

Emprunter une œuvre au Fresnoy

Les liminaux, Lucien Bitaux, 2020

Les liminaux décrivent ce qui réside au seuil de la perception : visible, mais à peine ; invisible, mais saisissable. La dimension liminale trouve sa métaphore dans l'œil, dans ce qui voit. Une photographie est l'addition d'une optique et du monde derrière elle ; l'optique fait apparaître le monde sans se montrer. Ce travail sur la perception et la relativité du regard tente de faire apparaître ce qui permet de voir, appelé ici les voyants.

Un panel d'optiques dites entoptiques a été conçu : elles laissent des indices de leur présence dans les photographies. Il s'agit ensuite de faire des captures via ces voyants et de montrer le petit monde qu'ils proposent. Les liminaux étudient ainsi ce qui voit, ce qui regarde, afin d'expérimenter des voyants et des visibles. Ces nouveaux instruments de vision et les images qu'ils enregistrent construisent le doute du voyant face au réel. Nourrie par la phénoménologie de la perception, cette recherche fabrique des façons de voir et interroge le voyant-vu à la manière du sentant-senti. Plusieurs expériences de vision sont présentées, chacune correspondant à une approche du monde particulière : il s'agit parfois de sous-voir ou de sur-voir, dans une tension entre un réel précaire et un réel impérieux.

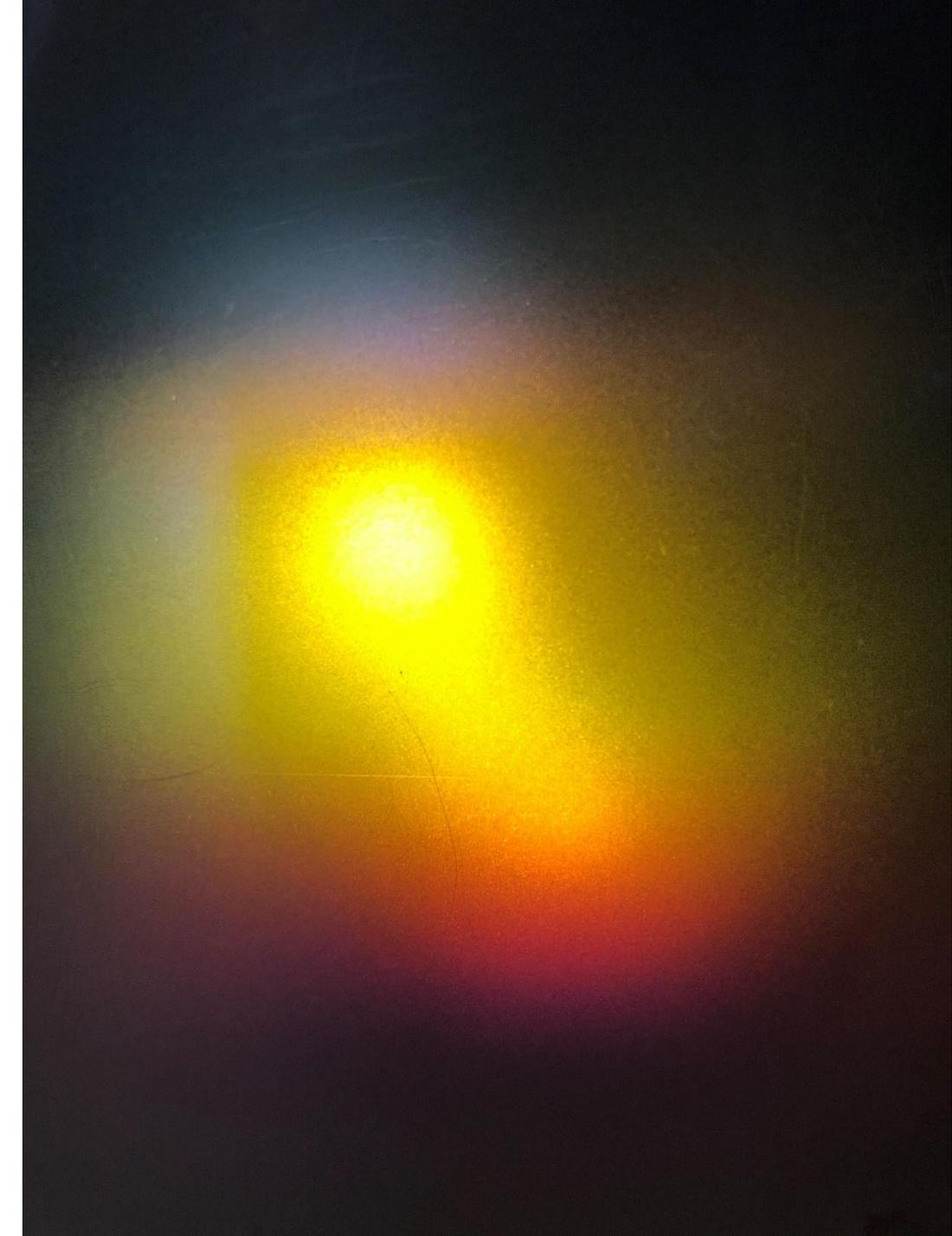








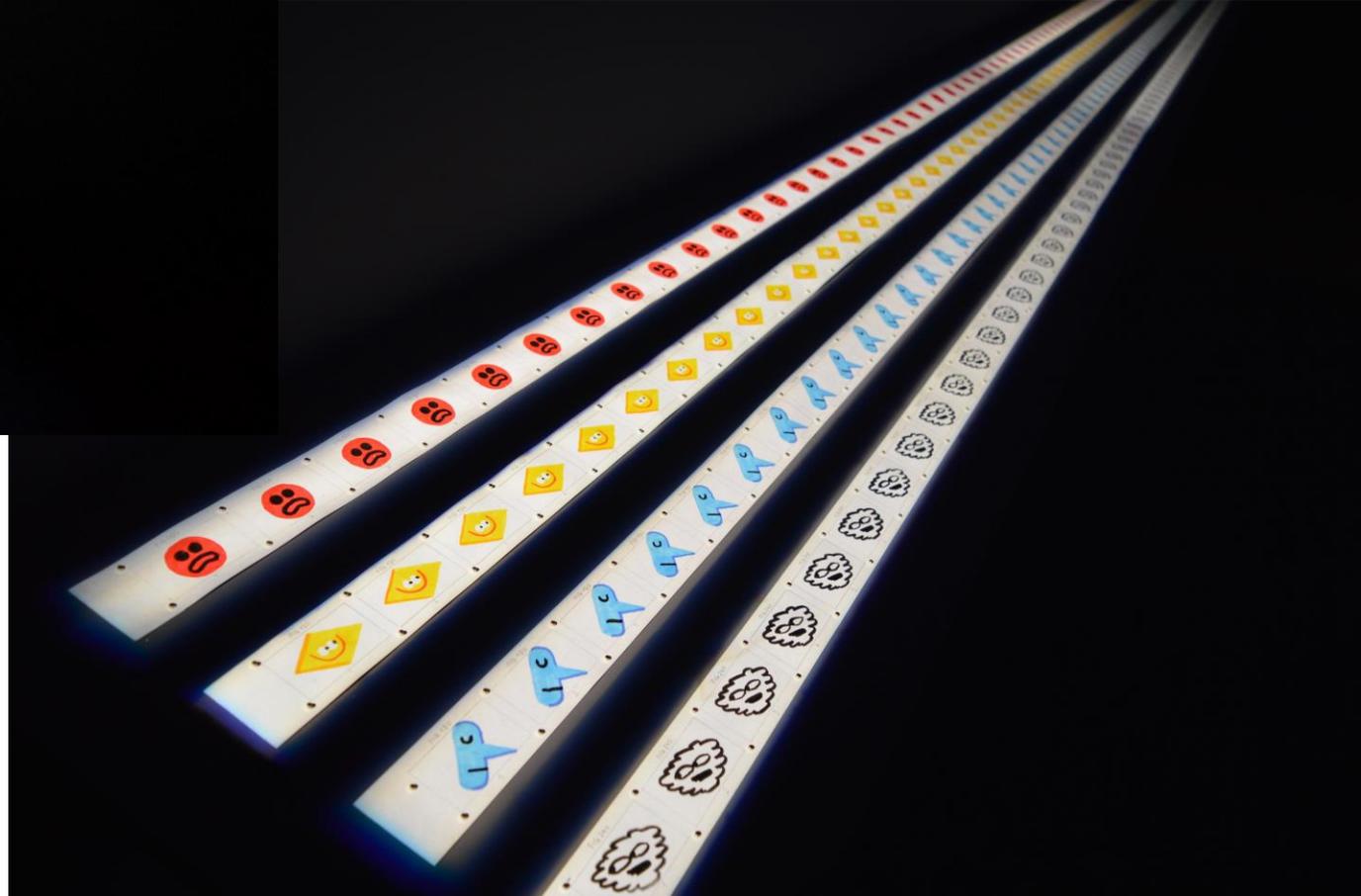
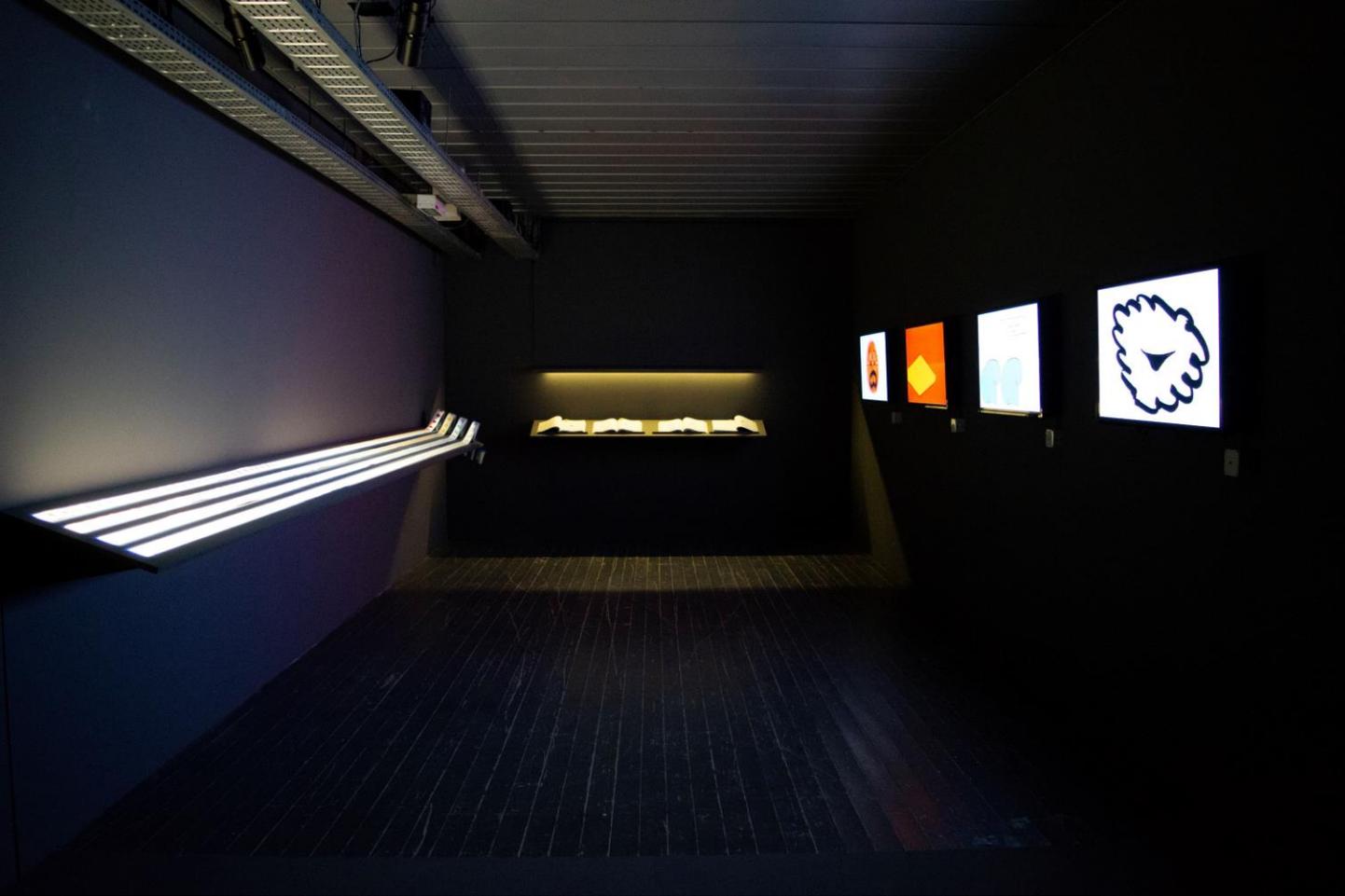




Apparition des figures standards, Marin Martinie, 2020

- *Apparition des figures standards* réunit dessins originaux, film d'animation, édition imprimée et création sonore. Le visage, compris comme l'image par excellence, se démultiplie en un ensemble de signes pictographiques qui sont autant de mimiques ou de types expressifs. Les figures standards ressemblent aux émoticônes, signes « faciaux » de la messagerie instantanée dont la production et l'usage sont désormais mondialisés et qui tendent à constituer, imparfaitement, un langage iconique universel ; mais elles s'en éloignent en ce que leurs vibrations et métamorphoses les libèrent d'une grammaire limitée des émotions : ces images existent pour elles-mêmes. La figure, aux deux sens du mot – forme et visage –, devient une icône que l'on regarde et qui nous regarde, une surface par laquelle l'œil accède à un invisible, le mystère de la présence humaine dans toute image.





<https://vimeo.com/447458452?share=copy>

Atelier pour FLIPER BOOKER !

il vous faut :

- De quoi couper : ciseaux ou cutter
- De quoi dessiner : crayons, feutres, pastels...
- De quoi pincer : pince à linge, pince à dessin ou simplement vos mains !
- De quoi imprimer les 2 modèles de départ
OU si vous ne pouvez pas imprimer, prenez du papier, de préférence quadrillé !



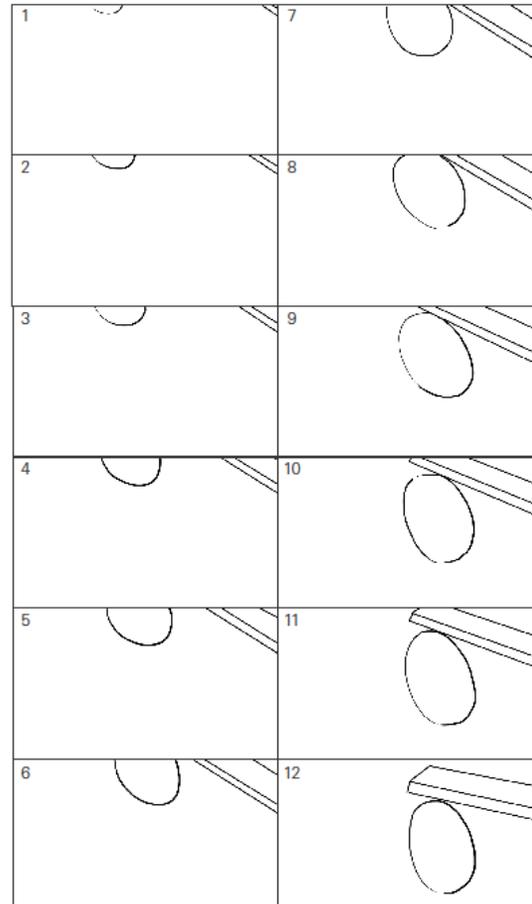
le principe :

Un « flip book » ou « folioscope » est un petit livre dont on fait défiler les pages très vite avec le pouce pour voir apparaître une animation.

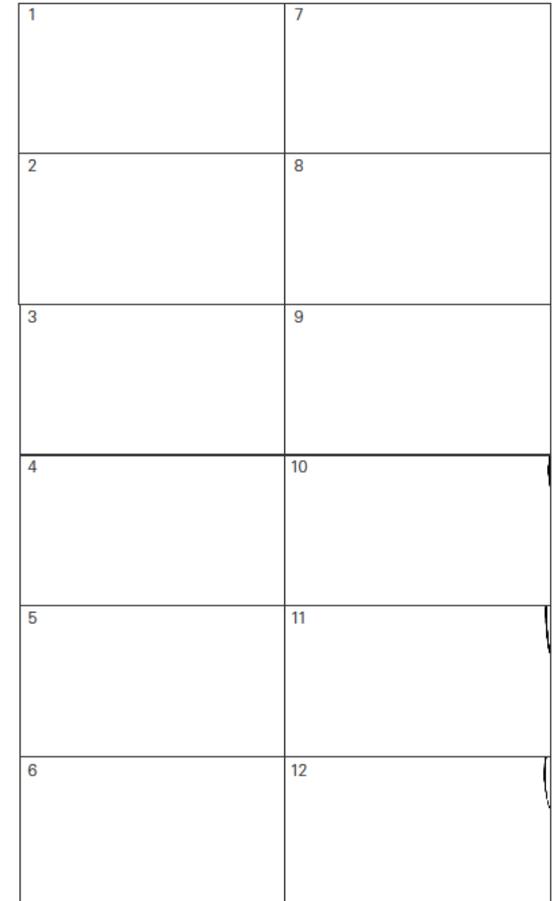


Mais pour animer une histoire toute simple, il faut beaucoup, beaucoup d'images... Comme au cinéma où on voit défiler 24 ou 25 images en une seule seconde !

COMPLÈTE, DÉCOUPE ET ASSEMBLE LES IMAGES POUR EN FAIRE UN FLIP-BOOK !



COMPLÈTE, DÉCOUPE ET ASSEMBLE LES IMAGES POUR EN FAIRE UN FLIP-BOOK !



Lines 2020, Yongkwon Joo, 2020

- Ce projet commence par une réflexion sur les lignes artificielles invisibles que sont les frontières, dessinées par l'humain pour des raisons économiques, culturelles ou politiques. Lines 2020 est une installation audiovisuelle conçue comme un voyage vers les cinq frontières bordant la France (Belgique, Allemagne, Suisse, Italie et Espagne). Elle traduit le ressenti de l'artiste, sud-coréen, face à la fluidité des frontières européennes lors de son arrivée en France. Cette ouverture a toutefois récemment montré sa fragilité face à l'épidémie de Covid-19. La frontière infranchissable entre Corée du Nord et Corée du Sud, dont il a fait l'expérience pendant ses années de service militaire, est ici représentée par une dalle en béton. Projetées en boucle sur les écrans suspendus, les cinq vidéos, résultant de l'arpentage et de la contemplation des territoires, soulignent avec quelle insouciance les non-humains - animaux, végétaux - traversent ces espaces sans se préoccuper des limites que nous avons tracés, proposant aux spectateurs une réflexion poétique sur la notion de frontières.





<https://vimeo.com/466386133>



Le plus vieux film du monde, 2023

Jouant entre faits réels et fictifs, l'artiste émet l'hypothèse que le dispositif filmique n'est pas une invention de l'homme mais de l'une des plus vieilles espèces marines vivantes, dont l'origine remonte à 400 millions d'années.

En 1938, la conservatrice Marjorie Courtenay-Latimer découvre au large de la côte est-africaine un poisson non identifié. Il s'agit du cœlacanthe, espèce que l'on pensait disparue depuis l'ère du Dévonien. Une confrérie d'ichtyologistes anonymes découvre que les écailles photosensibles du poisson ont capturées des images. Lues à la façon d'une pellicule de film, elles ont permis de reconstituer le plus vieux film du monde.

Dans l'installation, l'objet de l'aquarium devient lui-même un théâtre optique, un dialogue prend forme entre le format et le contenu du film, le milieu aqueux et la présence fantomatique du poisson. L'aquarium est accompagné de deux photocollages revisitant les affiches des films *Monster on the campus* (1959), premier film d'horreur où est figuré un cœlacanthe, et *The Bride of Frankenstein* (1935) qui résonne avec son engouement pour la figure littéraire de Frankenstein.

Œuvre réalisée en partenariat avec l'Ifremer de Boulogne-sur-Mer et le Muséum national d'Histoire naturelle de Paris.





Plague, Damien Jibert, 2018

Il y a quelque chose de pesant en ville, les gens semblent agités, les coupures de courant se font de plus en plus régulières, une étrange chaleur émane du sol, les rats et les champignons prolifèrent, un bruit sourd résonne au loin. Il va se passer quelque chose, c'est le calme avant la tempête. Pour certains, cette attente est insoutenable, d'autres y voient une douce léthargie.

Plague aborde une narration éclatée grâce au temps réel. La forme est un Point and Click synchronisé sur le fuseau horaire local. On y incarne un personnage dans son quotidien citadin, de son appartement à son lieu de travail, en passant par un bar, un parc, un hôtel ou encore des égouts et un cimetière, etc. Le style est emprunté au pixel art, à cette esthétique des jeux vidéo des années 90 (Monkey Island, Broken Sword), les décors sont des plans fixes et animés.





<https://vimeo.com/322024022?share=copy>



Mues, Tami Notsani, 2006

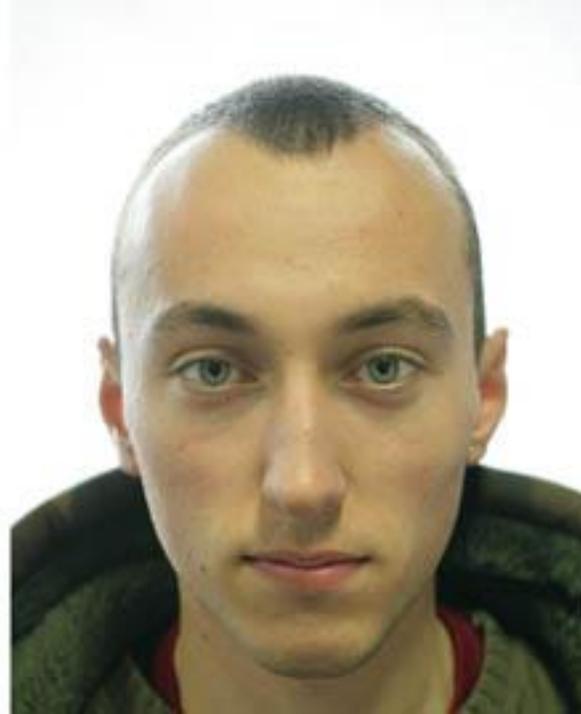
« **MUES** » questionne la notion d'identité individuelle et collective à travers un ensemble d'autoportraits photographiques et sonores et d'autoportraits-robots réalisés par plusieurs groupes d'adolescents âgés de 16 à 18 ans. Ils viennent de trois pays différents : d'Israël, de France et de Palestine.

Je voulais savoir comment ces jeunes de la même génération, vivent cette période : le passage de l'adolescence à l'âge adulte, crucial dans le développement de la personnalité de l'individu et de son intégration à la société. Mais je souhaitais avant tout qu'ils partagent avec les visiteurs leur regard introspectif si particulier à leur âge, comment se voient-ils, se décrivent t-ils ?

J'ai choisi ces trois groupes parce que j'y suis lié d'une certaine manière. J'ai aussi choisi des endroits très marqués par leur histoire récemment mouvementée ; ces jeunes en portent inmanquablement les traces aujourd'hui, on le ressent à travers leurs autoportraits.

D'où le titre : « MUES ». Ils muent, aussi vulnérables que des homards avec leurs nouvelles carapaces. Je leur ai demandé de me laisser leur ancienne carapace, celle qu'ils sont en train de quitter pour grandir. Elle est à leur image, mais ne leur ressemble déjà plus. Ce travail sera le souvenir de leur mue.





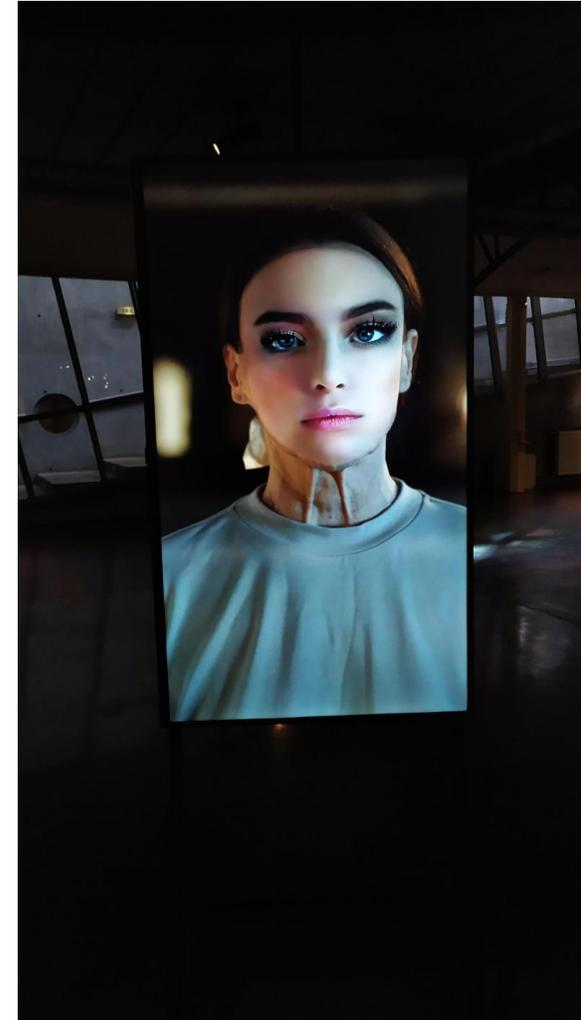


Invisible Filters, Ethel Lilienfeld, 2022

L'installation aborde de manière métaphorique le rapport que nous entretenons avec notre propre image, aujourd'hui archivée et mise à jour en continu sur les réseaux sociaux. L'image de soi ainsi développée a donné naissance à un avatar, un double « augmenté » que nous avons l'habitude de modeler par l'intermédiaire de différents artifices virtuels, notamment les filtres numériques.

Dans un intérieur contemporain, vide, donnant sur une grande baie vitrée, deux femmes d'âges différents mais d'allures identiques se font face autour d'une cuve. Les larmes de la plus jeune, qui sanglote, y sont recueillies. Elles serviront d'élixir de beauté à la plus âgée. C'est dans une atmosphère nocturne à la fois familière et inquiétante qu'un rituel de grimage se déroule. À quoi assistons-nous depuis l'extérieur, à travers la baie vitrée ?

Évoquant entre autres le mythe de Narcisse, le conte de Blanche Neige, le film *Persona* d'Ingmar Bergman et les filtres numériques utilisés sur les réseaux sociaux pour améliorer notre apparence, les vidéos alternent entre désolation et apaisement. En créant un espace fait de niveaux de réalités qui se chevauchent, *Invisible Filter* pose de manière angoissante l'éternel problème de l'image de soi.





<https://vimeo.com/767221377>

Portraits Flamands, Eléonore Saintagnan, 2007

- La galerie des portraits flamands est une série de portraits de personnes rencontrées à Roubaix. L'artiste leur a demandé de venir dans le studio de prises de vue du Fresnoy. Ces portraits contemporains, comparables à ceux de la peinture flamande dans le style, s'en éloignent par leur ouverture à toutes les classes de la population.





Portraits Flamands, 12 Vidéos, Beta numérique, 5 min, boucle

Toguna, Seydou Cissé, 2011

- Le *Toguna* : (ou case à palabres) est une construction ouverte érigée en général au centre des villages dogons. Il est d'une hauteur insuffisante pour se tenir en position verticale de façon à obliger les participants à s'asseoir. C'est le lieu où les sages du village débattent des problèmes de la communauté. Il peut également abriter le tribunal de la justice coutumière. La plupart des togunas contiennent huit couches de paille qui constituent le toit, et ces couches correspondent à des dieux dogons. La case a aussi des piliers en pierre, en briques de terre ou en bois sous forme de lance-pierre. Ces piliers, en plus d'être support du toit, représentent aussi des dieux dogons, c'est pourquoi des masques y sont sculptés ou dessinés sur ces piliers.

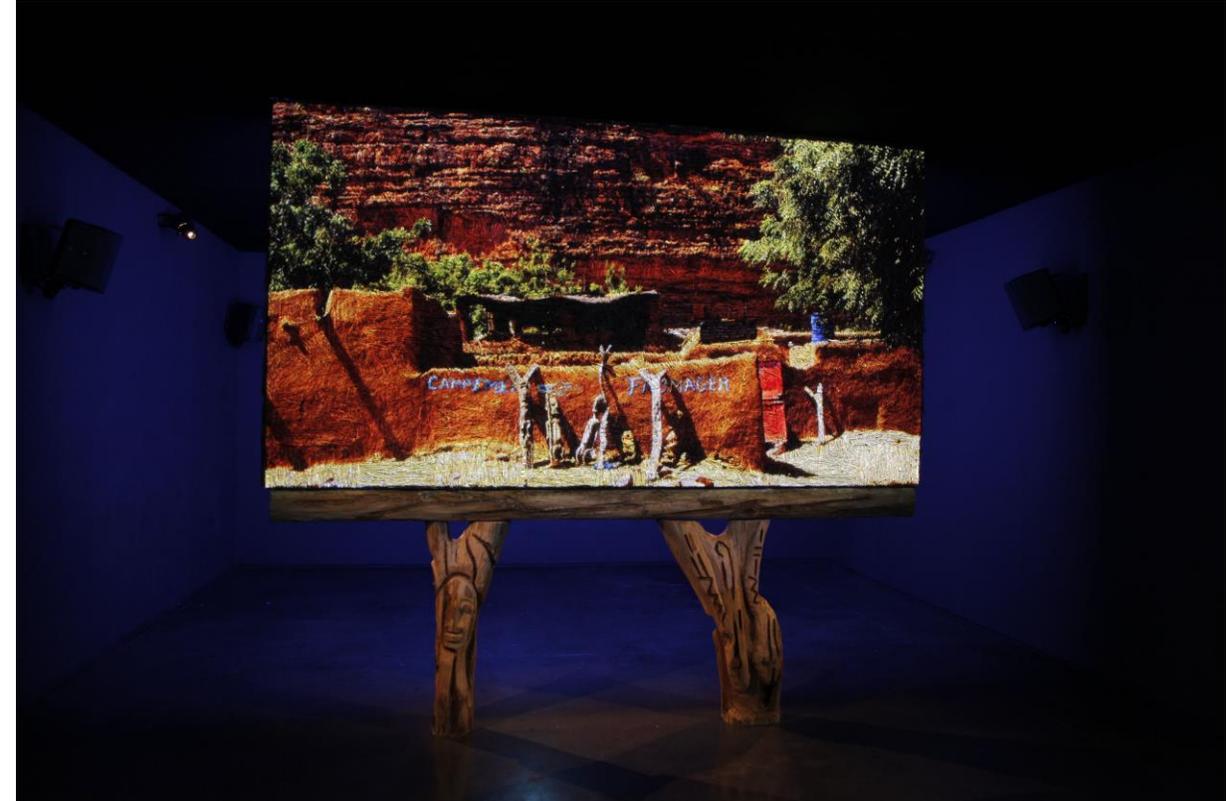




Image simple

Image projetée sur paille



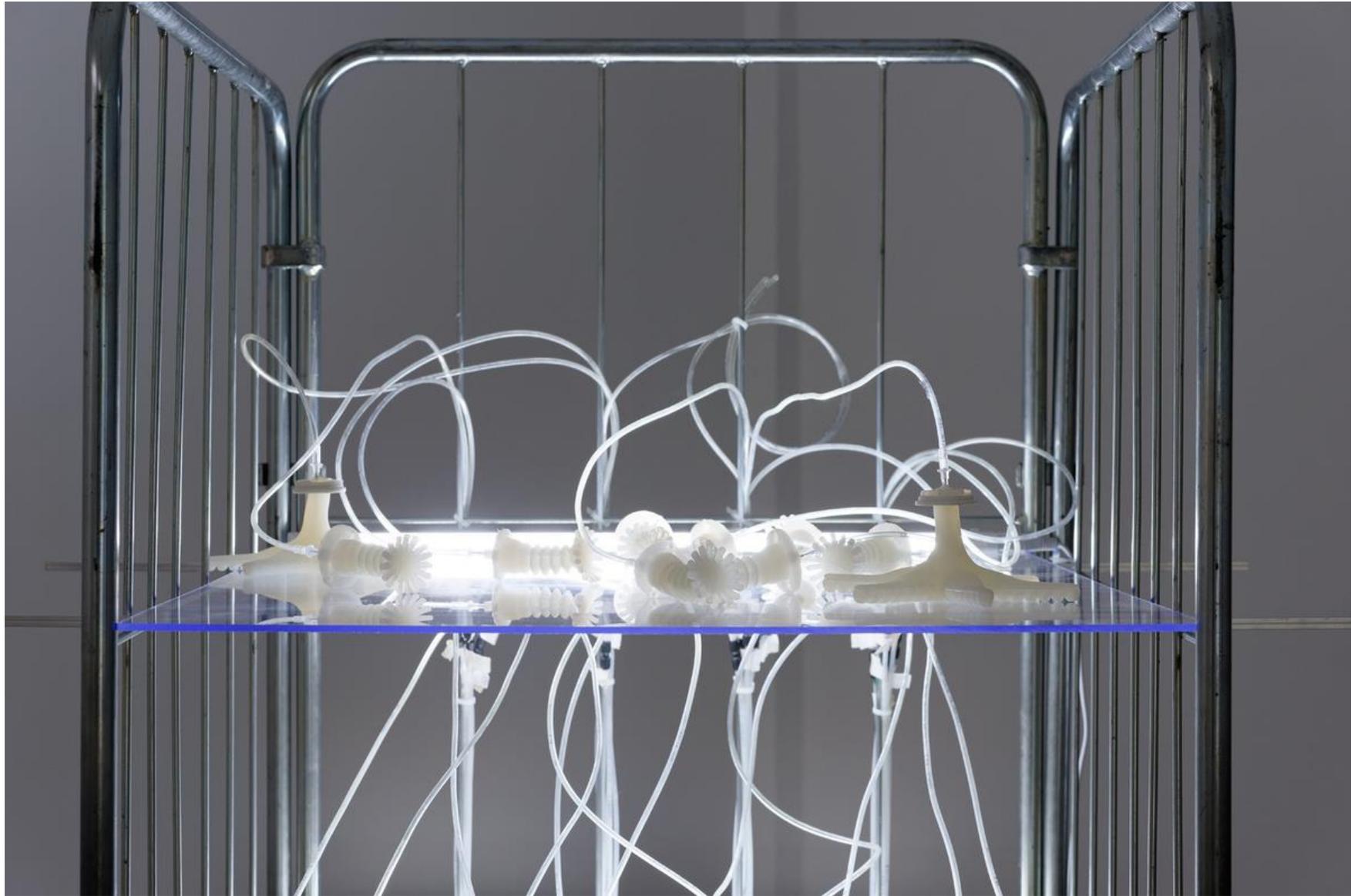
https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=6ko2bQ_H8zg

Exobiote, Jonathan Pepe, 2016

Le projet *Exo-biote* vise à inventer une typologie de formes et de mouvements possibles en détournant des technologies développées en « soft-robotique ».

L'installation met en scène des objets-sculptures en mouvement. Ces objets hybrides se gonflent d'air, ils semblent vivants, suivant leur propre souffle. Ces composants participent d'un tout, ils appartiennent à un même corps dont on peut observer les humeurs par les battements de ses organes. Une chorégraphie spasmodique entraîne le spectateur dans un voyage intérieur proposant d'hypothétiques prothèses de grande consommation. Travailler avec des technologies souples, molles, vient d'abord d'une observation : au fil des progrès technologiques, l'ordinateur et le corps humain entrent dans un rapport de proximité de plus en plus intime. Je fais l'hypothèse que l'ordinateur, la machine, a un « devenir organique », un devenir vivant, souple. Cette manière de concevoir la robotique et l'électronique prend-elle racine dans notre temps ?





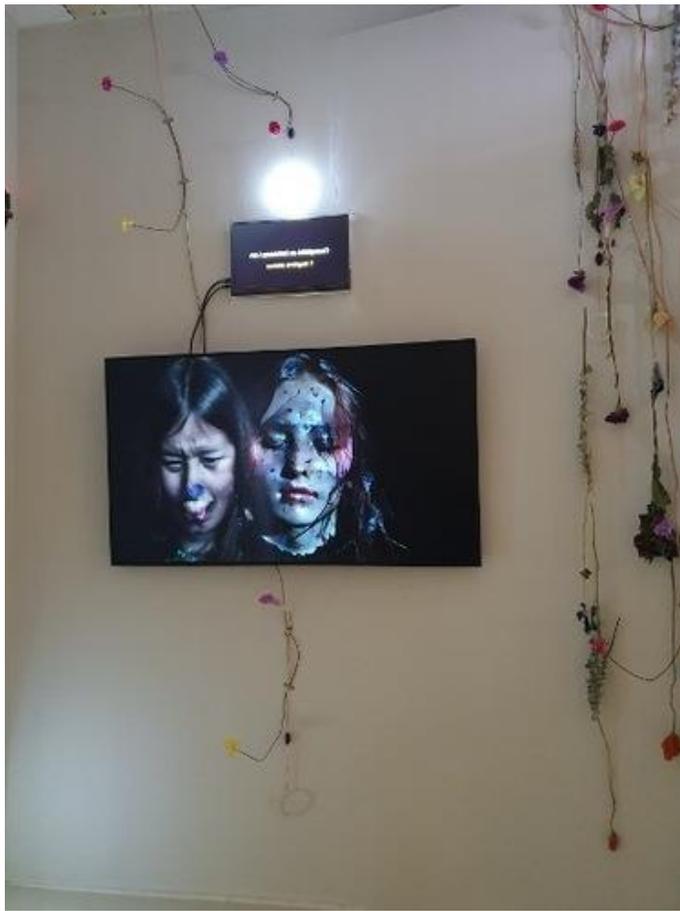
<https://vimeo.com/133960523>

Digitalis, Lea Collet, 2023

Utilisant une narration de science-fiction, ce projet met en scène un groupe de neuf collégien-nes du collège Marie-Curie de Tourcoing qui cherchent à muter, à se métamorphoser en fleur. Ce groupe évolue en collaboration avec une imagination artificielle. Iels rencontrent des scientifiques en biologie végétale et observent les modèles de Brendel, reproduction de fleurs anatomiques fabriquées au XIXe siècle en papier mâché et divers matériaux.

Collectivement, les neuf collégien-nes initient un processus de création d'identités, de croisements humain-fleurs, prenant la forme de créatures technologiques. Par des images filmiques, des masques floraux, des réseaux d'algorithmes et de la modélisation 3D, les corps des jeunes adolescent-es se métamorphosent en entités hybrides, « botanico-humanoïdes ».

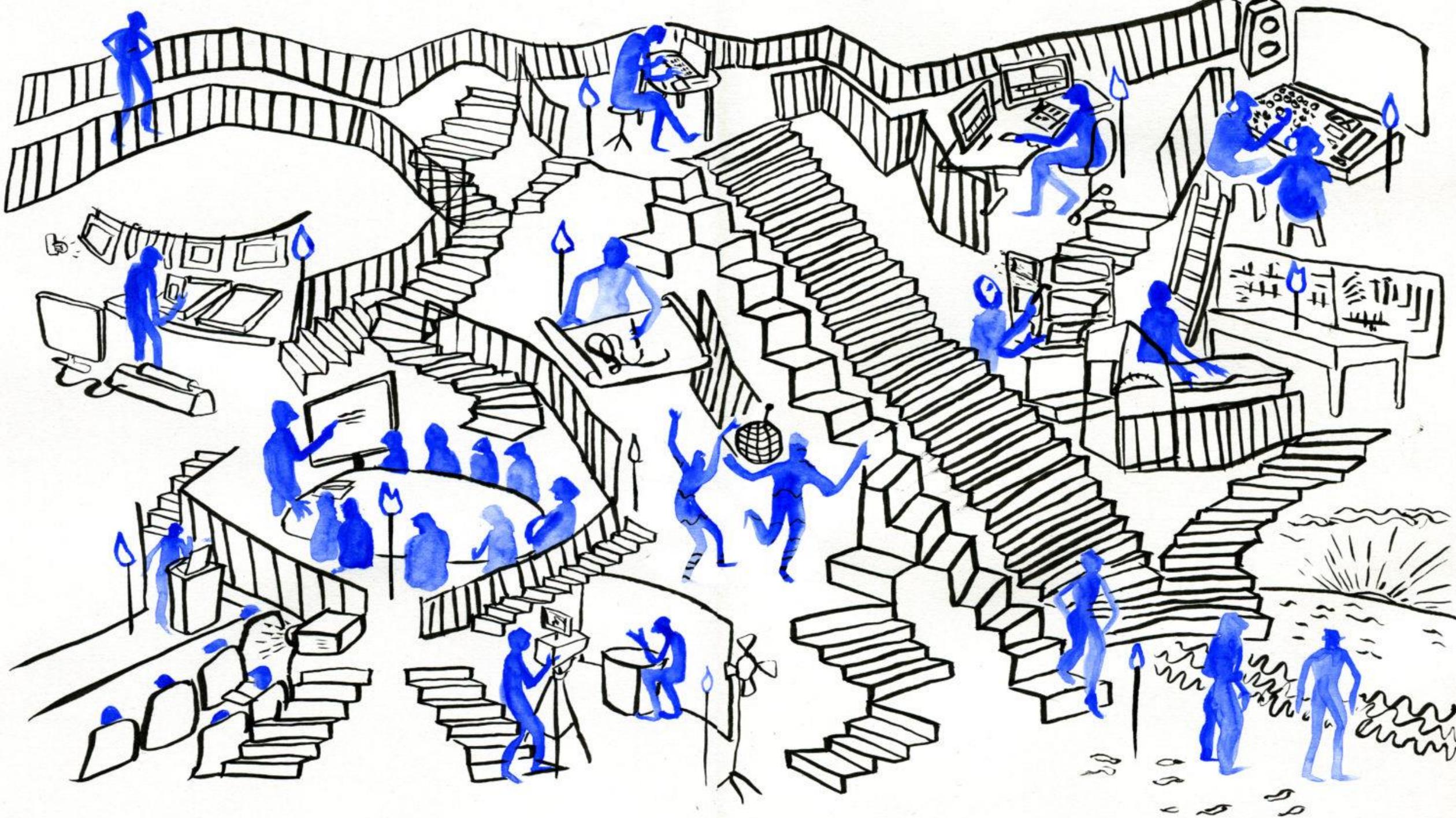




<https://www.youtube.com/watch?v=k6oVkMHqeqw>

Open Process

Open Process est un projet de médiation du Fresnoy, ayant pour ambition de partager le processus de création de ces œuvres au public. Open Process vous invite à plonger dans les coulisses du Fresnoy, et vous ouvre les portes de l'univers des artistes, de la conception de l'œuvre jusqu'à sa diffusion au public.



Open Process

- Comprendre le cursus du Fresnoy et les étapes de production d'une œuvre
- Comment montrer les étapes de conception et de création ?
- Qui travaille sur une œuvre ? L'artiste et ses collaborateurs, faire connaître les différents métiers
- Approche humaine et sensible du travail artistique
- Incarner la création, parole de l'artiste et ses collaborateurs (vidéos, fichiers audio)
- Montrer les matériaux liés au processus de création (croquis, expérimentations, textes, prototypes, etc)





<https://vimeo.com/907792543/059874cbdd?share=copy>

