus qu'un trio souriant de grands-mères (comme ici pour *Clic-Clac Collage 4*), une usine à l'horizon ou encore, le visage emblématique de l'abbé Pierre. Dans cette œuvre surréaliste et baroque, l'artiste convoque de multiples figures et images de l'histoire de l'art et de la Pop culture avec un grand sens de l'humour, s'inscrivant dans la grande tradition grotesque.

# 21

*Clic-Clac Collage 4*, 2017  
Collage de photocopies  
Dimensions : 23 x 19,7 cm



Collage  
Do-it-yourself  
Absurde  
Performance

# Claude Closky

Né en 1963 à Paris (France)

Figure majeure de l'art contemporain français, Claude Closky développe une œuvre protéiforme (peintures, sites internet, sculptures, photographies, dessins, vidéos, collages, livres, œuvres sonores, etc.), empreinte de questionnements sur les images qui codifient notre monde. Son travail vise à mettre en lumière la construction et la nature des signes qui composent notre quotidien. L'artiste s'approprie des objets ou images dont il conserve la forme et l'apparence tout en modifiant leur contenu. Claude Closky détourne et critique les médias et la publicité, son travail est empreint d'ironie qu'il pousse souvent jusqu'à l'absurde.

*Dé (Joue ou Perds)* (2015) est un dé comportant sur 5 faces l'indication « jouez » et sur la dernière « perds », il est édité à 100 exemplaires.

Par le détournement d'un objet de jeu banal, Claude Closky altère les règles et modifie les possibilités, il perturbe notre rapport à l'objet initial, et déstabilise

nos habitudes. L'indication « jouez » nous invite à relancer presque à l'infini le dé, sans aucune possibilité de gain. Il modifie donc le but du jeu.

*Pile ou Face* (2014) est une médaille biface en argent, éditée à cinquante exemplaires numérotés. La pièce représente sur chacune de ses faces un des deux hémisphères du globe terrestre. Claude Closky propose une représentation inhabituelle du monde puisque les pôles sont ici placés au centre de la médaille. On ne peut plus jouer à pile ou face car les deux côtés de la monnaie se ressemblent et la pièce n'a plus de valeur en soi.

# 23

1- *Dé (Joue ou Perds)*, 2015  
Plastique gravé  
Dimensions : 1,6 x 1,6 x 1,6 cm

2- *Pile ou face*, 2014  
Pièce de monnaie en argent gravée, coffret  
Diamètre: 2,4 cm



1 -



2 -

Détournement

Jeu

Hasard

Absurde

# Richard Fauguet

Né en 1963 à La Châtre (France)

En associant de façon totalement invraisemblable des éléments a priori inconciliables, ou entre lesquels on ne pouvait imaginer raisonnablement le moindre rapprochement, Richard Fauguet nous propose des œuvres drôles et aberrantes. Abolissant toutes les frontières de genres et de cultures artistiques, il mêle joyeusement culture savante et populaire. En associant matériaux triviaux du quotidien et chefs-d'œuvres de l'histoire de l'art, il met à mal le présupposé sérieux de l'art et remet en question nos habitudes culturelles et perceptives.

Ainsi, dans *Sans titre (Brancusi)* (2009) Richard Fauguet associe l'image d'une œuvre appartenant à l'histoire de l'art moderne : une sculpture en marbre de l'artiste roumain Constantin Brancusi (1876-1957), à un élément du quotidien, un bec verseur de sucrier. En incrustant ces becs verseurs dans des cartes postales figurant certains classiques de la sculpture moderne et contemporaine

(Brancusi, Dan Flavin, Picasso...), l'artiste fait apparaître des personnages qui prennent, par l'emploi de cet attribut inattendu, des airs de Dark Vador des temps modernes ou de chevaliers avec leur heaume. Cette figure du chevalier est récurrente dans le travail de Richard Fauguet.

Par un simple geste, jouant d'une analogie formelle à la fois impertinente et affectueuse à l'égard du « grand art », l'artiste concourt à faire émerger une œuvre pleinement burlesque en rendant hommage à ses maîtres (Brancusi, Dan Flavin, ...). Il porte ainsi un regard distant et amusé sur son époque et l'histoire de l'art.

25

*Sans titre (Brancusi)*, 2009

Collage : reproduction sur carte postale, bec verseur en métal

Dimensions : 32,5 x 23 cm



Art conceptuel

Assemblages

Calembours  
visuels

Citations

Collage

Dada

Dan Flavin

Réinterprétation

Reprise

# Jean-Pascal Flavien

Né en 1971 au Mans (France)

Le travail de Jean-Pascal Flavien propose une réflexion sur la manière dont se compose l'espace de vie et l'espace d'exposition. Il réalise des maisons sculptures ou des sculptures habitables afin d'interroger la manière dont l'architecture influence les comportements, induit des usages spécifiques, des modes de pensée et module nos relations à l'autre. A ce jour, six maisons ont été réalisées.

Pensées et réalisées comme des lieux d'habitation, chacune met en place une situation de vie singulière proposée aux habitants, aux visiteurs de la maison.

*Sequence or phrase (01)* (2014), est une version miniature du mobilier de la *Breathing house* (la maison qui respire) présentée au Parc Saint Léger à Pougues-les-Eaux en 2012. À cette occasion, l'artiste a édifié dans le parc une maison aux cloisons coulissantes et au mobilier singulier, avec par exemple un rebord d'évier et une table à manger troués, une échelle, deux canapé-lit, une chaise et un cube.

La *Breathing house* était habitée, le temps de l'exposition, par Jean-Pascal Flavien lui-même puis par des invités de son choix, chacun investissant l'espace à sa manière pour quelques jours. L'agencement de la maison et du mobilier génère dans l'espace et le temps des séquences singulières de gestes, de déplacements, d'actions opérées par les habitants de la maison. Un parallèle peut ici être établi avec la syntaxe d'une phrase : chacun ordonne les mêmes mots pour produire des phrases singulières ; de même, chacun va agencer les espaces, les meubles, les objets d'une même maison pour produire une séquence de gestes singulière. Les mots du langage comme les espaces d'une maison sont une donnée dialectique existante que nous allons nous approprier.

27

*Sequence or phrase (01)*, 2014

Bois, tissu de laine teinté, mousse, boîte en carton, peinture

Dimensions de la boîte : 37 x 29 x 8,5 cm



Architecture  
Installation  
Langage

# Mark Geffriaud

Né en 1977 à Uitry-sur-Seine (France)

Mark Geffriaud s'intéresse aux problématiques du temps et de la mémoire à travers la réalisation d'installations, de films et de sculptures.

*Bit* (2015) est une barre métallique qui sert à l'origine à fixer une poignée de porte, sur laquelle l'artiste a fait graver une paire d'yeux.

Cet objet mesure 7 cm, soit l'écart moyen entre les deux yeux d'un être humain, et représente symboliquement le phénomène du « doorway effect ». Selon les scientifiques, quitter une pièce représenterait une bonne occasion pour notre cerveau de purger certaines informations engrangées dans la pièce précédente et jugées non pertinentes maintenant qu'on arrive dans un nouveau lieu.

Cette anomalie de perte de mémoire lors du passage d'une porte démontré par certains chercheurs correspond à l'incapacité de notre mémoire à stocker toutes les informations de notre environnement.

*Bit* (2015) est donc la représentation plastique

tant matérielle (la fixation de poignée de porte) que physique (7 cm étant la distance entre les yeux, organes qui enregistrent nos déplacements) de la séparation entre deux segments de notre mémoire, lors de ce déplacement. Mark Geffriaud pointe ces quelques centimètres comme la distance nécessaire au croisement d'informations.

# 29

*Bit*, 2015  
Acier gravé  
Dimensions : 0,7 x 0,7 x 7 cm



Objet  
Détournement  
Archéologie du  
futur

# Lucien Hervé

Né en 1910 à László Elkán (Hongrie)  
Décédé en 2007 à Paris (France)

Lucien Hervé est une figure majeure de la photographie d'architecture. Arrivé à Paris en 1929, il travaille d'abord en tant que dessinateur pour les maisons de haute-couture puis se consacre entièrement à la photographie à la fin des années 30. En 1949, il photographie la Cité Radieuse à Marseille conçue par Le Corbusier et devient son photographe officiel jusqu'à la mort de ce dernier en 1965. Parcourant le monde, il documente les plus belles architectures du passé mais aussi les grands chantiers du XXe siècle, comme la Pyramide du Louvre à Paris, la Sagrada Família de Gaudí à Barcelone ou encore le secrétariat de Chandigarh par Le Corbusier en Inde. Refusant tout effet de mise en scène, les photographies de Lucien Hervé sont résolument modernes. Les jeux d'ombre et de lumière, les cadrages en plongée et contre-plongée sont caractéristiques de son travail. Alliant lignes dynamiques et éléments minimalistes, ses photographies sont parfois

proches de l'abstraction.

L'œuvre *Chaise de Jacobsen, Palais de l'Unesco* (1956) est réalisée à l'occasion de la construction du siège à Paris, inaugurée en 1958. La photographie de Lucien Hervé immortalise la célèbre chaise Mosquito créée par Arne Jacobsen dans les années 50. Grand architecte et designer de son temps, Jacobsen est connu pour ses objets au design minimaliste et fonctionnel, aux formes simples et élégantes, à l'image de cette chaise. Jouant sur les contrastes entre le noir de la chaise et le blanc lumineux du mur, Lucien Hervé réalise une œuvre claire et épurée, sans aucun artifice.

# 31

*Chaise de Jacobsen, Palais de l'Unesco, 1956*  
Tirage argentique noir et blanc  
Dimensions : 14,3 × 14 cm



**Design**  
**Cadrage**  
**Contre-Plongée**  
**Plongée**  
**Abstraction**  
**Le Corbusier**  
**Arne Jacobsen**  
**Photographie**  
**Argentique**

# Véronique Joumard

Née en 1964 à Grenoble (France)

Les dispositifs de Véronique Joumard éprouvent les phénomènes de perception. L'artiste décortique précisément nos relations au temps, à l'espace et à la lumière. Elle s'attache à révéler, à ouvrir, à autopsier le fonctionnement des choses et des flux, à en souligner le matériel et l'immatériel dans ses constructions.

*Horloge* (2001), est une pièce qui illustre bien la simplicité et l'économie radicale de moyens dont fait preuve l'artiste, l'inscrivant ainsi dans l'héritage de courants artistiques comme l'art minimal et l'art conceptuel.

L'œuvre consiste en un objet commun, neutre : une horloge vendue dans le commerce sans qualité particulière. L'artiste a retiré les aiguilles qui indiquent les heures et les minutes, pour ne laisser que la trotteuse des secondes défilier. L'écoulement du temps est perceptible par la mesure de sa plus petite unité et nous devient totalement illisible. Il se dilate, s'active, devient angoissant.

Art minimal

Art conceptuel

Dispositif

Installation

Ready-made

33

*Horloge*, 2001  
Horloge électrique  
Dimensions : 24 x 4 cm



# Jirí Kovanda

Né en 1953 à Prague (République Tchèque)

Le travail artistique de Jirí Kovanda se concentre essentiellement autour de la performance. C'est dans les années 70 que l'artiste tchèque se fait connaître en réalisant des actions et des performances dans les rues de Prague. Elles se caractérisent par l'imitation et la répétition d'éléments existants dans cet environnement, ce qui les rend difficiles à différencier des gestes de la vie quotidienne. Il peut s'agir par exemple de fixer les gens qui se trouvent derrière lui dans un escalator, ou encore de s'asseoir à côté d'un téléphone et d'attendre qu'il sonne. En ce sens, ses performances sont quasiment invisibles pour le public. Elles sont généralement documentées par des photographies ou des vidéos. Cette pratique de gestes minimalistes, banals se retrouve également dans ses installations faites d'objets trouvés ou de produits alimentaires (une pile de feuilles, une tour de morceaux de sucre, etc.) et laissées de façon anodine à certains endroits de la ville.

Performance

Trace

Photographie

Protocole

In Situ

La performance *Untitled, May 30th* (2008), consiste pour l'artiste à s'asseoir sur une chaise dans le hall de l'Académie des arts de Berlin, son téléphone portable posé sur une table à côté de lui. Si le téléphone sonne, il ne répond pas mais les passants peuvent décrocher. Une trace de cette performance est conservée grâce à une photographie en noir et blanc accompagnée de la date de l'action et d'une courte description.

# 35

*Untitled May 30th, 2008*

Sous-titre : *This is my mobile phone. If it rings, I shall not answer. But those who pass by here can pick it up.*

*Akademie der Künste, Berlin*

Photographie et collage

Dimensions : 29,7 × 21,3 cm

Bez názvu

30. května 2008

Akademie der Künste, Berlin

Seděl jsem u stolu, na kterém ležel můj mobil. Na stěně nad stolem byl text:  
*Toto je můj mobil. Bude-li zvonit, hovor nepřijmu. Může tak ale učinit kdokoli z kolemjdoucích.*



# Bo Christian Larsson

Né en 1976 à Kristinehamn (Suède)

Artiste pluridisciplinaire, Bo Christian Larsson fait dialoguer plusieurs médiums dans ses œuvres pour créer un nouveau langage : la performance, la sculpture, la vidéo, le collage, la peinture et le dessin. Mêlant symboles et rituels qui se réfèrent à la fois à la mythologie antique, au folklore scandinave et à la culture populaire contemporaine, l'artiste suédois réinvente sans cesse le monde et l'Histoire dans ses œuvres. Les conventions sociales, les mythes et le rapport à la nature sont des thèmes récurrents de son travail. Ses objets et sculptures, presque toujours réalisés après une performance, sont souvent constitués de matériaux récupérés dans des brocantes ou des librairies d'occasions.

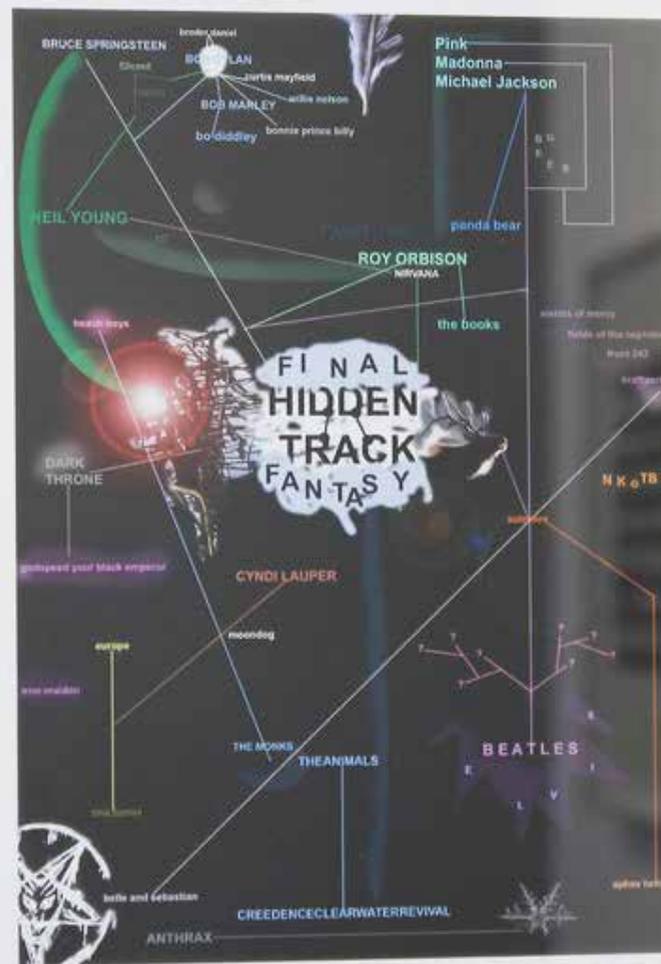
L'œuvre *Hidden Track-Final Fantasy* (2011), a été réalisée à la suite d'une série de performances intitulées *SYMPHONY* dans laquelle l'artiste explore les possibilités du son. Au cours de la performance, des fragments de chansons

pop réarrangées par l'artiste sont chantées simultanément par plusieurs chorales dans différents espaces de sa galerie d'art, créant de nouvelles formes musicales tour à tour cacophoniques ou mélodieuses. L'artiste crée ainsi une sorte de puzzle sonore et spatial. Les noms de plusieurs chanteurs et groupes de musique dont Bo Christian Larsson s'est inspiré pour créer sa performance sont reliés les uns aux autres. En mêlant éléments linéaires, abstraction et formes reconnaissables, l'artiste crée un univers malléable qui tente de traduire la performance musicale sous forme visuelle.

Performance  
Trace  
Remix

37

*Hidden Track - Final Fantasy*, 2011  
de la série *SYMPHONY*  
Impression jet d'encre sur papier  
Dimensions : 29 x 20 cm



# Laurent Le Deunff

Né à Talence en 1977 (France)

Le travail de Laurent Le Deunff nous transpose dans une nouvelle approche entre l'homme et l'animal. Dans une volonté de représenter les formes existantes du monde qui nous entoure, l'artiste passe toujours par le dessin technique, avant d'entreprendre ses sculptures, installations ou vidéos. Le Deunff est passionné par la science et les arts traditionnels qu'il n'hésite pas à lier dans des œuvres mystérieuses qui apparaissent comme des pièces d'archéologie contemporaine.

Laurent Le Deunff représente des animaux disparus ou imaginaires via des matériaux qui incarnent notre société, comme si le XXI<sup>e</sup> siècle s'invitait dans la préhistoire et inversement. L'artiste change le matériau original de l'objet qu'il produit. En altérant ses propriétés intrinsèques, il le rend ainsi non reconnaissable et crée une œuvre énigmatique.

*Tyrannosaurus Rex* (2015), se présente sous la forme d'un objet de paléontologie. Un fragment retrouvé d'un

animal oublié. L'artiste réalise un faux-fossile qui emmène le spectateur vers une époque révolue. Sur celui-ci, on découvre pourtant gravé le dessin d'un dinosaure, comme un témoin des marques de la préhistoire. L'artiste s'invente archéologue, et réalise une sculpture dans laquelle il détourne une étude scientifique, afin de faire voyager le spectateur dans le temps.

39

*Tyrannosaurus rex*, 2015  
Taille directe sur grès rose  
Dimensions : 4,8 x 4,8 x 3,8 cm



Détournement

Paléontologie

Archéologie

Sculpture

# Antoine Marquis

Né en 1974 à La Roche-sur-Yon (France)

Antoine Marquis crée des portraits, des natures mortes ou des paysages, qui allient une grande maîtrise formelle à une recherche d'atmosphère particulière. Son œuvre puise dans les références de l'histoire de l'art mais aussi de la culture populaire (architecture urbaine, scènes de rue, série noire, érotisme, heroïc fantasy, western etc.) qu'il revisite, tout en privilégiant une certaine économie de moyens.

Ses créations qui fonctionnent par séries, sont toutes conçues dans de petits formats (généralement A4), sur des supports modestes (papier Canson, page déchirée d'un cahier à spirales), et au moyen de techniques ordinaires (crayon à papier, stylo à bille, acrylique), au point que le spectateur peut les soupçonner d'être des exercices préparatoires. Chaque dessin de chaque série, conçu comme un indice, est porteur d'une vision alternative du réel. Comme un vrai/faux document, il nous oriente et nous égare. L'artiste représente un

monde ambigu, non défini, onirique. *La Roche-sur-Yon* (2005), ville dont Antoine Marquis est natif, est le sujet d'un dessin qui appartient à la série *Hélios* comportant onze dessins de paysages réalisés à l'acrylique. Ses œuvres dessinées avec de simples stylos à bille permettent un retour à l'authenticité du dessin lui-même. Le titre *La Roche-sur-Yon* permet à chacun d'associer ce dessin à un lieu et invite donc au voyage. Le credo de Marquis : faire de l'ordinaire un moment merveilleux, exceptionnel.

41

*La Roche-sur-Yon*, 2005  
Stylo bille sur papier  
Dimensions : 29,7 x 21 cm



Économie  
de moyens

Récit

Styles

# Ralph Eugene Meatyard

Né en 1925 à Normal (États-Unis)  
Décédé en 1972 à Lexington (États-Unis)

Opticien de métier, Ralph Eugene Meatyard a une pratique de la photographie expérimentale et visionnaire. En 1954, il se lance en amateur dans la photographie en rejoignant un photo club amateur et très vite commence à passer son temps libre dans les forêts alentour, mettant en scène et photographiant des situations étranges avec la complicité de sa famille et de ses amis.

Pour mieux saisir ce qui permet la mise en œuvre de ce monde étrange, il faut le resituer dans sa géographie, dans ce Sud profond des États-Unis, dans la Louisiane des années cinquante, avec ses maisons en bois délabrées de La Nouvelle-Orléans et la présence du Mississippi, campant ses portraits dans des paysages fantomatiques. Chacun de ses clichés se développe dans le temps du souvenir, il grandit à partir de détails obsédants : comme ici, la main perdue de son ami Cranston Ritchie.

Le travail de Meatyard couvre de nombreux genres

et expérimente de nouveaux moyens d'expression, allant de portraits oniriques - souvent situés dans des lieux abandonnés - à des photographies utilisant la technique de la double exposition, en passant par le flou cinématique et à d'autres méthodes d'abstraction photographique. La série finale de Meatyard, *The Family Album of Lucybelle Crater*, est un double portrait crypté d'amis et de membres de la famille portant des masques dans des mises en scène dramatiques et symboliques.

# 43

*Untitled (Cranston Ritchie)*, vers 1959  
Tirage argentique noir et blanc  
Dimensions : 28 x 36 cm



Photographie  
argentique

Straight

Photography

Surréalisme

Traces

# Dominique Petitgand

Né en 1965 à Laxou (France)

Dominique Petitgand réalise des pièces sonores musicales et silencieuses. Il enregistre des gestes, des humeurs, des bruits, qu'il déconstruit, découpe et recompose jouant sur les procédés d'isolement, de fragmentation et de répétition pour faire apparaître une succession d'images mentales. L'artiste revendique la « neutralité » de ses enregistrements afin que le spectateur puisse créer ses propres histoires.

L'utilisation du son le place à la croisée de l'art, de la musique, de l'écriture, du montage et de la narration. Nombre de ses œuvres prennent la forme d'installations sonores où le dispositif de diffusion des sons est adapté à la particularité de l'espace d'exposition et au récit lui-même, elles peuvent aussi être diffusées sur disques pour des écoutes semblables à des concerts. Chaque mode de diffusion offre une perception particulière, propre à chacun. L'écoute est le fil conducteur de son travail, laissant toujours l'interprétation libre.

Installation  
sonore  
Langage

Dans ses œuvres *Écoute 1*, *Écoute 2*, *Écoute 3*, qui prennent la forme de tampons encreurs, l'artiste a extrait des phrases de sa fascinante sonothèque : « un vide dans le brouhaha », « cet écho tout à coup », « un bruit blanc qui console ». Ainsi, l'écoute présente chez Petitgand est d'abord ici lecture, qui achemine le spectateur dans l'univers du son. En effet, chacune des phrases a une référence sonore « brouhaha, écho, bruit ». Sorties de leur contexte, elles obtiennent une étrange résonance poétique, et sont capables d'amorcer dans l'esprit du lecteur le début d'une narration, l'expérience d'un état, le début d'une sensation toujours particulière.

45

*Écoute 1*, 2016

Tampon encreur avec la phrase « un vide dans le brouhaha »

*Écoute 2*, 2017

Tampon encreur avec la phrase « cet écho tout à coup »

*Écoute 3*, 2017

Tampon encreur avec la phrase « un bruit blanc qui console »

Dimensions de chaque : 7,5 x 3 x 6 cm



# Émilie Pitoiset

Née en 1980 à Noisy-le-Grand (France)

Émilie Pitoiset crée des œuvres qui mêlent fiction et réalité, photographies et collages, taxidermies et performances.

Grande collectionneuse d'images dont elle interroge le statut d'archive et celui d'auteur, Émilie Pitoiset éprouve un intérêt particulier pour les photographies d'archives dont les histoires sont ouvertes et les provenances variées.

Que ces images soient reprises de films célèbres (*Le sang des bêtes* de Georges Franju) ou d'amateurs, leur provenance importe moins à l'artiste que leur réappropriation, réarrangement, recomposition.

Dans la série *Just Because*, ce sont justement des photographies d'amateurs et d'anonymes qui sont la matière première de sa création. L'artiste a sélectionné et fait réimprimer des photographies en noir et blanc issues de fêtes foraines des années 50, photographies dont le point commun est de représenter un tireur concentré dont

le canon est directement braqué sur le spectateur. Le découpage au cutter fait main, visible par les traits dont l'intersection correspond au canon du tireur, donne une dimension supplémentaire au cliché : il donne non seulement l'impression qu'une vraie balle a été tirée, mais qu'en plus, le spectateur a été directement visé par le tireur. Pourtant, il ne faut pas se laisser tromper ici, puisqu'en fait de tir à balle réelle, il s'agit d'un « tir photographique » ou « shot ». A l'époque, les vainqueurs des stands de tirs des fêtes foraines recevaient une photographie de leur exploit en guise de trophée si le centre de la cible qui déclenchait le mécanisme de l'appareil photographique était touché.

En s'arrêtant sur l'instant du tir, cet entre-deux, entre la vie et la mort, Émilie Pitoiset travaille sur un thème qui lui est cher, celui de la tension entre fiction et réalité.

47

*Just because #9*, 2010  
Photographie découpée et collage  
Dimensions : 32 x 32 cm



Archives

Citation

Collage

Photographie

Argentique

Réinterprétation

Série

# Richard Prince

Né en 1949 à Panama (République du Panama)

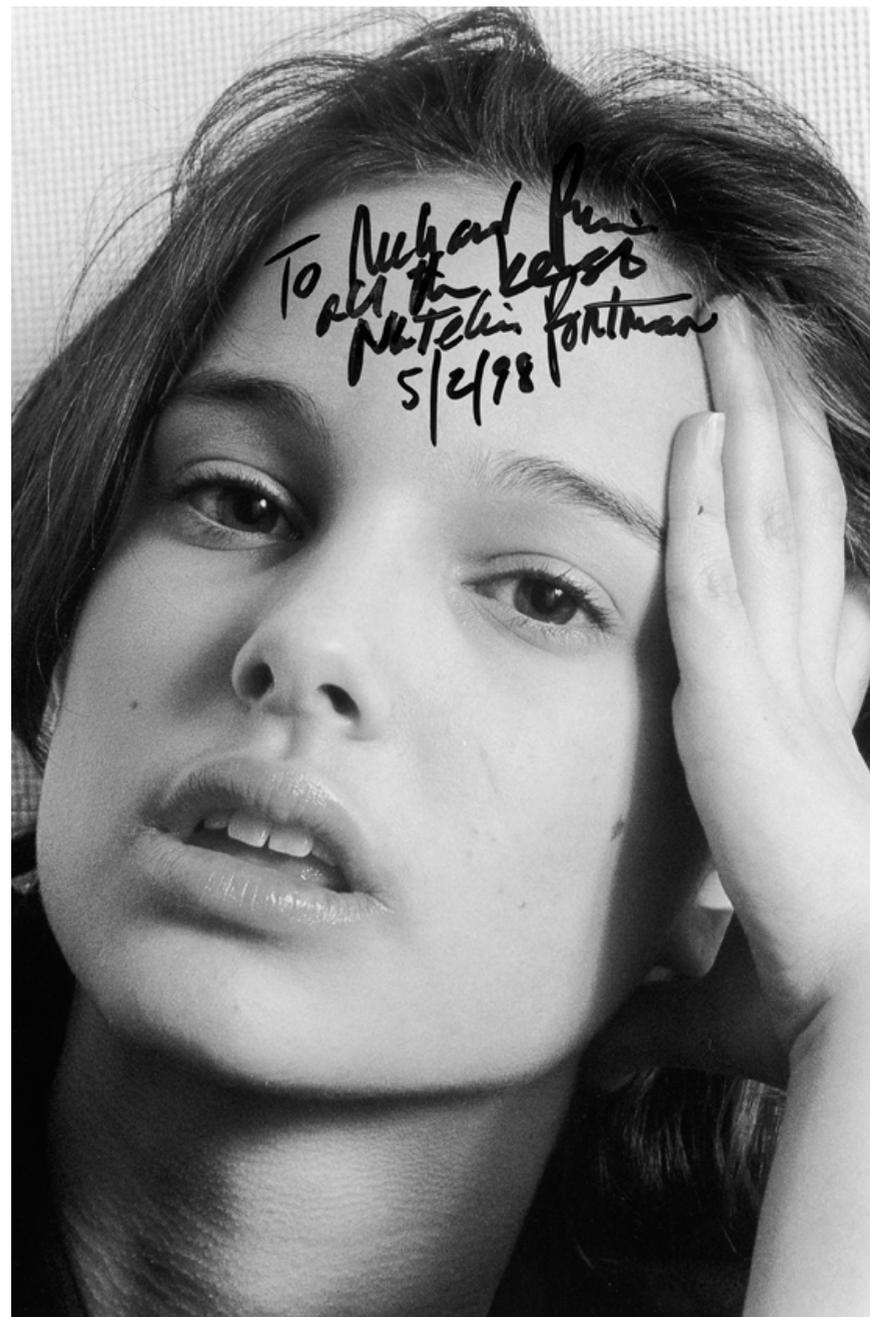
Artiste plasticien et photographe, grand amateur de culture populaire et de contre-culture américaine, Richard Prince est un collectionneur d'images issues d'horizons les plus divers : livres, magazines, photographies, publicités dans lesquels il puise la matière première de ses œuvres. Connu pour sa série d'œuvres photographiques *Sans titre (Cow-boy)* reprenant les images publicitaires de cigarettes Marlboro débarrassées de leur slogan avec leur cowboy légendaire, le travail de Richard Prince souligne les postures et les codes qui permettent à tout un chacun de reconnaître et de qualifier une icône de la culture populaire américaine.

Le portrait de Natalie Portman adolescente - véritable produit hollywoodien - est issu d'une série d'images acquises par Richard Prince sur des sites internet de production cinématographique. L'autographe supposé de

l'actrice datant de 1998 est doublé par celui de l'artiste situé au bas de l'image et daté de 2000. Cette mise en abyme de la signature perd le spectateur et tend à mettre en exergue le jeu médiatique et communicationnel nécessaire à la popularité et à la reconnaissance. La reproductibilité de l'image s'apparente ainsi au logo déclinable d'une marque. La pratique « appropriationniste » de Richard Prince se revendique d'une approche iconoclaste des images, dans l'intention de porter un point de vue critique et ironique sur la société américaine de la fin du XX<sup>ème</sup> siècle.

69

Natalie Portman, 1998  
Impression jet d'encre  
Dimensions : 29,7 × 21 cm



Appropriationnisme

Artiste collectionneur

Citation

Détournement

Droit d'auteur

Original

Plagiat

Pop Art

Postmodernisme

Remise en cause du vintage

Sérigraphie

Tirage offset

# Aurélie Salavert

Née en 1966 à Avignon (France)

Aurélie Salavert est une artiste protéiforme, inclassable et modeste, dont le genre de prédilection est le dessin, qu'elle ne cesse de réinventer par l'emploi de différentes techniques et styles, de l'abstraction à la figuration, du monochrome aux couleurs. Ayant suivi une formation plastique et théorique en histoire de l'art, l'artiste n'en crée pas moins des œuvres qui défient toute classification stylistique.

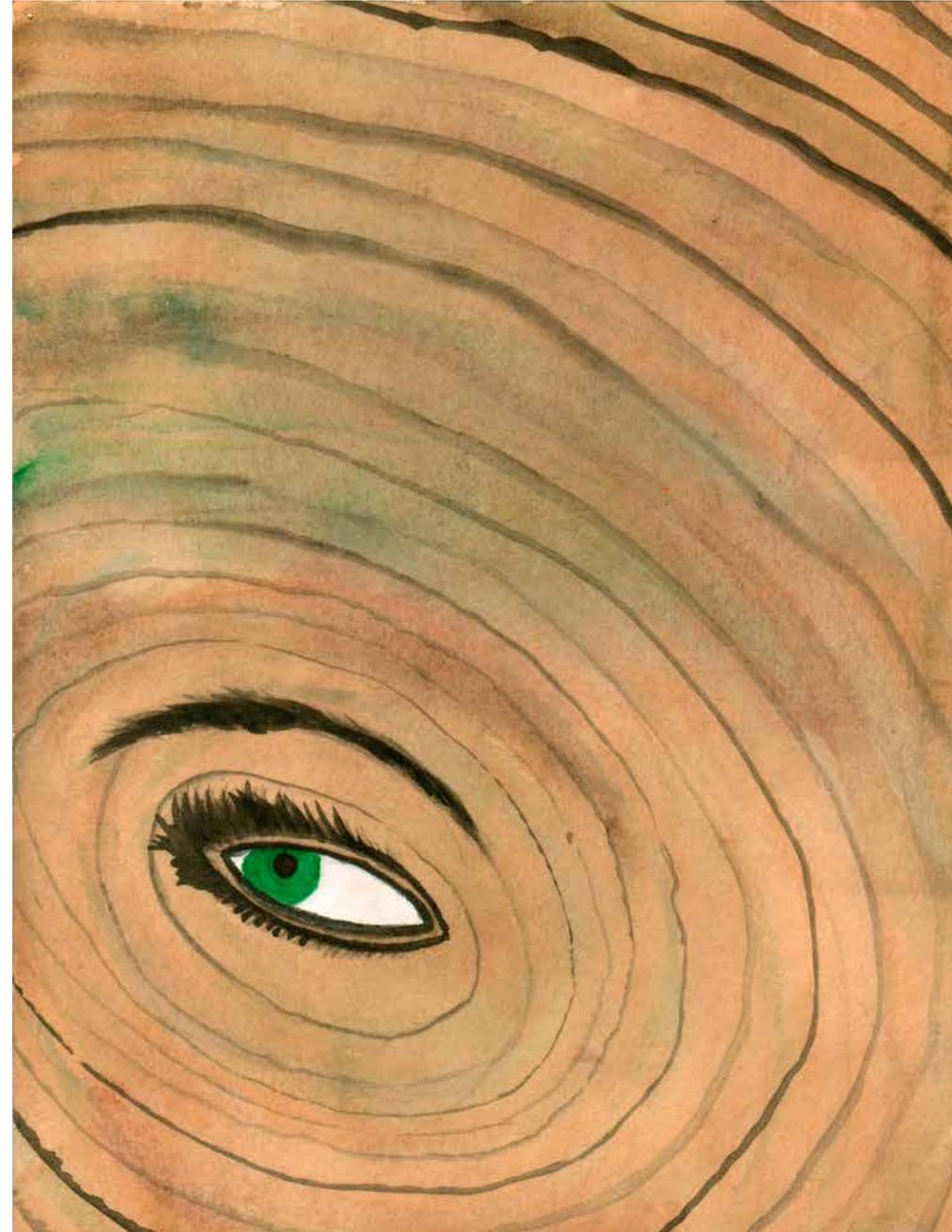
Souvent de petit format, ses œuvres sont hétérogènes et minimalistes. Entre inventivité et hasard, elles partagent des modes de production proches des artistes surréalistes et dadaïstes de la première moitié du XXe siècle, qui faisaient appel à l'expression libre de leur inconscient.

Ainsi, son aquarelle *Sans titre (sans date)* qui, comme la plupart de ses œuvres, ne porte volontairement ni titre, ni date, représente un œil vert dans les cernes d'un tronc d'arbre. De cette association abstraite se dégage une certaine poésie, le tronc d'arbre

devient matière d'un visage hybride, imaginaire, dont le spectateur est libre d'en interpréter le sens.

# 51

*Sans titre, s.d.*  
Aquarelle sur carton  
Dimensions : 18 × 14 cm



**Abstraction**  
**Aquarelle**  
**Calembour visuel**  
**Dessin**  
**Figuration**  
**Surréalisme**

# Sergio Verastegui

Né en 1981 à Lima (Pérou)

Sergio Verastegui pratique aussi bien la photographie que la peinture, l'installation ou la sculpture.

Ses œuvres sont réalisées à partir de matériaux qu'il récupère et réemploie. Il utilise les « restes » de notre société, comme une forme de recyclage, avec une économie de moyens et de gestes. En cela, son travail peut être mis en lien avec celui des artistes de l'Arte Povera (qui utilisent des matériaux dit « pauvres » pour créer leurs œuvres) ainsi que du Nouveau Réalisme (mouvement français des années 60 qui prône un retour à la réalité à travers l'utilisation de représentation ou d'objets reconnaissables).

Sa démarche peut être vue comme une forme d'archéologie contemporaine, qui déplace les objets de leur contexte d'origine. Le travail de Sergio Verastegui questionne ce qui fait mémoire, en choisissant des objets qui tendent à disparaître.

L'artiste part souvent d'un accident qu'il observe à l'intérieur ou à l'extérieur de son espace de travail.

Puis, il cherche à reproduire cet accident de façon préparé et contrôlé.

Dans la série *Scar*, chaque photographie représente un fragment de nature. L'artiste scarifie l'image laissant une marque violente qui altère le papier et vient en révéler la fragilité. Ces incisions font penser aux messages que l'on voit parfois gravés sur les arbres et permettent à l'auteur de marquer sa présence, de s'immortaliser dans la nature. Pourtant, Verastegui rappelle que cette nature n'est pas éternelle et que les actions de l'homme deviennent des actes de destruction. Ici, les cicatrices sont portées par l'image de la nature, et non par la nature elle-même. L'artiste joue donc sur le rapport du contenant et du contenu, ainsi que sur le statut de l'œuvre qui ne peut plus être défini uniquement comme une photo mais devient sculpture.

53

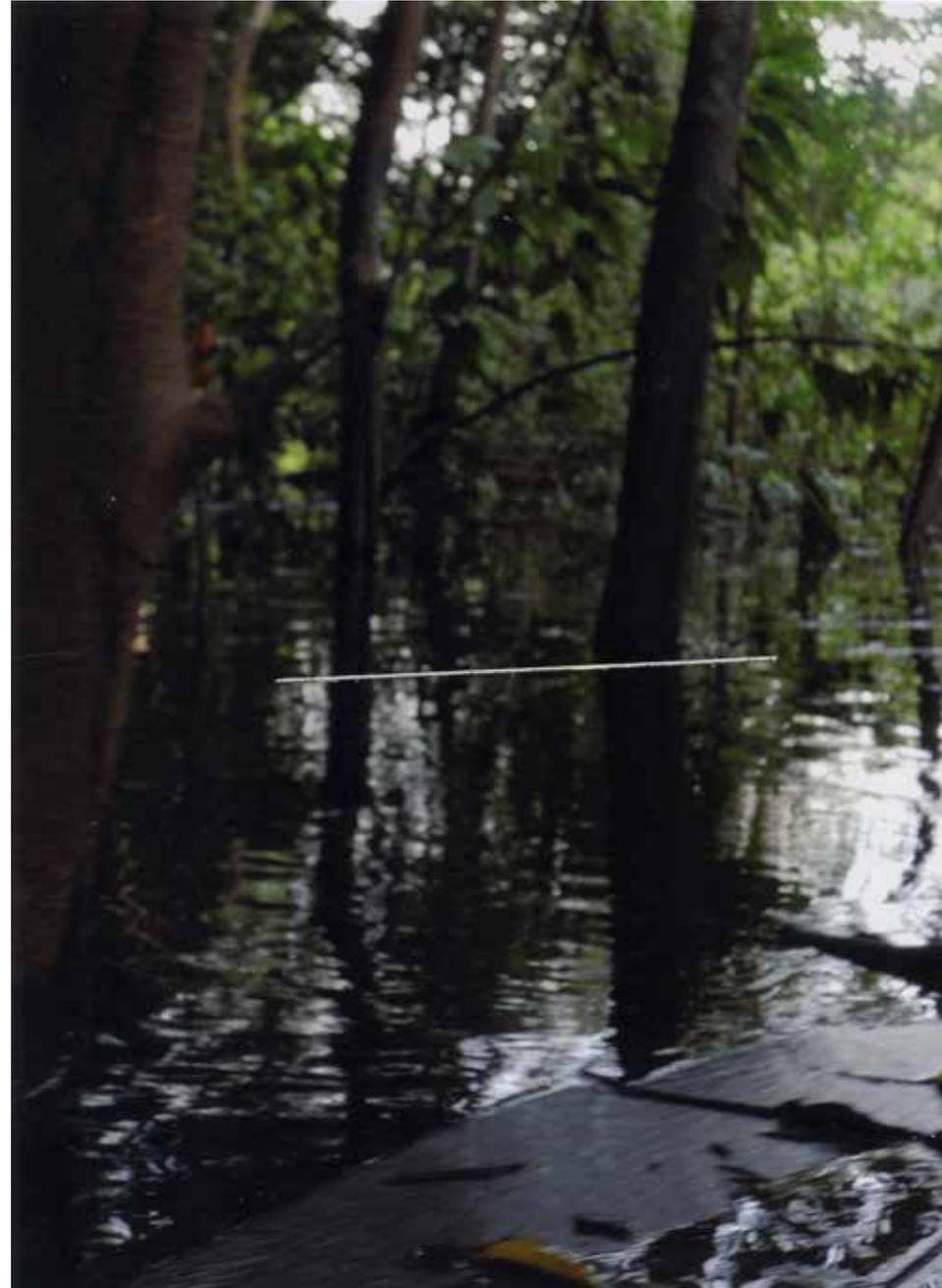
*Scar 1*, 2014

*Scar 2*, 2014

*Scar 3*, 2014

Photographies couleur scarifiées

Dimensions de chaque : 14 x 10 cm



**Destruction**

**Accident**

**Réappropriation**

**Fragment**

**Arte Povera**

**Nouveau  
réalisme**

# Erwin Wurm

Né en 1954 à Bruck an der Mur (Autriche)

Depuis le début des années 80, l'œuvre d'Erwin Wurm s'articule autour de la sculpture à travers des objets et des installations, des vidéos et des performances.

« Combien de temps un objet dure-t-il ? À partir de quand se transforme-t-il en performance ? À quel moment une action devient-elle une sculpture ? » .

Interrogeant à la fois le processus de création de la sculpture, son statut et son évolution avec l'environnement, le travail de l'artiste met en avant l'articulation de l'art et de la vie quotidienne, de l'espace et de l'œuvre, du réel et de la représentation. Il redéfinit la notion de corps entre le sujet et l'objet. Par des situations et des mises en œuvre simples, les thèmes imaginés par Erwin Wurm questionnent l'individualité en jouant à la fois sur le ridicule, l'exhibitionnisme, l'humour et le sexuel.

La série des *One Minute Sculptures* apparaît comme une encyclopédie des possibles de la sculpture à partir d'objets ordinaires. Dévoilant le but à atteindre

par des instructions et des dessins, l'attention ne se focalise plus sur l'objet final mais sur l'instant pendant lequel l'artiste parvient à sa concrétisation. Démystifiant ainsi l'acte de création, Erwin Wurm offre l'occasion aux visiteurs de réactiver l'œuvre selon un protocole établi lors de ses expositions.

Œuvres à la fois drôles et grinçantes, les *One Minute Sculptures* proposent donc un nouveau regard sur la condition de la sculpture à partir de brefs actes du quotidien. Dans cette œuvre, le corps, avec sa position incongrue et inconfortable, fait partie intégrante de la sculpture, imposant une durée éphémère. L'idée récurrente chez Wurm est que toute action humaine peut devenir sculpture.

55

*One Minute Sculpture*, 1997-1998

Photographie couleur

Dimensions : 45 × 30 cm



Art conceptuel

Dada

Dérision

Détournement

Fluxus

Installation

Performance

Protocole

Sculpture  
contemporaine

Traces

# Les formules Flash

## La Grande Malle

*La réappropriation du quotidien*



Avec les œuvres de

Richard Fauguet  
Véronique Joumard  
Antoine Marquis  
Ralph Eugene Meatyard  
Richard Prince  
Erwin Wurm

## Les Sacs à Dos

*Option 1 / Le détournement*



Avec les œuvres de

Saādane Afif  
Julien Carreyn  
Claude Closky  
Dominique Petitgand

+

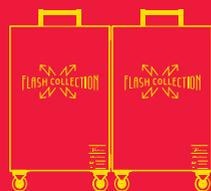


Les œuvres de

Monster Chetwynd  
Julien Carreyn

## Les Petites Malles

*Le point de vue*



Avec les œuvres de

Julien Carreyn  
Lucien Hervé  
Jiri Kovanda  
Bo Christian Larsson  
Émilie Pitoiset  
Aurélie Salavert

*Option 2 / La Temporalité*



Avec les œuvres de

Robert Breer  
Claude Closky  
Mark Geffriaud  
Laurent Le Deunff

+



Les œuvres de

Sergio Verastegui  
Roxane Borujerdi

Flash Collection vous propose plusieurs formules modulables entre les malles et les sacs à dos, pour découvrir au mieux les œuvres de la collection !

*Option 3 / Le Langage*



L'œuvre de

Jean-Pascal Flavien

+



OU



Avec au choix :

# Les vidéos



**John Baldessari**  
**Roxane Borujerdi**  
**Ulla von Brandenburg**  
**Julien Crépieux**  
**Philippe Fernandez**  
**Aurélien Froment**  
**Vincent Ganivet**  
**Pierre Paulin**  
**Stuart Sherman**  
**John Wood & Paul Harrison**

Une œuvre vidéo de la collection du  
frac île-de-france sera exposée dans votre  
établissement durant l'année scolaire

Retrouvez la sélection des œuvres  
du frac île-de-france

# John Baldessari

Né en 1931 à National City (États-Unis)

John Baldessari est une figure majeure de l'art conceptuel et l'un des artistes les plus influents des quarante dernières années. Son travail s'est axé sur les relations entre le langage et les images. Sa pratique, diverse, a exploré différentes techniques en art : la peinture, la vidéo, la sculpture, les installations.

Dans *Six Colorful Inside Jobs*, John Baldessari joue le rôle d'un peintre qui repeint chaque jour une pièce- blanche à l'origine -, grâce aux couleurs primaires et complémentaires. L'avancement de sa peinture est annoncée par un fond noir qui associe le nom du jour qui débute à la couleur qui lui est conférée («Tuesday Orange», «Wednesday Yellow» etc.). L'action directe du peintre en train d'être filmé lie cette œuvre à la performance burlesque dans laquelle John Baldessari, se met dans la peau d'un peintre en bâtiment. Par ce métier, John Baldessari allie la pratique de l'art avec le travail artisanal et industriel.

Par son geste, John Baldessari ramène l'expression artistique de l'art minimal à une pratique artisanale. Enfin, le lien incongru et fortuit entre la couleur et le jour apparaît comme un collage absurde, qui réduit à néant toute spéculation ou intellectualisation des artistes minimalistes. Tentant d'interroger ce qu'est la peinture, John Baldessari questionne ce qui est art et ce qui ne l'est pas. La peinture est montrée comme une pratique du quotidien, bien loin d'un acte créatif.

# 61

*Six Colorful Inside Jobs*, 1977  
Film 16mm transféré sur vidéo, couleur, muet  
Durée : 32min, 53sec



Art Conceptuel

Art Minimal

Collage

Dérision

Détournement

Geste

Ironie Uisuelle

Jeux de langage

Performance

# Ulla von Brandenburg

Née en 1974 à Karlsruhe (Allemagne)

Au croisement de la peinture, du théâtre, de la photographie et du cinéma, les tableaux vivants de Ulla von Brandenburg sont travaillés par la notion de mimesis, entre simple reproduction du réel et basculement dans une sorte d'état de rêve. La grande importance du théâtre pour Ulla von Brandenburg est directement liée à son attrait pour les performances et la répétition de situations, de sentiments déjà existants, vécus, et rejoués comme une thérapie.

*Around*, film muet en noir et blanc, tourné en format 16 mm, nous montre un groupe de personnes rassemblées dans une rue, filmées de dos. Ce groupe tourne lentement sur lui-même, dans une chorégraphie minimale et hypnotique. La caméra qui se déplace autour de ce groupe semble chercher à le contourner pour nous dévoiler les visages, qui restent insaisissables. Le mouvement de rotation de la caméra et du groupe sur lui-même se produit à l'infini, par la mise en

boucle du film. Le bloc de corps anonymes forme un « mur humain », une unité rassemblée dans un même but, qui reste inconnu. Qui sont-ils, s'agit-il d'une société secrète ? Nous sommes maintenus à distance, la caméra laisse notre regard buter sur ce groupe dans lequel nous ne serons jamais admis. Les visages masqués, dissimulés, les corps fantomatiques, les groupes et autres sociétés secrètes sont des motifs récurrents dans le travail de Ulla von Brandenburg. Les individus représentés se trouvent comme fondus dans une sorte de corps collectif, de masse.

L'impression de « temps arrêté » de la mise en scène confère à ces courtes saynètes l'apparence de véritables tableaux vivants, entre fixité et mouvement.

# 63

*Around*, 2005

Film Super 16 mm transféré sur vidéo, noir et blanc, muet

Durée: 2min, 45sec



Art Vidéo

Format 16 mm

Performance

Théâtre

# Roxane Borujerdi

Née en 1981 à Paris (France)

Roxane Borujerdi développe sa pratique à travers différents médiums tels que le dessin, la photographie, la sculpture, la performance ou encore la vidéo.

Pourtant, dans une idée de prolongement, le travail de Roxane Borujerdi trouve toujours sa source dans le dessin, fil conducteur de ses œuvres. Multipliant les mises en forme au fil du temps et des interventions, ses oeuvres finissent par se superposer les unes aux autres à la manière de modules d'un jeu de construction. En effet, dans ses dessins, l'artiste agit par un geste aussi simple que radical en procédant principalement par juxtapositions, assemblages, montages, afin de produire un réagencement perpétuel du réel.

Roxane Borujerdi travaille donc par combinaisons de formes aux apparences géométriques, mixant également différents supports, comme dans la vidéo *Pitanga* (réalisée en 2014 dans le cadre d'une résidence à Rio de Janeiro) où séquences filmées et dessins géométriques

viennent dialoguer et créer une complémentarité. Dans un montage quelque peu ludique (l'artiste parle d'une sorte de « documentaire ornithologique psychédélique »), les formes géométriques dessinées et réassemblées tout au long de la vidéo sont inspirées des motifs colorés que l'artiste a pu observer sur les plumages des oiseaux brésiliens, eux-mêmes filmés et présentés de manière séquentielle dans l'œuvre. Le titre de la vidéo, *Pitanga*, tire son nom d'une baie rouge dont les oiseaux brésiliens sont friands, oiseaux que l'artiste a filmés au sein du jardin botanique de Rio de Janeiro. En ce sens, les œuvres de Roxane Borujerdi semblent donner une valeur de document, actant dans leurs différences et dans leur répétition, de ce qui a été à un moment précis et ne le sera plus.

65

*Pitanga*, 2015  
Vidéo couleur, muet  
Durée : 4min, 6sec



Art Abstrait

Art Vidéo

Collage

Documentaire

Montage

# Julien Crépieux

Né en 1979 à Saint-Lô (France)

Devons-nous aller plus vite ou plus lentement face aux images, nous y arrêter, ou les traverser. Les contempler, les consommer ou bien les laisser nous éblouir. Que ce soit sous la forme de films, d'installations, de sculptures ou de dessins, le travail de Julien Crépieux semble embrasser ces différentes options, par une exploration des images fixes et en mouvement, de leur construction à leur réception. Puisant entre autres ses inspirations dans le cinéma narratif aussi bien que dans les films expérimentaux de James Benning ou Michael Snow par exemple, il semble s'imposer pour chaque nouvelle œuvre, une structure et un protocole proches parfois de la rigueur du cinéma structurel sans s'encombrer toutefois de ses contraintes. La place et l'apparition du sujet dans l'espace-temps du cadre sont ainsi caractéristiques de son travail, par une étude du corps, de son inscription à son déplacement dans un plan jusqu'à sa disparition.

*Sans titre (Travelling Kid)* est aussi un plan séquence dans un paysage. Plein jour, travelling sur une forêt, un enfant surgit dans le champ de la caméra. Filmé en pied, l'enfant regarde la caméra avec l'intention de ne plus la quitter, même lorsque celle-ci essaie de lui échapper en tentant de le devancer. Mais l'enfant la suit, lui court après pour ne jamais sortir du champ. C'est là toute son action, dans ce jeu a priori défini mais dont les règles échappent. Qui de l'enfant ou de la caméra joue, qui tente de poursuivre l'autre dans cet instant où plus personne ne semble contrôler le cadre. Dérèglement appuyé par le trouble ressenti face aux gestes désynchronisés de l'enfant dans la fluidité du travelling. Filmée avec une caméra à haute vitesse, cette séquence a subi diverses opérations au montage recomposant après coup un travelling régulier mais accidenté. Ce qui donne deux mouvements se contestant, celui de l'enregistrement de la caméra, horizontal et

67

*Sans Titre (Travelling Kid)*, 2011  
Udéo HD, couleur, muet  
Durée: 6min, 5sec



fluidifié, et celui du corps de l'enfant, vertical et saccadé par les ralentissements et les accélérations opérés. Cette œuvre naît ainsi de la tension engendrée par des temporalités et des mouvements contraires, où la question du cadre, des plans et de leur durée, du mouvement des images et du regard s'inscrit dans une rêverie sur les modes de fonctionnement de la perception individuelle.

Art Uidéo

Narration

Performance

Temporalité

# Philippe Fernandez

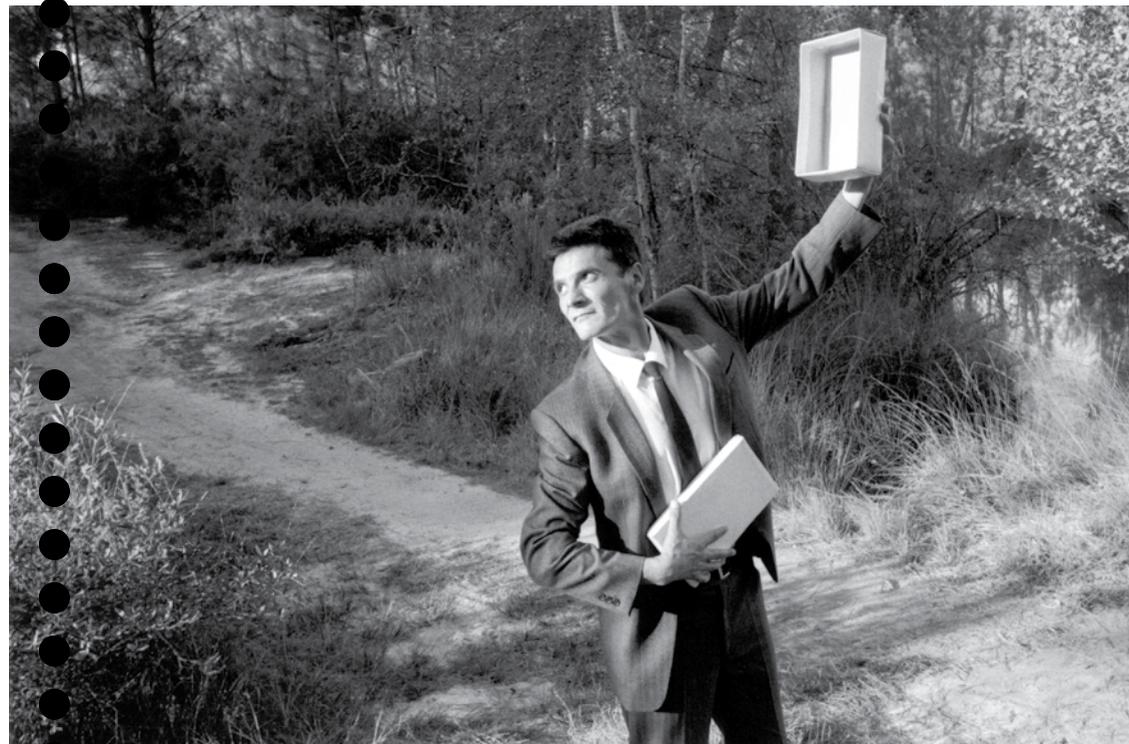
Né en 1958 à Paris (France)

Artiste, musicien, scénariste, réalisateur, Philippe Fernandez se consacre à la réalisation de films de cinéma, dont il a jusqu'à présent signé scénarios, réalisations, montages, décors, musiques et bandes son. Ses différentes activités se combinent au sein d'une même pratique « filmsosphique » qu'il décrit comme « une démarche cinématographique qui aurait pour but de solliciter, par le film, et non sans plaisirs divers, la capacité du spectateur à réfléchir, à penser le monde, et éventuellement, par la même occasion, le cinéma ». Véritables « traités cinématographiques de philosophie burlesque » en noir et blanc, ses trois courts métrages *Conte philosophique (La caverne)*, 1998, *Réflexion*, 1999 et *Connaissance du monde (Drame Psychologique)*, 2004, mettent quant à eux en scène les aventures d'un même personnage en quête de savoir, Don Quichotte moderne aux prises avec des situations symboliques, existentielles et cocasses. *Conte philosophique (La*

*caverne)*, consiste en une adaptation de l'allégorie de la célèbre caverne de Platon. Dans le *livre VII de La République*, le philosophe y décrit un dispositif de projection naturelle d'ombres animées visibles au fond d'une caverne, tenues pour des objets réels par des esclaves enchaînés à l'intérieur de celle-ci. Dans sa démonstration, il désigne sous le terme d'images « d'abord les ombres ensuite les reflets qu'on voit dans les eaux, ou à la surface des corps opaques, polis et brillants et toutes les représentations de ce genre » opposant alors la vérité aux illusions et à la vision superficielle des choses. Transposant la caverne dans une salle de cinéma isolée en pleine nature, au fronton orné du mot LUX, Philippe Fernandez en réactualise le sens et la portée 25 siècles plus tard. Soit un homme en costume-cravate, s'arrachant à la contemplation passive d'un écran dans une salle obscure pour aller découvrir ce qui se trouve au-dehors. D'abord ébloui par la lumière aveuglante du soleil

# 69

*Conte Philosophique (La Caverne)*, 1995-1998  
Film 35mm transféré sur vidéo, noir et blanc, sonore  
Durée : 14min



et confronté à l'étrangeté de ce monde qu'il découvre, il va faire l'expérience de ces « représentations » via un bout de pellicule, un rétroviseur de voiture ou une boîte à chaussures.

Art Vidéo

Citation

Conte Philosophique

Narration

# Aurélien Froment

Né en 1976 à Angers (France)

*Le serpent* est une vidéo constituée de plusieurs plans séquences, dans lesquels le spectateur voit la main d'un homme qui fait des nœuds autour d'un cylindre. Chaque séquence possède un titre, soit une histoire individuelle, qui raconte les périples d'un serpent. Chaque nœud est réalisé à l'aide de cordes (économie de moyens) de matières et de couleurs différentes, et plus les séquences se rallongent, plus les nœuds (les histoires) se complexifient. Par son format et son cadrage, *Le serpent* reprend le fonctionnement des films d'instruction : les sous-titres correspondent aux injonctions données à la main qui manipule le serpent (« Construit un mur, un lapin sort du trou, etc. ») afin d'apprendre l'art du nouage de cordes. Toutefois, un décalage est induit par l'origine de ces instructions, car elles correspondent à une comptine, ici utilisée pour imager la façon de nouer ces nœuds.

Aurélien Froment questionne ici la relation entre les mots (les

instructions ou les injonctions dictées par la comptine) et les images (celles qui capturent l'action exécutée par la main d'après l'instruction qui lui a été donnée). Sorte de reprise des films d'instruction, *Le serpent* s'inspire du travail de Friedrich Fröbel : pédagogue allemand du début du XIX<sup>e</sup> siècle, il est à l'origine d'un jeu destiné à développer les facultés d'appréhension du monde par les enfants.

En outre, la question de l'interprétation des images est au cœur du travail de l'artiste, qui propose dans cette vidéo une réflexion sur la subjectivité : c'est au spectateur d'inventer une histoire en regardant ce serpent se nouer et se dénouer, et l'histoire variera d'un spectateur à l'autre. Dans cette vidéo, les gestes se superposent et créent une interaction avec le spectateur.

Ainsi, à bien des égards, ces œuvres peuvent être perçues comme autant d'études à caractère scientifique, la démarche de l'artiste s'apparentant à celle d'un historien,

# 71

*Le serpent*, 2009

Vidéo HD, couleur, muet, sous-titres français

Durée: 5min, 41sec



d'un chercheur menant des investigations dans des domaines aussi variés que l'architecture, le design, la pédagogie ou la mnémotechnique.

Art Vidéo

Narration

Performance

Temporalité

# Vincent Ganivet

Né en 1976 à Suresnes (France)

Les œuvres de Vincent Ganivet s'inscrivent dans un champ d'expérimentation artistique où se mêle : burlesque, performance, architecture, sculpture, installation, spectacle et détournement des usages quotidiens. Dégâts des eaux volontairement opérés des espaces d'expositions, feux d'artifices tirés en pleine galerie, carambolage de voitures garées, installations de dominos en cascade, arches en parpaing qui tiennent sans ciment, etc.

Alliant également force et fragilité, les œuvres de Vincent Ganivet révèlent une certaine poésie, une esthétique de la catastrophe : l'artiste s'intéresse au débordement du quotidien, aux fuites et aux déchets, qu'il intègre dans la pratique de l'absurde et de l'éphémère. Les matériaux du quotidien trouvent grâce à ses yeux dans la mesure où le banal est beau, et l'accident une poésie. La vidéo *Vaisselle* est une réalisation d'une série de jets d'eau savamment orchestrés à partir de divers éléments de vaisselle

à même l'évier. Sous l'effet de la pression de l'eau, le tas de vaisselle négligemment installé dans un évier rempli, paraît fragile et sous tension. Jets d'eau du pauvre, certes, mais pour des résultats qui, en toute économie, n'auraient pas grand chose à envier aux plus grandioses féeries aquatiques Versaillaises. Par cette installation, Vincent Ganivet poursuit son travail de «sculptures en fonctionnement», aussi fragiles que spectaculaires.

# 73

*Vaisselle*, 2006  
Vidéo couleur, son  
Durée: 41sec



Art Éphémère  
Art dans l'espace  
Art Vidéo  
Objets du  
quotidien  
Installation

# Pierre Paulin

Né en 1982 à Echirolles (France)

Pierre Paulin développe un travail autour de notre rapport à notre environnement et plus particulièrement à la modification de la perception de celui-ci avec l'évolution des nouvelles technologies. L'émergence d'internet et d'une pratique hypertextuelle généralisée a notamment favorisé l'accès à une connaissance prête à consommer, un fast-food pour l'esprit, dont l'accumulation et la standardisation des images deviennent les symptômes. Plus fasciné que critique, Pierre Paulin s'attache à donner une forme à ces phénomènes, usant d'une multitude de média, y compris le film.

L'intérêt de Pierre Paulin pour le perfectionnement des outils d'enregistrement à destination du grand public (caméras, appareils photographiques) est perceptible dans sa vidéo *Input flowers*. Il filme ainsi un bouquet de fleurs à la beauté surannée, vintage, à l'aide de quatre caméras amateurs différentes. Les quatre plans se succèdent dans un fondu

enchaîné, et peu à peu, l'image se modifie, se meut, pour devenir de plus en plus nette, de plus en plus claire, et de plus en plus colorée selon le médium vidéo qui la restitue: caméra super 8, VHS, Hi8, ou DV. Le film se clôt par une remise en contexte qui correspond à la fin du mode plein-écran. Le spectateur comprend alors que ce qu'il a vu est une capture vidéo hébergée sur Youtube. *Input flowers* illustre l'intérêt de Pierre Paulin pour les nouvelles technologies et sa fréquentation régulière d'internet.

# 75

*Input flowers*, 2012  
Vidéo, couleur, muet  
Durée: 3min



Art Vidéo  
Found Footage  
Kinescope



# John Wood & Paul Harrison

Nés à Hong-Kong en 1969 (Chine)  
et à Wolverhampton en 1966 (Royaume-Uni)

Depuis une dizaine d'années John Wood et Paul Harrison ont mis leurs corps au centre de saynètes burlesques, des sketches composés pour être captés et restitués sous la forme de vidéos. Récemment, le travail des deux anglais a pris une nouvelle dimension avec l'introduction d'objets. Une des qualités majeures de cette œuvre réside dans la spontanéité de sa réception par le public, immédiatement frappé par l'évidence comique et formelle des propositions du duo. Mais paradoxalement cette œuvre se construit sur une généalogie complexe. Ce sentiment d'évidence, de jeux de mots visuels se réfère aussi bien à l'histoire de l'alliance entre performance et vidéo qu'à l'héritage du cinéma burlesque muet et à une culture populaire du gag et du slapstick.

Dans la famille de Wood & Harrison se croisent aussi bien les travaux de la chorégraphe Simone Forti, que les réflexions sur la théâtralité de Robert Smith ou les exploits forains des Flying Wallendas (cirque

dans lequel les artistes performaient la plupart du temps sans sécurité), les cascades de Buster Keaton, les délires télévisés d'Ernie Kovaks (acteur et humoriste américain) et une tradition d'attaque contre le modèle muséal du white cube.

*Night and Day* est ainsi une œuvre d'une demi-heure dans laquelle la lumière et l'ombre sont les premiers personnages. Un claquement d'interrupteur assure à la fois l'action et la liaison de cette succession de propositions pour des situations sculpturales, narratives ou tout simplement absurdes. Fragmentaire par sa structure et ses moyens, l'œuvre ne s'apprécie pas moins sous la forme d'un continuum, assuré par une unité de lieu (l'atelier de l'artiste) où chaque instant trouve un rebondissement quelques épisodes plus tard.

# 79

*Night and Day*, 2008  
Uidéo, couleur, son  
Durée : 24min, 18sec



Art Uidéo  
Cinéma burlesque  
Culture Populaire  
Gags  
Jeux de mots visuels  
Performance  
Théâtralité  
White Cube

# Pour aller plus loin: Quelques pistes de travail

## 81

### Œuvre et argumentation

- L'œuvre comme discours
- La relation œuvre / enjeux de son époque
- Le discours, dévoiler les mécanismes de propagande
- Œuvres / objets du quotidien
- Le beau et la nature de l'homme
- La relation poésie et autres arts, le rôle de l'édition moderne qui favorise les rencontres entre œuvres littéraires et œuvres picturales
- Le personnage et ses transpositions, d'une œuvre à l'autre, d'un support à l'autre
- Citation et plagiat

### Philosophie

- Le sujet et la perception
- L'existence et le temps
- Le langage et l'art
- La théorie et l'expérience
- L'interprétation

### Histoire des arts

- La relation des œuvres présentées avec d'autres œuvres du 20<sup>ème</sup> siècle
- La relation œuvre / spectateur
- La dimension locale et mondiale de l'œuvre, par la rencontre des cultures, l'hybridation des formes, et l'élargissement des conceptions de l'œuvre et de l'artiste
- Les enjeux existentiels des œuvres, par opposition à l'étude formaliste des textes par exemple
- Dispositif d'exposition itinérant: procédé et enjeux
- La nature des œuvres (sculptures, objets...)
- Minimalisme et art conceptuel
- Le statut de l'artiste
- L'autofiction

### Image

- La question du référent dans l'image
- Le parcours de l'œuvre, conception, sédimentation, relation au spectateur
- La figuration et l'image
- La figuration et l'abstraction
- La figuration et la construction: l'image dans un contexte d'énonciation/les espaces dans l'image
- La relation de l'image au temps

# Abécédaire

Appropriationnisme

Art conceptuel

Art minimal

Art vidéo

Aura

Cadavre exquis

Calembour visuel

Citation

Collage

Collection

Colporteur

Dada

Dispositif itinérant

Marcel Duchamp

Fluxus

Format pellicule

FRAC

Installation

In situ

Institutions culturelles

Métiers de l'exposition

Multiple

Photographie argentique

Performance

Pop Art

Protocole

Ready-made

Réinterprétation

Reprise

Reproductibilité technique  
de l'œuvre d'art (voir Aura)

Sculptures de voyage

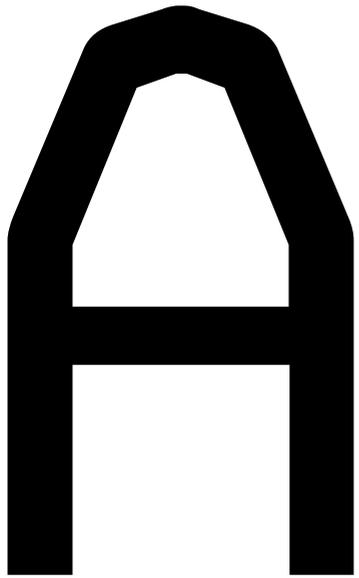
Série (art)

Surréalisme

Traces

Uintage (photo)

White cube



## Appropriation-nisme

L'appropriationnisme désigne un courant artistique américain, né dans les années 1960-1970, et défini par des pratiques artistiques fondées sur la copie libre, le mixage de sources diverses, la citation et l'emprunt. Le terme est apparu tardivement par rapport à l'apparition des pratiques qu'il désigne, soit dans les années 1980-1990, et il est toujours convoqué pour qualifier la pratique d'artistes actuels qui continuent la démarche appropriationniste. L'artiste appropriationniste s'empare d'œuvres, d'objets, et il les fait siens en les modifiant. Il pose ainsi des questions critiques sur la paternité de l'œuvre, l'authenticité, la propriété intellectuelle, le marché de l'art, l'identité, ou la reproductibilité (voir « Aura »). Ajoutons toutefois que le terme, au regard de l'histoire de l'art, n'est pas en soi inédit, car la création ne se produit jamais ex-nihilo: les artistes font référence,

consciemment ou inconsciemment, aux artistes du passé. L'appropriationnisme est à lier au Pop Art, dans la mesure où il emprunte, comme lui, son répertoire d'images à la culture de masse ainsi qu'aux médias. Non seulement les artistes appropriationnistes s'interrogent sur l'iconographie commerciale, mais en plus, ils renversent les relations entre l'original et la copie. Parmi les figures précurseuses de ce courant, également réunies sous la dénomination « Pictures Generation », on compte Sherrie Levine, Cindy Sherman, ainsi que Richard Prince.

## Art conceptuel

L'art conceptuel n'est pas un mouvement structuré, il englobe différentes tendances artistiques. Il n'a pas de période précise (il prospère cependant entre 1965 et 1975) ni un groupe d'artiste défini: il peut être alors qualifié de démarche intellectuelle. L'œuvre conceptuelle reproduit la conception de l'artiste. Pour pouvoir comprendre son œuvre, il est indispensable de tenter de comprendre l'artiste et sa façon de penser. L'art conceptuel a pour particularité de ne plus se soucier en apparence du savoir-faire de l'artiste ni même de l'idée qu'une œuvre doit être « finie ». Les œuvres conceptuelles ne sont que l'illustration d'une idée, qui prime sur la réalisation. Pour Sol LeWitt, tout le cheminement intellectuel du projet (esquisses, dessins, repentirs, modèles, études, pensées, conversations) a plus de valeur que l'objet présenté. Pour Joseph Kosuth ou le groupe d'origine anglaise Art & Language, il s'agit de limiter le travail de l'artiste à la production de définitions de l'art, de répondre à la question « Qu'est-ce que l'art ? » par les moyens de la logique. À la primauté de l'idée, se substitue ici celle de l'exigence

58

tautologique: définir l'art et rien que l'art sans se contredire. La spécificité de l'art conceptuel est parfois difficile à cerner tant par la diversité des démarches artistiques que par l'ampleur de son influence sur différentes tendances contemporaines, ce qui prouve sa force.

## Art minimal

Le Minimal Art ou art minimal est un courant majeur de l'art contemporain du XX<sup>e</sup> siècle. Né à New-York au milieu des années 60, il est une réaction au débordement subjectif de l'Expressionnisme abstrait et à la figuration du Pop Art. Les artistes fondateurs et emblématiques de l'art minimal sont les américains Frank Stella, Donald Judd, Carl Andre, Dan Flavin, Robert Morris et Sol LeWitt. L'art minimal se caractérise par une économie de moyens destinée à privilégier l'idée sur la réalisation de l'œuvre, son credo est « Less is more ». Dans son œuvre *Sans titre (Flavin)* (2009), Richard Fauguet rend hommage aux néons colorés qui caractérisent les séries de Dan Flavin, artiste minimaliste célèbre pour avoir créé des installations spectaculaires à partir de tubes fluorescents du commerce.

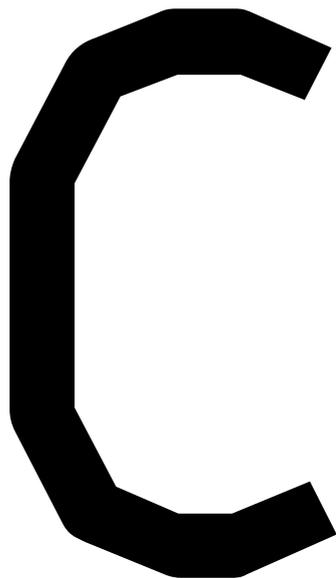
➤ **Figure 1**

## Art vidéo

L'art vidéo est apparu aux États-Unis et en Europe au début des années 1960. Pratique et expression artistique, l'art vidéo est issu de la rencontre des plasticiens, ingénieurs et responsables de chaînes télé, qui ont cherché de nouvelles possibilités d'utilisation du médium vidéo, possibilités rendues accessibles avec la démocratisation de l'accès à ce médium. L'art vidéo a influencé de nombreux courants de l'époque (avant-gardes) mais aussi ultérieurs, de Fluxus à l'art de la performance, ainsi que de l'art conceptuel à l'art minimaliste. Les artistes qui se sont emparés de l'art vidéo se sont donnés une grande liberté de création, en passant par l'expérimentation et l'exploration des potentialités de l'image, de façon à s'affranchir des catégories traditionnelles des beaux-arts et pour interpeller le spectateur. L'exposition d'une œuvre vidéo intègre généralement le point de vue du spectateur, selon un dispositif ou une installation plus ou moins contraignants. Dans tous les cas, il y a une prise en compte de la situation du lieu où est exposée l'œuvre vidéo: luminosité de la salle, format de l'écran, mode de projection, distance du projecteur, emplacement des spectateurs, dispositif sonore, etc.

# Aura

L'Aura, est un concept défendu par le philosophe et critique d'art Walter Benjamin, dans son essai *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, rédigé en 1935. L'Aura représente la puissance de la présence d'une œuvre et le poids de sa tradition. L'Aura est définie par son « hic et nunc », c'est-à-dire l'unicité et l'authenticité de son œuvre, ce qui est insaisissable et pourtant omniprésent. L'œuvre d'art est un objet unique et irremplaçable, c'est en cela qu'elle nous procure une émotion singulière. La reproduction technique moderne (photographie, cinéma etc.) permet de détacher l'œuvre de son contexte traditionnel d'unicité et contribue à effacer cette Aura. Pour Benjamin, c'est un changement majeur dans l'histoire de l'art qui est avant tout positif: l'abolition de cette sacralisation permet de réduire la taille et le poids de la tradition pour une meilleure diffusion, appropriation et perception de l'art par les masses. Les œuvres d'art s'émancipent de leur sacralité pour exister par et pour elles-mêmes: l'art a désormais une nouvelle fonction, à la fois politique et sociale.



## Cadavre exquis

Le *Dictionnaire abrégé du surréalisme* (André Breton, 1938) donne du « Cadavre exquis » la définition suivante: « jeu qui consiste à faire composer une phrase, ou un dessin, par plusieurs personnes sans qu'aucune d'elles ne puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. ». Ce jeu collectif et littéraire a été inventé à Paris, vers 1925, par le groupe des Surréalistes. Le principe du jeu est le suivant: chaque participant écrit à tour de rôle une partie d'une phrase, dans l'ordre sujet-verbe-complément, sans savoir ce que le précédent a écrit. La première phrase qui résulte et qui donne le nom à ce jeu fut « Le cadavre – exquis – boira – le vin – nouveau ». Il fait partie des créations inspirées par le concept d'inconscient, souhaitant explorer ses ressources. L'exercice a également été adopté par des dessinateurs. Le but est alors de réaliser un tableau collectif sur une même feuille.

# 78

## Calembour visuel

Le calembour visuel, aussi appelé « calembour graphique », est un calembour qui implique une ou plusieurs images. Contrairement au jeu de mots, utilisé dans la littérature ou l'écriture, le calembour visuel a pour but de créer une association incongrue d'images qui n'ont rien à voir les unes avec les autres. Le calembour visuel tourne le plus souvent en dérision des personnalités publiques (célébrités, hommes politiques) en les mettant dans des situations absurdes, ce qui provoque un remue-méninges et permet de mettre une idée en image. *Sans titre* (Dan Flavin) de Richard Fauguet est également un calembour visuel, dans la mesure où il allie des références de l'art contemporain (minimalisme) à de la culture populaire (Star Wars), le tout dans un matériau inattendu (le collage d'un bec verseur à sucre sur une carte postale).

## Citation

La citation en art désigne le recours à un élément d'une œuvre qui reprend un thème ou un procédé technique appartenant au passé, comme un clin d'œil. Les citations en art sont nombreuses et précèdent le XX<sup>e</sup> siècle puisque l'étude et la copie des chef-d'œuvres font partie de la formation des peintres et des sculpteurs. *La Vénus d'Urbino* du Titien en 1538, citée et réinterprétée en 1863 par Manet dans *Olympia* en est un bon exemple.

Au XX<sup>e</sup> siècle, la définition de la « citation » évolue, puisqu'elle désigne plus spécifiquement un processus artistique au cours duquel un artiste se réapproprie une œuvre reconnue pour la faire sienne, comme un pied de nez au passé (*L.H.O.O.Q.* de Marcel Duchamp en 1919) ou pour rendre hommage (les *Ménines* de Picasso en 1957, références aux *Femmes d'Alger* de Delacroix, *Série de 12 figures* de Richard Fauguet, 1997-2001). À partir d'une œuvre issue d'un héritage culturel, l'artiste qui cite attribue de nouvelles valeurs à l'original, il crée une œuvre indépendante, nouvelle, originale. La citation fait partie des procédés employés par la génération des artistes postmodernes.

## Collage

Le procédé plastique du collage connaît de permanentes évolutions depuis son apparition au premier quart du XX<sup>e</sup> siècle. En allant au-delà du format réduit de la feuille de papier, vers le volume et l'espace, l'assemblage repose sur la combinaison d'objets inattendus, la libre association d'objets, etc. À partir de textes, de photographies, de dessins, de coupures de journaux ou encore d'éléments divers, les artistes s'attachent à provoquer des rencontres fortuites et traduisent dans leurs œuvres l'idée selon laquelle certaines images ne demanderaient qu'un simple geste pour être véritablement révélées.

# Collection

Dans le domaine de la culture, on distingue la collection particulière de la collection publique et de la collection privée.

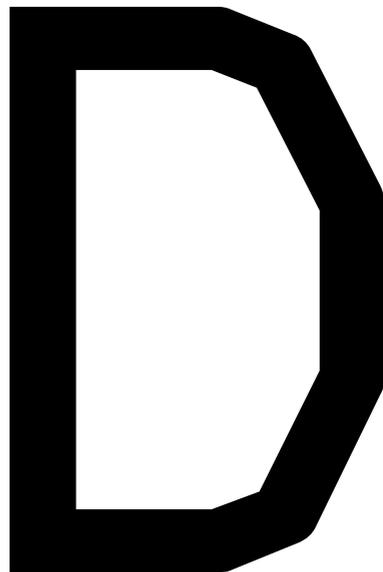
La collection particulière ou personnelle désigne l'ensemble des biens culturels qui sont la propriété d'un individu. Elle n'est pas nécessairement exposée au public, sauf lors d'expositions.

La collection publique désigne l'ensemble des biens culturels qui sont la propriété des collectivités territoriales et qui sont affectés à l'usage du public le plus large possible. En France, les collections publiques sont inaliénables, imprescriptibles et insaisissables. Elles sont conservées, protégées, et enrichies, et elles sont rendues accessibles dans diverses structures : musées, archives, bibliothèques. La grande majorité des collections des musées de France appartiennent à des personnes publiques (l'État par exemple).

La collection privée désigne les biens culturels d'un groupe (personne, association, musée, fondation, etc.) qui sont placés sous un régime de droit privé. Si ces œuvres ou biens culturels peuvent être dispersés en cas de vente ou de dissolution de la collection, certaines bénéficient d'une protection particulière. Lorsqu'elles sont réunies au sein d'une fondation, elles peuvent ainsi faire l'objet d'une affectation irrévocable et qui les rend inaliénables. Lorsqu'elles ont obtenu le label «Musée de France», elles peuvent également être soumises à une protection spécifique.

# Colporteur

Le colporteur est un marchand ambulant qui vend des marchandises à domicile. Historiquement, à une époque où la population était très majoritairement rurale, le colporteur transportait avec lui ses marchandises (livres, étoffes, pommades, coutellerie, etc.) par villes et villages. Au sens actuel, le colportage est la représentation publicitaire publique, qui passe par le biais d'un colporteur (une entreprise, un restaurant, une société, un parc d'attractions).



# Dada

Le mouvement Dada ou dadaïsme a été fondé en 1916 à Zurich, par un groupe d'artistes formé par Tristan Tzara, Hugo Ball, et Jean Arp. C'est l'un des premiers et principaux mouvements d'avant-garde artistiques du XX<sup>e</sup> siècle. Dada a atteint son apogée à Paris (1920-1923), il a bouleversé l'histoire des idées, des arts et des lettres :

# 69

Duchamp s'est joint à ce mouvement, initiateur du surréalisme. Le mot «Dada» n'a pas de signification particulière, il se veut être un pied de nez à la guerre, à sa brutalité et à son absurdité. À l'opposé, le mouvement cosmopolite Dada a prôné la dérision, la joie de vivre, la provocation, la spontanéité, la confusion, et le refus de toute contrainte idéologique. En littérature et en art, Dada s'est distingué par la publication d'un nombre important de revues, manifestations, et expositions provocatrices. Tous les moyens sont bons pour déconstruire l'art : déconstruction du langage et des genres convenus, incongruité, incohérence, désacralisation de l'art bourgeois. Dans les matériaux aussi, Dada puise dans la réalité la plus banale : matériaux ordinaires, récupérés, servent à faire disparaître les limites entre les genres artistiques. La fragmentation des images, des matériaux, des mots et des sons, peuvent faire écho au chaos qui s'est emparé de l'Europe, et qui a fragmenté la société.

# Dispositif itinérant

«Abitacollection» : le frac Île-de-France a invité Hans-Walter Müller, pionnier dès les années 60 de «l'architecture en mouvement», à proposer l'un de ses fameux volumes gonflables pour accueillir une exposition d'œuvres de la collection. L'événement se déroule sur plusieurs jours dans deux communes du département de la Seine-Saint-Denis.

L'exposition est conçue en collaboration avec Elodie Royer et Yoann Gourmel, commissaires associés au frac Île-de-France pour 2011-2013, à partir de la collection du frac Île-de-France ainsi que celle du département de la Seine-Saint-Denis. Avec Abitacollection, il s'agit de présenter des œuvres contemporaines dans un contexte non institutionnel. Le dispositif choisi permet aussi de lever «l'angoisse du seuil», de rendre l'espace d'exposition plus accessible en donnant à voir de l'art dans une forme publique accueillante et événementielle. ➤ **Figure 2 & 3**

La Vidéothèque mobile de Fabrice Gygi est constituée de composants élémentaires (bancs, gradins, moniteur, etc.) qui permettent de créer un espace de rencontres et de ressources. C'est un espace/vidéothèque modulable et itinérant dans lequel le public peut visionner individuellement ou en groupe un large choix de vidéos : on peut s'y isoler pour goûter une vidéo en solitaire voire à deux ou partager la découverte d'une vidéo collectivement depuis les gradins. La Vidéothèque mobile offre un espace d'expérience et de réflexion au spectateur. ➤ **Figure 4**

Le «Kiosque électronique» est une plateforme de concert-live itinérante. Des musiciens peuvent s'y produire régulièrement, dans le cadre de festivals, d'expositions, en intérieur ou en extérieur, mais leur activité est toujours silencieuse, de façon à ce que l'attention

du public soit concentrée sur le visuel. Le son n'est entendu qu'au travers d'un dispositif de 36 casques, rattachés à la boîte. Le kiosque a été conçu en 2004, à l'occasion des concerts «Rendez-vous de la salle de bains», à Lyon. Conservé au frac Île-de-France, il est activé lors d'expositions ou de concerts, comme à la Vilette (en 2008) ou au centre Pompidou (2009). En dix ans, il a accueilli plus d'une centaine de concerts-live. ➤ **Figure 5**

«Parade» est un projet inventé par le frac Île-de-France en 2010. Il s'agit d'une exposition itinérante qui a sillonné les routes du département d'Île-de-France afin de faire circuler une partie des œuvres de la collection et d'aller à la rencontre directe d'un public peu ou pas familiarisé avec l'art contemporain. L'exposition s'est déplacée grâce à un camion qui a installé, dans des endroits stratégiques de villes en banlieue, une tente aménagée, de façon à accueillir en toute sécurité les œuvres présentées. L'exposition a eu lieu tous les week-ends de juin 2010. ➤ **Figure 6**

## Marcel Duchamp

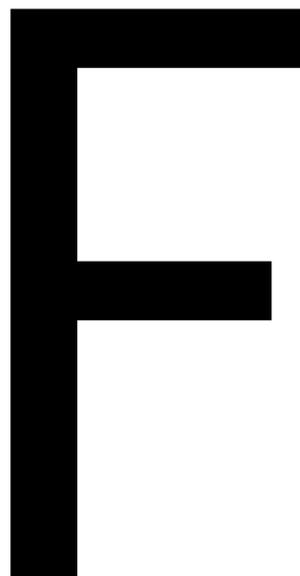
«Boîte-en-valise»: conservateur du musée de ses propres œuvres, Marcel Duchamp a toujours porté un regard vigilant sur leur préservation et leur diffusion. Au fil des années, il a veillé à faire acquérir la plupart d'entre elles par ses rares collectionneurs et mécènes: Katherine S. Dreier, Louise et Walter Arensberg. En 1935, l'idée lui vient de rassembler dans un «album» les œuvres qu'il a jusque-là réalisées. À la faveur de la publication de ses œuvres dans des livres ou des revues, il augmente leur tirage pour se constituer un stock d'images. Sur des feuilles de Rhodoïd, il fait imprimer des reproductions du

*Grand Verre, des Neuf Moules Mâlic, de la Glissière, etc.* Il fait également réaliser des reproductions en miniature du «*Pliant de voyage*», de «*Fontaine*», de sa fiole d'*Air de Paris*. Par un bulletin de souscription qu'il adresse à ses collectionneurs, Duchamp annonce, pour le 1er janvier 1941, la parution d'une «boîte à tirettes gainée de cuir» contenant la reproduction fidèle en couleurs, découpage, estampage ou objets réduits de verres, peintures, aquarelles, dessins, readymades, dont l'ensemble représente l'œuvre à peu près complète de Marcel Duchamp entre 1910 et 1937. Les éléments utiles aux boîtes suivantes sont acheminés aux États-Unis avec les œuvres de la collection personnelle de Peggy Guggenheim. De 1942 à 1966, à l'aide d'assistants toujours différents, Duchamp réalise trois cent douze exemplaires de sa boîte, dont vingt exemplaires de luxe (chacun d'entre eux renfermant un original).

Le «regardeur» est une notion développée par l'artiste français Marcel Duchamp, l'inventeur du ready-made. Pour Marcel Duchamp, «ce sont les regardeurs qui font les tableaux», c'est-à-dire qu'une œuvre d'art ne peut prendre sa dimension d'œuvre d'art que dans la mesure où quelqu'un la regarde. En effet, celui qui regarde, c'est celui qui apporte du sens à l'œuvre de l'artiste, celui qui contribue à enrichir son contenu.

➤ **Figure 7**

16



## Fluxus

Fluxus est un mouvement artistique d'avant-garde des années 60, créé par de jeunes artistes américains influencés par le courant Dada, par Marcel Duchamp, les Happenings d'Allan Kaprow (1927-2006) et l'enseignement du compositeur et plasticien américain John Cage (1912-1992). Fluxus signifie en latin «le flux, le courant». Fluxus trouve son impulsion aux États-Unis puis s'est développé en Europe et au Japon. Il propose un art total qui réunit de multiples langages artistiques et amène l'idée d'une identité entre l'art et la vie. Fluxus se distingue des autres groupes par sa volonté d'abolir le fossé entre l'art et la vie. Le mouvement Fluxus est souvent ludique et est révélateur

d'un refus d'un art ennuyeux. Fluxus a donc remis le divertissement dans l'art, qui permet au groupe de réagir contre la culture dite bourgeoise. L'art renoue ainsi avec une innocence enfantine et peut devenir vecteur de renouveau social.

## Format pellicule

Encore appelée «film photographique», la pellicule est un support physique souple, possédant une bande à la largeur variable, recouverte de diverses couches de produits chimiques qui sont réactifs à la lumière. Quand on parle de «format» de la pellicule cinématographique, on désigne la dimension des films utilisés dans le cinéma argentique, dimension que l'on exprime par la largeur de la pellicule exprimée en millimètres. La dimension et les proportions de l'image sont imposées par deux données techniques: la largeur de la bande ainsi que les dimensions de la fenêtre de caméra. Plus une pellicule est large, plus l'image est de qualité et coûteuse.

Le format 8mm ou Super 8 possède des qualités de texture d'image, de maniabilité et de faible coût, qui le font encore utiliser de nos jours par le cinéma amateur, et surtout par le cinéma expérimental. Ce format est lancé par Kodak aux États-Unis après la crise de 1929. En effet, la pellicule au format 16mm était devenue trop coûteuse. En 1965, le film 8mm évolue en film Super 8: il garde la même largeur mais avec des perforations plus petites, ce qui donne

une image agrandie de 36%, de meilleure qualité, et plus pratique de maniement. Le format 9,5mm est le premier format spécifique amateur à grande diffusion. La variété des films produits avec ce format est dès lors considérable: comédies, reportages, documentaires, etc. Longtemps le format 9,5mm est resté le seul format disponible en France, très répandu en Europe mais peu populaire au États-Unis. Aujourd'hui, ce format a pratiquement disparu du marché grand public.

En 1923, Kodak développe aux États-Unis le format 16mm, d'emblée vendu comme format du cinéaste amateur, grâce à la mise sur le marché d'une caméra à manivelle et d'un projecteur. C'est le plus coûteux des formats amateurs mais il est mis en avant par la qualité de son grain, et par sa capacité à produire des films sonores. Ce format se professionnalise par la suite avec des fictions de petit ou moyen budget, et il sera remplacé en partie dans le monde professionnel par la vidéo.

Le format 35mm est le format professionnel le plus standard dans le cinéma traditionnel, et bien qu'il ait été créé depuis les débuts du cinéma, avec Edison, il est encore utilisé aujourd'hui sur de nombreux tournages, ainsi que dans la plupart des salles de cinéma qui n'ont pas basculé au numérique. Il offre une excellente définition d'image (environ 16 images/s).

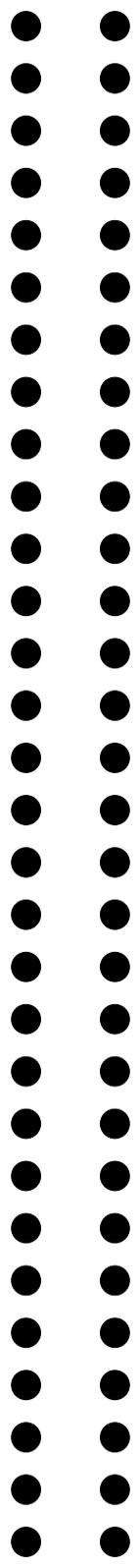
Le 70mm est un format utilisé pour projeter des films monumentaux en plus de leur conférer des qualités telles qu'une grande précision de la profondeur de champ ainsi qu'une définition accrue. La pellicule 70mm offre une très grande définition (3 à 4 fois plus que le classique

35mm), une image extra-large, et elle reste inégalée à ce jour en projection.

## FRAC

Les Fonds régionaux d'art contemporain sont des collections publiques d'art contemporain créées en 1982 dans le cadre de la politique de décentralisation mise en place par l'État avec les nouveaux conseils régionaux pour permettre à l'art d'aujourd'hui d'être présent dans chaque région de France. Leur mission première est de constituer une collection, de la diffuser auprès de différents publics et d'inventer des formes de sensibilisation à la création actuelle.

Aujourd'hui, les collections des Frac rassemblent 26 000 œuvres de 4 200 artistes autant français qu'étrangers. Contrairement aux musées ou aux centres d'art, les Frac ne peuvent être identifiés à un lieu unique d'exposition. Patrimoines essentiellement nomades aux outils de diffusion et pédagogiques originaux, les collections des Frac voyagent en France et à l'international. Chaque année, un tiers de leurs œuvres sont présentées au public, ce qui fait des Frac les collections les plus diffusées de France. Ce principe de mobilité les définit comme d'indispensables acteurs d'une politique d'aménagement culturel du territoire visant à réduire les disparités géographiques, sociales et culturelles et à ainsi faciliter la découverte de l'art contemporain par des publics les plus diversifiés.



# 93

## Installation

Une installation artistique est une œuvre d'art visuel en 3D, conçue pour un lieu spécifique (in situ), pour modifier la perception de l'espace et pour encourager le public à une réflexion sur le contexte de l'œuvre.

Le terme « installation » est apparu dans les années 1970 pour qualifier un genre de l'art contemporain dans lequel des œuvres sont spécifiquement créées dans des espaces intérieurs (galeries, musées). L'installation peut être mobile (ou remontable), permanente (ou fixe), éphémère (ou temporaire), elle peut inclure un parcours (une scénographie) et elle interagit avec le public autrement qu'avec le regard.

## In situ

En art contemporain, le terme « in situ » désigne une œuvre créée spécialement pour son site d'accueil ou d'exposition: elle n'est donc pas transportable. Le terme désigne également une œuvre pour laquelle l'artiste a tenu compte du lieu dans lequel elle est installée. Dans la mesure où les œuvres in situ interagissent avec leur environnement, elles subissent des dégradations, et sont donc éphémères. En outre, elles peuvent impliquer des interactions avec le public, ce qui veut dire qu'elles sont manipulables, ou que le public peut y monter, tourner autour, etc. Parmi les courants artistiques contemporains travaillant sur cette notion, on compte le Land art ainsi que le Street art. Parmi les artistes travaillant in situ: Robert Smithson (*Spiral Jetty*), Daniel Buren (*Les Deux Plateaux* dits *Colonnes de Buren* dans la cour arrière du Palais-Royal à Paris), ou encore Christo et Jeanne-Claude (*Curtain Valley*, 1972, Colorado).

## Institutions culturelles

Le CNAP est l'acronyme du Centre National des Arts Plastiques, institution culturelle française qui a pour but de soutenir et de promouvoir la création artistique, dans les domaines plastiques et visuels. Le CNAP intervient directement dans l'économie artistique,

en tant que collectionneur public : il enrichit et gère, pour le compte de l'État, un ensemble ou collection d'œuvres relevant de tous les domaines de la création, connu sous l'appellation de FNAC (Fonds National d'Art Contemporain). Les œuvres qu'il acquiert ou commande ont pour vocation d'être diffusées par le biais de procédures spécifiques : les prêts et les dépôts. En outre, le CNAP soutient la recherche et la création artistique. Il attribue ainsi des d'allocations et des bourses de recherche à des artistes et des professionnels de l'art contemporain.

Une fondation est une personne morale (entreprise, association) de droit privé, à but non lucratif, créée par un ou plusieurs donateurs, de façon à accomplir une œuvre d'intérêt général. En France, la création de fondations a été favorisée par la «loi Alliaison» de 2003, relative au mécénat (apport financier, matériel ou humain, sans contrepartie directe).

Le FRAM est l'acronyme du Fonds Régional pour l'Acquisition des Musées, créé en 1982 sur l'ensemble du territoire français, de façon à soutenir la politique des collectivités locales. C'est une commission interrégionale, composée de représentants de l'État, du Conseil régional et de conservateurs de bibliothèques, qui se réunit deux fois par an afin d'enrichir les collections des musées régionaux et de soutenir leurs projets d'acquisition.

Un musée est une institution permanente, sans but lucratif et au service de la société et de son développement.

Il acquiert, conserve, étudie, expose et transmet le patrimoine matériel et immatériel de l'humanité et de son environnement, à des fins d'études, d'éducation et de délectation. C'est un lieu dans lequel sont rassemblées et classées des collections d'objets

présentant un intérêt historique, technique, scientifique et artistique, et les premiers musées ont été créés au lendemain de la Révolution française.

# M

## Métiers de l'exposition

Le commissaire d'exposition se charge de la conception et de la réalisation d'une exposition temporaire, qu'elle soit artistique, scientifique ou bien historique. Il/Elle gère de A à Z la mise en place de l'exposition, sorte d'auteur/e de l'exposition, chargé/e de déterminer le choix des pièces présentées, la recherche d'un endroit approprié pour accueillir le projet, ainsi que les supports qui restitueront des informations complémentaires au public. Il est celui qui crée des liens entre les œuvres, comme un/e conteur/se d'histoire, de façon à ce que le public puisse trouver du sens à l'exposition, avec ou sans médiateur. La mission du médiateur culturel est de faire le lien entre le public et l'œuvre ; il

# 95

peut s'agir de médiation orale (visite, ateliers...) ou de médiation écrite. Il a un rôle particulier à jouer avec les publics dits «éloignés» ou «empêchés» pour des raisons culturelles, sociales ou économiques, ainsi qu'avec les publics handicapés où son rôle de passeur est précieux. Le rôle du médiateur culturel a été souligné dans la loi musée, intégrée aujourd'hui au Code du patrimoine. Un régisseur travaille au sein d'un musée ou d'une institution culturelle, son rôle est d'assurer la gestion administrative et logistique des mouvements d'œuvres dans le cadre des collections permanentes comme des expositions, le respect des prescriptions en matière de conservation préventive et de sécurité, ainsi que de veiller à la localisation et au récolement des collections dont il a la charge.

## Multiple

Un multiple est une œuvre d'art éditée à plusieurs exemplaires dont le tirage peut être illimité. Il existe différents types de multiples : la gravure, l'estampe, la lithographie, la sérigraphie, etc. Le multiple permet à l'artiste de décliner ses œuvres dans une gamme plus accessible au public.

# P

## Photographie argentique

La photographie argentique est une technique permettant l'obtention d'une photographie par un processus photochimique comprenant l'exposition d'une pellicule sensible à la lumière puis son développement et, éventuellement, son tirage papier. À la différence de la technique argentique, la photographie numérique est obtenue via l'utilisation d'un capteur électronique comme surface photosensible.

## Performance

La performance (de l'anglais «to perform», interpréter) remonte à une tradition artistique interdisciplinaire qui trouve son origine dans les pratiques artistiques d'avant-garde de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle: futurisme, Dada, surréalisme, école du Bauhaus. Les artistes ont pratiqué la performance pour briser les catégories traditionnelles artistiques: en solo ou en groupe, accompagnée d'éclairage, de musique, produite dans des galeries d'art, des musées, ou dans la rue.

La question du temps est essentielle car la performance est de l'ordre de l'œuvre éphémère: ce qui garde le souvenir, la trace de la performance, c'est la photographie, le film, l'enregistrement sonore, ou le souvenir du public.

## Pop Art

Le Pop Art est une expression inventée par le critique d'art anglais Lawrence Alloway à la fin des années 50. Elle désigne un groupe d'artistes anglais (Jasper Johns, Richard Hamilton) puis américains (Robert Rauschenberg, Andy Warhol, Roy Lichtenstein), dont l'art a pris appui sur la culture populaire contemporaine, lui empruntant sa foi dans le pouvoir des images. Les artistes Pop Art critiquent la société de consommation sur le mode de l'ironie. Pour ce faire, ils reprennent et détournent les thèmes et techniques (acrylique, sérigraphie) tirés de la culture de masse populaire: la publicité, les bandes dessinées, les objets du quotidien. Ainsi, l'utilisation des symboles populaires qui marquent l'inconscient dès l'enfance, de Mickey Mouse à Jackie Kennedy, sert à désacraliser les sujets nobles revendiqués par une conception élitiste de l'art.

## Protocole

En art, le protocole désigne un ensemble de règles qu'un ou plusieurs artistes se donnent pour réaliser une œuvre, une performance, ou une action. L'emploi d'instructions permet à l'artiste de faire exécuter son œuvre par un autre que lui (cf. les sérigraphies d'Andy Warhol, ou les *One Minute Sculpture* d'Erwin Wurm). Le protocole ne dépend pas nécessairement de l'habileté manuelle de l'artiste, et il participe de la démarche de dématérialisation de la production de l'œuvre d'art. Certains artistes nomment aussi le protocole «partition» ou «scénario».

97

R

remettent en jeu des codes traditionnels, détournent des objets de leur usage, etc. Toute source antérieure, qu'elle soit plastique, cinématographique, scientifique, etc. peut être réutilisée et transformée.

## Ready-made

Le ready-made est un objet manufacturé, «déjà fait», qui va être promu au rang d'objet d'art par le seul choix de l'artiste. Notion élaborée par Marcel Duchamp en 1913, elle annonce les prémices de l'art conceptuel. Le ready-made peut être «aidé», «assisté» ou «rectifié» par certaines modifications. ➤ **Figure 8**

## Réinterprétation

L'acte de créer repose en partie sur la curiosité ou la tentation de la réinterprétation, du pastiche au remake. Ainsi, les artistes détournent, rendent hommage à d'autres, transposent des genres comme le portrait ou le paysage,

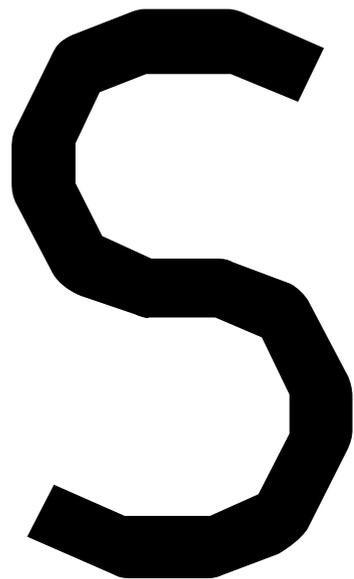
# Reprise

Le terme de reprise qualifie des situations bien différentes induisant toutes une dynamique de renouveau fondée sur la prise en compte d'éléments préexistants, déjà vus. Dans le champ de la création plastique, on a assisté avec la modernité à l'épanouissement de l'idée de la table rase et à la recherche permanente du nouveau. Elle-même devenue une tradition à l'ère contemporaine, la modernité a laissé la place à des préoccupations plus hétérogènes, s'ouvrant aux mélanges. Les artistes n'hésitent pas à puiser des formes dans le passé et à opérer des associations surprenantes. L'expérience de la reprise est donc à envisager comme principe actif, car, s'ils empruntent à des répertoires aux origines multiples, les artistes trouvent, ce faisant, des procédés inédits.

## Reproductibilité technique de l'œuvre d'art (voir Aura)

Dans son ouvrage *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1935), Walter Benjamin questionne les notions d'authenticité de l'œuvre, expose les concepts d'aura, de l'esthétisation du politique et de la politisation de l'art. Une thématique revient souvent, celle de la désacralisation de l'art. Walter Benjamin redéfinit les conditions de production et de réception de l'œuvre d'art, après l'invention des nouvelles techniques de production et de reproduction en art (photographie, cinéma). La désacralisation de l'œuvre d'art, le

déclin de l'Aura, comportent pour lui des aspects positifs et négatifs : grâce aux techniques modernes, l'œuvre d'art se démocratise et devient accessible au plus grand nombre mais cette démocratisation de la culture comporte aussi des risques, notamment celui de manipuler les masses. Walter Benjamin, proche des idées marxistes, a la volonté de reformuler la théorie de l'art afin qu'elle résiste à tout usage, notamment au fascisme.



## Sculptures de voyage

Tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, la pratique de Bruno Munari passe par le design, le graphisme, l'illustration, le livre, aussi bien que par les arts plastiques, la photographie et le cinéma. Sa recherche artistique, hétérogène et d'une grande cohérence, est indissociable d'une réflexion pratique sur la pédagogie. Il a traversé et participé très tôt à différents mouvements artistiques des

# 99

avant-gardes du début du XX<sup>e</sup> siècle, comme le Futurisme ou le Surréalisme. Très impliqué dans le Mouvement pour l'Art Concret, fondé à Milan en 1948, qui regroupe, entre autres, des artistes comme Max Bill, Klee ou Kandinsky, il expérimente les formes géométriques (triangle, cercle, carré) cherchant à supprimer le superflu. Avec les sculptures de voyage, en carton coloré, il opte pour la « fonctionnalité de l'art » et invente non sans humour un « objet à fonction esthétique », pliable et à emporter avec soi dans sa valise pour personnaliser des lieux anonymes, comme les chambres d'hôtels par exemple.

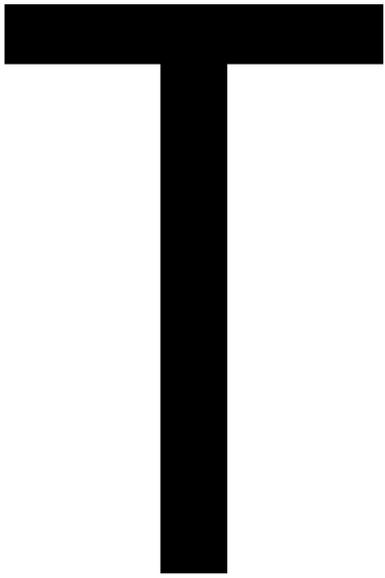
## Série (art)

En art, la série désigne un ensemble ordonné d'œuvres qui ont été regroupées par un/e artiste, selon le même thème, le même motif, ou la même technique. La multiplication des reproductions permet à l'artiste de progresser dans sa recherche picturale, notamment pour résoudre des problèmes de représentation du motif choisi. Parmi les séries de peintures les plus connues, on peut faire référence aux séries sur la *Montagne Sainte-Victoire* de Paul Cézanne (plus de 80 peintures), ou aux *Nymphéas* de Claude Monet (environ 250 peintures). Durant la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, le processus « sériel » a été repris par les artistes qui en ont fait un art à part entière, l'art sériel. En multipliant les reproductions de

leurs œuvres, grâce à la sérigraphie notamment, les artistes ont questionné des notions clés de l'art, comme l'unicité de l'œuvre, ou le savoir-faire artistique. Antoine Marquis (série *Hélios*), Erwin Wurm (*One minute sculpture*), Richard Fauguet (*Sans titre*), ou Richard Prince (série des photographies aux fausses dédicaces) travaillent par séries.

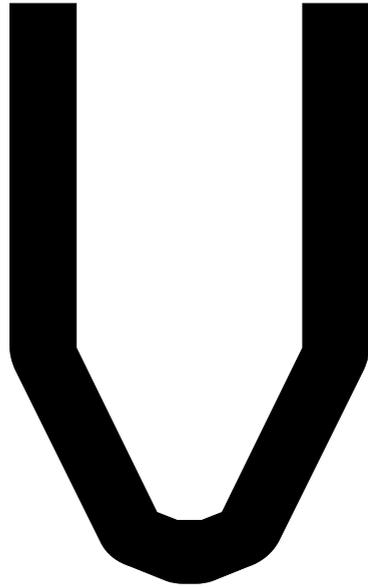
## Surréalisme

Le surréalisme est un mouvement d'avant-garde européen des années 20. Héritiers de Dada, les Surréalistes ont dénoncé l'absurdité de la Première Guerre mondiale et la perte de la raison. L'existence officielle des Surréalistes est annoncée en 1924, dominée par la personnalité d'André Breton, qui signa le *Manifeste du surréalisme* cette même année. La théorie guidant les artistes Surréalistes est la libération du désir et l'invention de techniques visant à reproduire les mécanismes du rêve : dessins automatiques, cadavres exquis, rencontre entre des éléments disparates dans le cadre de dessins et de collages. Le mouvement s'est développé pendant plus de 40 ans, jusqu'à l'émergence du Pop Art dans les années 60, ainsi que du Nouveau Réalisme.



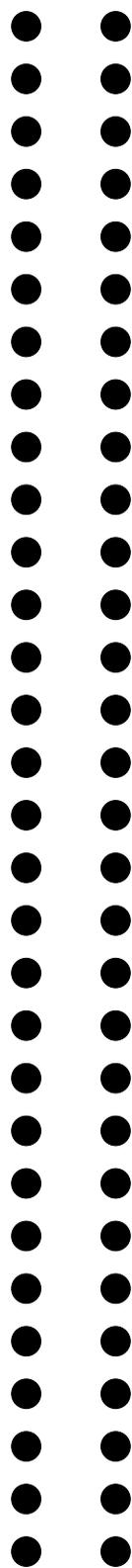
## Traces

La trace est l'empreinte, la marque que laisse le passage d'un individu ou d'un objet. La trace est aussi le témoin d'un acte artistique, d'un happening ou d'une performance, comme une photographie, une vidéo, un dessin, un enregistrement sonore.



## Uintage (photo)

En photographie, le vintage désigne un tirage photographique argentique effectué à partir du négatif original. Le vintage date du temps de la prise de vue, il a été effectué par le photographe lui-même, ou sous son contrôle. Selon la période de réalisation, on distingue deux types de tirages: le tirage d'époque (produit à une date proche de celle de la prise de vue) et le tirage tardif (produit à distance de la date de prise de vue).



101



## White cube

Le white cube («cube blanc») est un mode d'organisation et de conception de l'espace d'exposition dans un musée ou une galerie. Parallèle à l'évolution de l'art du début du XX<sup>e</sup> siècle, le white cube a émergé simultanément aux premières expérimentations de l'avant-garde (notamment les impressionnistes et les peintres abstraits). Le terme a été conceptualisé dans les années 1970, avec l'essai de l'artiste et critique d'art américain Brian O'Doherty, intitulé *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. Toutefois, dès les années 1920, des artistes et des musées ont adopté ce mode de conception de l'espace d'exposition, à l'image du Museum of Modern Art (MoMa), fondé en 1929

à New-York. Le white cube désigne donc un espace qui a pour fonction de garantir l'autonomie à l'œuvre d'art. Il est censé incarner l'espace d'exposition idéal: peint en blanc, avec des murs sans décorations. Environnement propre et discret, sa mise en place doit renforcer l'abstraction de l'espace, et la décontextualisation, traditionnellement présente dans les musées et les galeries: les lieux construits selon cette idéologie sont considérés comme neutres, homogènes, laissant les œuvres occuper tout l'espace. En tant qu'idéologie et mode d'organisation des lieux culturels, le white cube a été progressivement remis en cause, en raison de son caractère radical, symbolique et de la sacralisation trop importante qu'il confère aux œuvres d'art.

➤ Figure 1



Dan Flavin, Monument for U. Tatlin, 1969, lampe fluorescente blanc froid, h: 243.8 cm, San Francisco, Museum of Modern Art, The Doris and Donal Fisher Collection © Stephen Flavin / ADAGP, Paris, 2015 © SFMOMA

➤ Figure 2 & 3



Vues de «Abitacollection», l'exposition itinérante et hors-les-murs du frac Île-de-France – Automne 2012 dans les villes de Romainville (Seine-Saint-Denis) et Villepinte (Seine-Saint-Denis) © Erwan Fichou

➤ Figure 4



Fabrice Gygi, Uidéothèque mobile, 1998, collection du frac Île-de-France © Martin Argyroglo

➤ Figure 5



Festival « On va jouer rien que pour vous », Centre Pompidou, 2009 © Laurent Friquet

➤ Figure 6



Vue extérieure de « Parade » à Bullion (Yvelines), 2010 © Guillaume Désanges

➤ Figure 7



Marcel Duchamp, *La boîte-en-valise*, 1939-1941, carton, bois, papier, plastique, 40 x 37.5 x 8.2 cm, Paris, Centre Pompidou © Georges Meguerditchian – Centre Pompidou, MNAM-CCI / Dist. RMN-GP © The estate of Marcel Duchamp / Adagp, Paris

➤ Figure 8



Marcel Duchamp, *Roue de bicyclette*, 1913, roue métallique montée sur un tabouret en bois peint, h: 128.5 cm, Paris, Centre Pompidou, © Christian Bahier / Philippe Migeat, Centre Pompidou-MNAM-CCI, Dist, RMN-Grand Palais © The estate of Marcel Duchamp / Adagp, Paris

# Les Frac



# Qu'est-ce qu'un Frac

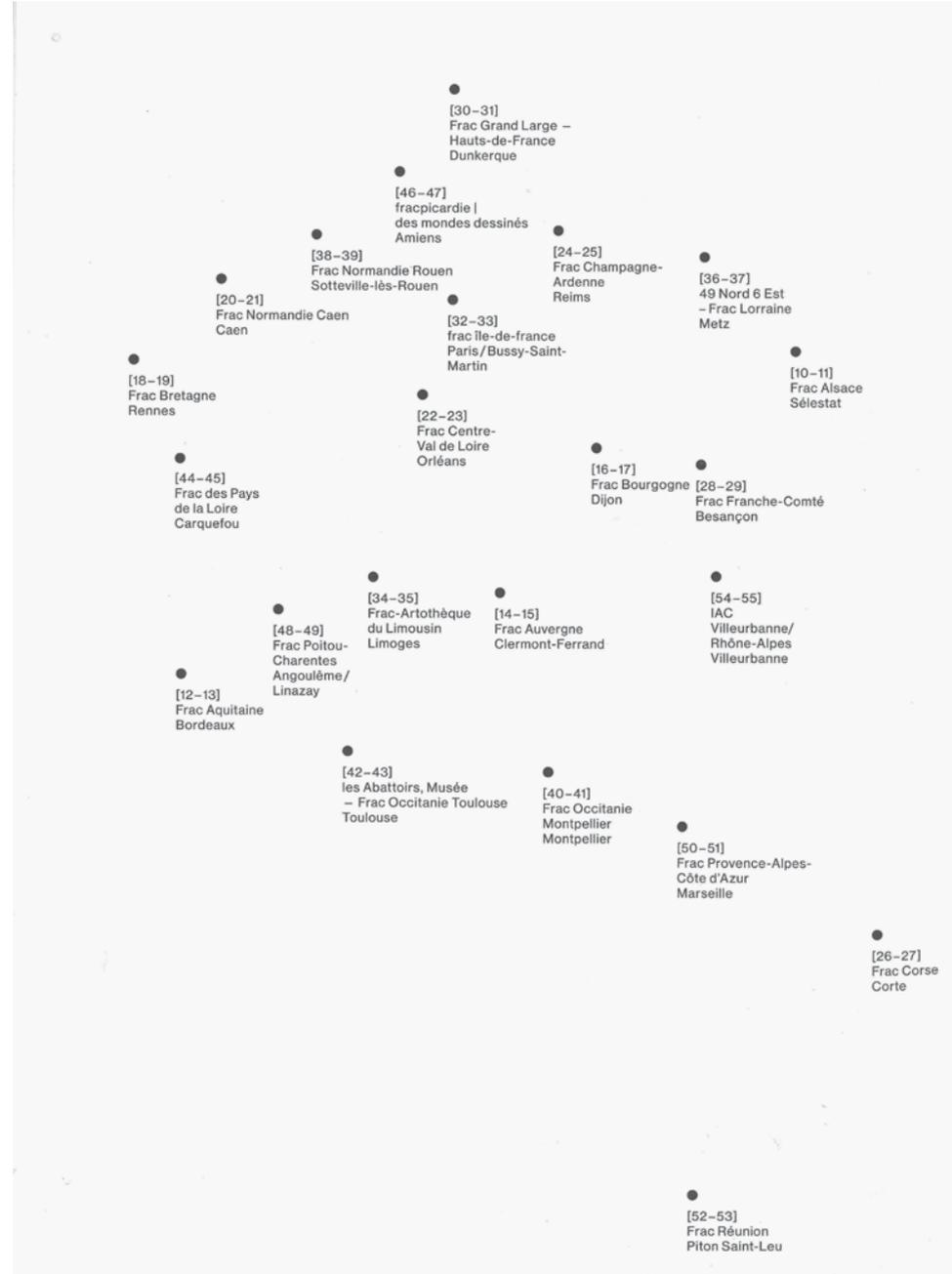
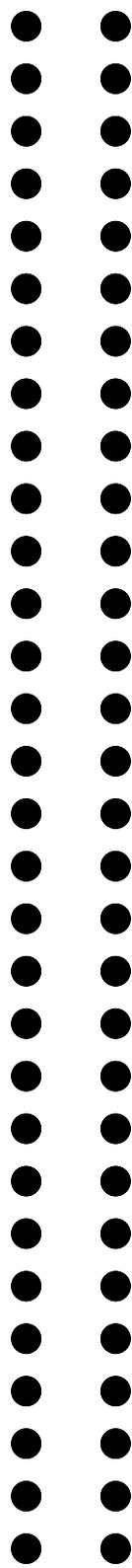
## Les Frac

Les Fonds régionaux d'art contemporain sont des collections publiques d'art contemporain créées en 1982 dans le cadre de la politique de décentralisation mise en place par l'État avec les nouveaux conseils régionaux pour permettre à l'art d'aujourd'hui d'être présent dans chaque région de France.

Leur mission première est de constituer une collection, de la diffuser auprès de différents publics et d'inventer des formes de sensibilisation à la création actuelle.

Aujourd'hui, les collections des Frac rassemblent 26 000 œuvres de 4 200 artistes autant français qu'étrangers. Contrairement aux musées ou aux centres d'art, les Frac ne peuvent être identifiés à un lieu unique d'exposition. Patrimoines essentiellement nomades et outils de diffusion et de pédagogiques originaux, les collections des Frac voyagent en France et à l'international.

Chaque année, un tiers de leurs œuvres sont présentées au public, ce qui fait des Frac les collections les plus diffusées de France. Ce principe de mobilité les définit comme d'indispensables acteurs d'une politique d'aménagement culturel du territoire visant à réduire les disparités géographiques, sociales et culturelles et à ainsi faciliter la découverte de l'art contemporain par des publics les plus diversifiés.



## Le frac Île-de-France

Le fonds régional d'art contemporain Île-de-France mène un projet essentiel de soutien à la création artistique contemporaine reposant sur plusieurs axes complémentaires :

- Enrichissement et diffusion de sa collection
- Programme d'expositions et d'événements au plateau et au château
- Actions de médiation en direction de tous les publics
- Politique éditoriale en lien avec les expositions et la collection.



Vue du frac Île-de-France,  
le plateau, 2017



Vue du Parc culturel de Rentilly-  
Michel Chartier, frac Île-de-France,  
le château, 2014



Vue de la vitrine de l'antenne culturelle  
du frac Île-de-France, atelier enfant  
avec l'artiste Arnaud Maguet, 2011

# 109

## La collection

Sa collection constituée de plus de 1600 œuvres couvre l'ensemble des champs de la création tout en étant particulièrement axée sur l'émergence de nouvelles générations d'artistes. La diffusion de sa collection s'établit dans une multiplicité de lieux partenaires sur le territoire francilien, mais aussi en France et à l'étranger. Cette diffusion est notamment l'occasion d'investir des lieux non dévolus à l'art contemporain pour une offre inédite auprès de publics diversifiés.



Vue de l'exposition *John Frum*, œuvres de  
la collection du frac île-de-france.  
EMMAÛS Solidarité – Centre  
d'hébergement et espace culturel Louvel  
Tessier, 16.06 – 18.07.2016

## Le plateau

Le plateau – espace d'exposition inauguré en 2002 comme suite à la mobilisation d'une association de riverains visant à réorienter un programme de construction résidentielle dans ce quartier du 19<sup>e</sup> arrondissement de Paris – est un lieu gratuit désormais incontournable de l'art contemporain en France. Sa programmation artistique est rythmée par trois expositions annuelles, dont certaines confiées à des commissaires invités, pensées selon une alternance d'expositions collectives et individuelles, donnant lieu à de nouvelles productions et à la réalisation de projets spécifiques. Régulièrement, une exposition y est organisée à partir de la collection donnant en particulier l'occasion de découvrir les dernières acquisitions.



Vue de l'exposition *A Personal Sonic  
Geology*, frac Île-de-France, le plateau,  
13.05–26.07.15

## Le château

Le château, à Rentilly, est le deuxième lieu du frac, mis à disposition par la Communauté d'agglomération de Marne et Gondoire. La réhabilitation du château faisant partie du Parc Culturel de Rentilly – Michel Chartier, a permis – sur l'initiative du frac Île-de-France – de développer un projet hors norme: confier cette réhabilitation à un artiste pour faire du château à la fois une véritable œuvre d'art et un lieu totalement adapté à la présentation d'œuvres d'art.

Xavier Veilhan, l'artiste retenu après concours (en collaboration avec les architectes Bona/Lemerrier), a proposé un projet qui fait de ce lieu l'un des nouveaux lieux phare de l'Île-de-France. Le frac Île-de-France dispose donc d'un nouveau lieu d'exception pour présenter de manière régulière sa collection et devient ainsi une structure multisite.

Au-delà, le frac Île-de-France organise des présentations d'autres collections, tant publiques que privées – celles des autres Frac, celle du Centre National des Arts Plastiques, du Centre Pompidou, celles de fondations privées en France et à l'étranger –, faisant de ce nouveau site en Île-de-France un lieu de référence et de visibilité des patrimoines contemporains unique en France.



Vue de l'exposition *Dix-neuf mille affiches*. 1994-2016 – Michel François, frac Île-de-France, le château, 12.03–24.07.16



Vue de l'exposition *Un été dans la Sierra*, frac Île-de-France, le château, 28.06–06.12.15

## III Le service des publics

Soucieux de s'adresser à tous, le service des publics du frac Île-de-France élabore un programme complet d'actions de médiation. Des partenariats au long cours engageant la présence de la collection en milieu scolaire et universitaire permettent une appréhension directe du travail artistique en associant élèves et enseignants.

Un ensemble de propositions adaptées à chaque public invite à une approche sensible des œuvres dans une perspective d'échange et de dialogue.

Chaque partenaire construit son propre projet en concertation avec l'équipe du service des publics, en fonction de ses attentes, des niveaux et âges des participants.



Vue de l'atelier avec Maxime Thieffine, frac Île-de-France, l'antenne culturelle, 2017.



Vue de l'exposition *Impressions*, œuvres de la collection du frac Île-de-France, Lycée Jean Vilar, Meaux, 2016.

Plus d'informations sur notre site web:  
[fraciledefrance.com](http://fraciledefrance.com)

# Contacts

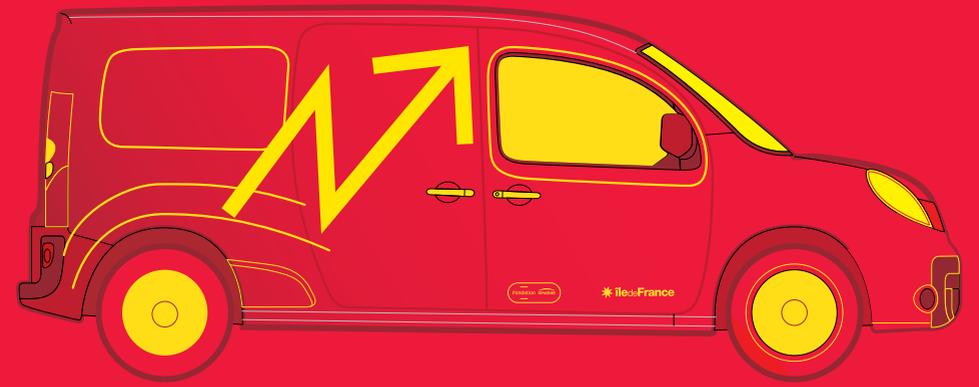
## Retrouvez ici tous les contacts de l'équipe Flash Collection

Marie Baloup  
Chargée du projet Flash Collection  
mbaloup@fraciledefrance.com  
T +33 (0)1 76 21 13 47

Eva Colpacci  
Médiatrice culturelle en charge de la coordination  
ecolpacci@fraciledefrance.com  
T +33 (0)1 76 21 13 48

Clémentine Clénet  
Médiatrice culturelle en charge des bilans  
cclenet@fraciledefrance.com  
T +33 (0)1 76 21 13 48

Lucie Calise  
Assistante de communication Flash Collection  
lcalise@fraciledefrance.com  
T +33 (0)1 76 21 13 27





← frac ↗  
île-de-france  
↙ hors les murs

 **îledeFrance**



PREFET  
DE LA REGION  
D'ILE-DE-FRANCE

