

## DOSSIER PEDAGOGIQUE



## OTHERWORLDLY DES MONDES IRREELS

Illusions d'optique et réalités miniatures

04.10.12 > 07.01.13

MATTHEW ALBANESE | RICK ARALUCE | AMY BENNETT | OLIVER BOBERG | MAT COLLISHAW | BETHANY DE FOREST | THOMAS DOYLE | GREGORY EUCLIDE | PETER FEIGENBAUM | JOE FIG | PATRICK JACOBS | KIM KEEVER | FRANK KUNERT | GUY LARAMEE | DAVID LAWREY & JAKI MIDDLETON | WALTER MARTIN & PALOMA MUÑOZ | DIDIER MASSARD | CHARLES MATTON | MICHAEL C. McMILLEN | LORI NIX | DAVID OPDYKE | JUNEBUG PARK | LILIANA PORTER | PROPELLOR DESIGN | JONAH SAMSON | MICHAEL PAUL SMITH | TRACEY SNELLING | PAOLO VENTURA | ALAN WOLFSON.

Exposition réalisée en coproduction avec le



museum of arts and design

MAD, MUSEUM OF ARTS AND DESIGN, NEW YORK

### Contact

Suéva Lenôtre

Responsable du Service des publics

slenotre@muba-tourcoing.fr

## — EDITO

Le MUba de Tourcoing invite le MAD de New York, en présentant l'exposition *OTHERWORLDLY DES MONDES IRREELS, illusions d'optique et réalités miniatures* dans le cadre de Fantastic / lille3000

La notion de réalité virtuelle a été un facteur déterminant dans la transformation de notre environnement social et artistique depuis les années 70. Cependant, le plaisir de faire des choses à la main ou engageant d'une façon très directe matière et savoir-faire ne cesse de croître.

*OTHERWORLDLY DES MONDES IRREELS, illusions d'optique et réalités miniatures* rassemble les travaux d'artistes internationaux qui viennent des États-Unis, du Canada, d'Australie, de Corée du Sud, de France, d'Allemagne et d'Argentine. Et qui fabriquent des petits mondes — paysages ou intérieurs — dans le format qu'on appelle dans le diorama.

Nombre de ces artistes présentent leurs mondes fictifs sous la forme de sculptures ou d'installations, pour d'autres ces maquettes deviennent le sujet de photographies, de vidéos ou de peintures.

Par la finesse du détail et par la dextérité de leur exécution, ces dioramas entendent persuader le spectateur de la réalité de ce qu'il voit.

Pour le MAD, comme pour le MUba, cette exposition est l'occasion de réfléchir sur les missions du musée - explorer les matériaux, les processus, et le "sens du faire" - dans un format nouveau et très inattendu. Chaque œuvre de l'exposition reflète en effet l'intérêt passionné des artistes pour le concept et le moyen de produire du sens. Ce sont des artistes qui consacrent leur temps et leurs efforts sans compter, pour atteindre des visions extraordinaires de réalité.

Ainsi, ces œuvres entrent parfaitement dans le cadre de réflexion du projet scientifique du MAD tout comme dans celui du MUba, consistant à défier et éroder les frontières séparant traditionnellement les différents champs de créativité. C'est en effet le cœur même du projet de cet étonnant musée New-yorkais que de s'intéresser à ces deux champs de création et à des créateurs pour leurs transformations de matériaux, du plus artisanal à ceux du digital.

*OTHERWORLDLY* a ainsi été pour le MAD la première exposition abordant le champ de l'image, et l'intégrant dans sa mission tout en établissant de nouveaux liens entre art, artisanat, design et production visuelle.

Aujourd'hui cette exposition fait coïncider à son tour les interrogations du MUba avec la redéfinition de la politique culturelle de Tourcoing et son affirmation autour des liens entre image et industries créatives.

## SOMMAIRE

OTHERWORLDLY	4
Propos des artistes	6
Pistes pédagogiques	21
Texte et référence	23
Bibliographie et sites internet	27
Visuels disponibles	28
Le regard a la parole, autour de l'exposition	30

## — OTHERWORLDLY DES MONDES IRREELS

### Illusions d'optique et réalités miniatures

« Qu'est-ce qui est réel ? » Depuis l'aurore de la pensée humaine, la question persiste et refuse de se résorber. Notre perplexité est renforcée aujourd'hui par l'évolution continue des nouvelles technologies et par les changements que ces progrès produisent sur notre perception des images et dans les rapports qui nous lient à elles. Nous acceptons avec facilité un monde décrit, défini et cerné dans une large mesure par des images créées et manipulées sur nos grands et petits écrans. Les images photographiques, qui prétendent représenter le monde « réel », sont aussi aisément modifiables par l'usage de logiciels de retouches d'image. Ainsi les frontières s'effacent-elles encore davantage, entre la réalité que l'image nous donne à voir et la réalité que nous savons ou croyons véritable.

*OTHERWORLDLY* met en lumière l'intérêt des artistes pour les constructions miniatures, les productions d'environnements artificiels ou de réalités alternatives faites à la main et à petite échelle. Présentées soit sous la forme de dioramas, de maquettes, d'installations, de photographies ou de vidéos, ces mondes au « réalisme magique » témoignent d'un travail délicat et méticuleux dans lequel l'attention portée au détail est aussi importante que le souci du contenu significatif. Malgré l'existence de technologies numériques sophistiquées, les photographes et les vidéastes présentés dans l'exposition écartent la voie du travail numérique et préfèrent l'usage d'équipement photographique et de techniques d'éclairage traditionnels, pour rechercher un réalisme d'émerveillement. Si nous sommes captivés, visuellement et intellectuellement, par ces « vues » de mondes irréels, c'est parce que le travail des artistes présentés dans l'exposition positionne le spectateur dans cet espace de « suspension consentie de l'incrédulité » (Coleridge) qui nous rapproche de l'expérience théâtrale ou cinématographique. Sachant toutefois qu'il s'agit de fausses réalités, nous sommes aussi davantage conscients que nos perceptions sont manipulées par les indices visuels que les artistes nous offrent. Devant ces mondes miniatures, les mécanismes de la vision nous transportent, mentalement (et dans une certaine mesure physiquement), dans des espaces et des situations — qui, nous le savons bien, n'existent pas vraiment en réalité.

L'exposition est organisée autour de quatre thèmes qui fournissent un contexte aux œuvres et offrent au spectateur une trame narrative : **Archéologie de l'Apocalypse, Rêves & Souvenirs, Voyeurs/Provocateurs, Plus vrai que nature.**

#### ARCHEOLOGIE DE L'APOCALYPSE

Les dioramas aux scènes présentant des décors d'architecture gothique avec ruines furent parmi les plus appréciés dans la production de Daguerre. Le goût pour les ruines est en effet un trait caractéristique de l'esprit romantique, tant dans la littérature que dans les arts : les lecteurs des années 1810 sont ceux qui savourèrent les romans noirs tels que *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, *Northanger Abbey* (1818) de Jane Austen et *Vampyre* (1819) de John William Polidori. La contemplation des ruines suscite la méditation romantique sur les idées de la déréliction, la destruction et la mort dernière. L'historienne Sophie Thomas retient ainsi le diorama comme phénomène particulièrement représentatif de l'époque : « une technologie visuelle révélatrice qui exploite l'indétermination perméable de l'intériorité gothique », révélant le caché « pris dans les rets de la présence spectrale des morts » (note 1). Cette exploitation invasive du souvenir, cette conscience oppressante de la fuite du temps et du temps révolu, et la contemplation glaçante de la catastrophe, du déclin et de la désolation sont aujourd'hui relayés par certains des artistes présentés dans l'exposition *OTHERWORLDLY*.

#### REVES & SOUVENIRS

Salvador Dalí l'a écrit : « *La différence entre les vrais souvenirs et les faux est exactement la même qu'avec les bijoux : ce sont les faux qui ont toujours l'air le plus vrai.* ». Plusieurs artistes dans l'exposition explorent le royaume des rêves et des souvenirs, hors d'atteinte et inextricables. A travers les mondes miniatures qu'ils créent et les atmosphères qui émanent de leurs œuvres, ces artistes questionnent la nature et la signification des expériences remémorées ; ils recherchent les points d'intersection entre rêves et souvenirs, les manières dont les deux se croisent, ou vont même transiter, passant d'un niveau de la conscience à un autre.

## VOYEURS/PROVOCATEURS

Dioramas et maquettes offrent pour recréer le monde — ses replis cachés, ses royaumes secrets et les spectacles qu'il propose aux yeux de tous — des possibilités virtuellement sans limites, et l'impact de leur immédiateté est sans pareil. Les artistes dans la section intitulée « *Voyeurs/Provocateurs* » modèlent des répliques de mondes où nous pourrions espérer vivre, ou du monde que peut-être nous imaginons. Ce sont des méditations, dont l'échelle intime condense et distille une atmosphère parcourue d'émotion. De longs récits — d'imagination, de nostalgie, de perte, de consolation, de reflets —, sans voix et sans écrit, emplissent ces lieux.

## PLUS VRAI QUE NATURE

Charles Baudelaire a vanté les dioramas « *dont la magie brutale et énorme sait [m']imposer une utile illusion (...). Ces choses, parce qu'elles sont fausses, sont infiniment plus près du vrai* » (note 2). Nous vivons, au XXI<sup>ème</sup> siècle, dans un monde que la technologie commande, et notre expérience de la nature, particulièrement celle du paysage, passe essentiellement par la médiation de ces technologies. Notre représentation du paysage est traditionnellement bidimensionnelle, en peinture, en photographie, à la télévision, au cinéma ou sur nos écrans d'ordinateurs. Aujourd'hui le cinéma 3D et la télévision nous ouvrent des voyages dans des territoires différents, mais vivre l'expérience dans son fauteuil est une chose que les dioramas proposaient déjà deux siècles plus tôt. Et les fabricants de dioramas contemporains réveillent en nous la même fascination pour les lieux simulés, qu'ils soient exotiques ou très connus, copies de la réalité ou purement imaginaires.

### David Revere McFadden

Commissaire de l'exposition

Conservateur en chef, MAD MUseum, New York

1. Sophie Thomas, *Romanticism and Visuality: Fragments, History, Spectacle*, Routledge, New York et Londres, 2008, p.116.

2. Cité dans Thomas, *Romanticism*, p. 122.

## — OEUVRES ET PROPOS DES ARTISTES



*Studio view*  
Atelier de l'artiste

### MATTHEW ALBANESE (1983 USA)

Pour réaliser mes œuvres, je construis des miniatures très détaillées, que je fabrique en employant des matériaux bruts et des objets de mon univers domestique. Chacun des aspects de mes paysages, depuis l'étape de la construction jusqu'à l'installation au final de l'éclairage de la pièce, est méticuleusement préparé à l'avance. L'ensemble des procédés que je mets en œuvre installe le point de vue, que captera l'appareil à photo.

La combinaison des divers paramètres techniques de la photographie — l'échelle, la profondeur de champ, le rééquilibrage des couleurs et l'éclairage — me permet d'altérer radicalement l'apparence des matériaux que j'utilise. Chaque paysage me prend des mois pour l'achever. Mais ils incluent le plus souvent certains éléments qui ne sont pas voués à la permanence et risquent de se dégrader dans le temps. Parfois, il me faut des semaines pour trouver les composantes spécifiques du monde que je suis en train de créer. J'expérimente avec la texture, les couleurs, les motifs. Surtout, la clé du succès est dans la manière dont les matériaux vont réagir à la lumière. Il y a toujours dans mon travail une période de tâtonnements, et c'est alors que la plupart des découvertes se font, généralement par accident. Chaque nouvelle pièce emploie quelque chose que j'ai appris dans celle qui précède, ainsi je forme à loisir, en utilisant les mêmes éléments, de nouvelles illusions surprenantes... L'œuvre finale apparaît quand le paysage est visé dans l'œil de l'appareil photographique. Certaines de mes compositions sont recyclées dans d'autres environnements ultérieurs, mais il y en a qui se détruiront d'elles-mêmes au cours de l'opération photographique.

### RICK ARALUCE (1960 USA)

Je réalise une grande partie de mon travail dans le domaine des miniatures : petits mondes en diorama qui existent pour eux-mêmes. Il y a en chacun d'eux le sens d'une histoire, livrée sur un mode subtil ou direct, évident, ou opaque. Il y a toujours une histoire : il s'est passé ici quelque chose, quelqu'un a habité cet espace. Qu'a-t-il donc laissé derrière lui ? Pourquoi reste-t-il ces traces ? Que peut-on déduire de ces bribes de preuves ? Ce sont parfois des histoires mystérieuses — des énigmes. Mes œuvres sont parfois poétiques ou même nostalgiques, elles sont imprégnées d'une résonance émotionnelle. Je suis aussi fasciné par ce qu'on ne voit pas. Que cachent ces murs tachés ou encore cette porte ? Où court ce fil électrique ? Ce sont des lieux à la fois familiers et étranges, où frémit la tension d'un à venir, d'un drame imminent. Ou bien l'histoire est-elle finie ? Le vide, la poussière et ces quelques indices sont-ils tout ce qui reste ?

Souvent j'emploie les objets comme métaphores. La porte, la fenêtre, l'ampoule électrique, la grille de ventilation, le fil électrique, l'horloge sont tous chargés de symbolisme, d'associations et de significations. Une grille de ventilation peut suggérer une voix, un message, ou un souffle ; l'ampoule électrique porte un esprit, une présence ou une âme.

Je fabrique moi-même chacun des éléments qui compose mes œuvres d'art, et jusqu'aux boîtes qui contiennent ces scènes minuscules. Au fil des ans, j'ai développé l'habileté nécessaire pour construire tous les objets dont j'ai besoin à cette échelle réduite : un pied de table tourné, une ampoule, le boîtier d'une horloge, les moulures, un meuble, un mur fendu, la peinture craquelée... tout ce qu'il faut pour parfaire l'effet d'illusion. J'y mets un point d'honneur. Ce sont des œuvres qui visent à stimuler l'imagination et défient l'intelligence. Elles attirent et fascinent, éveillant la nostalgie, le sens du mystère et l'émerveillement.

Savourez l'énigme.





*Waiting Room, 2010*  
Atelier de l'artiste

## AMY BENNETT (1977 USA)

Dans mon travail sur des thèmes communs comme le changement, l'âge, la solitude, le deuil, je m'intéresse aux relations fragiles et à la maladresse des gens qui cherchent à vivre ensemble, en rapport les uns avec les autres. Je crée des maquettes miniatures en 3D dont je me sers en tant que natures mortes évolutives pour peindre mes tableaux narratifs très détaillés. J'emploie du carton, de la mousse, du bois, de la peinture, de la colle, des rails de trains miniatures, pour construire des maquettes fictives, à l'échelle réduite, d'un quartier, d'un lac, théâtre, cabinet médical, église ou divers intérieurs domestiques. La maquette devient la scène sur laquelle je conduis mes récits. J'y bénéficie d'un contrôle parfait de l'éclairage et du point de vue pour obtenir certain effet dramatique.

Travailler ces tout petits éléments qui ont la fâcheuse manie d'échapper à la prise de mes doigts me rappelle à la délicatesse et à la fragilité du monde que je suis en train de créer, ce qui stimule ma participation dans le sujet. A travers les gaucheries de la miniature, je nourris un sens de l'artifice et de la distance. J'essaie de peindre les scènes d'une manière qui évoque un monde crédible, mais un autre monde, un monde fictif. Les peintures en offrent l'aperçu, elles sont les fragments du récit. Comme le souvenir, elles sont la construction imaginaire de moments significatifs censés éveiller des sentiments spécifiques et pousser le spectateur à penser au moment avant ou après ce que la peinture montre. Je m'intéresse à la narration étendue dans le temps, peignant encore et encore la même maison, la même voiture ou le même personnage au fil des saisons et selon des points de vue changeants. À l'exemple de cette difficulté intrigante qu'il y a à remettre dans leur ordre des pellicules dont les photos ont été prises il y a plusieurs années, mon but est de présenter des images collectives qui suggèrent un passé qu'on connaît mais qui est simplement hors d'atteinte.



*Studio view*  
Atelier de l'artiste

## OLIVER BOBERG (1965 Allemagne)

Cela me plaît que nous voyions tous le monde avec des yeux différents. L'expérience individuelle modèle notre perception de nos environnements. En construisant des maquettes de lieux fictifs, je fournis les décors qui permettront aux spectateurs de commencer à jouer avec leur perception de certains aspects de la vie. Et par les détails que je montre (et ceux que je ne montre pas), je les invite à s'y engager en imaginant leurs propres histoires.

Je me sens comme un réalisateur de film qui construit ses propres décors, sauf qu'à la place des acteurs il y a les spectateurs. Ils adoptent le lieu et communiquent avec. En réalité, ils communiquent avec moi, ou avec mon interprétation de ce lieu. Bien que j'emploie la photographie et la vidéo, mon travail n'est pas sur la photographie ou la vidéo. Il est bien plutôt sur la manière dont nous créons notre monde et sur ce que nos créations disent de nous-mêmes.

Il est important de laisser l'installation effective de l'atelier — la façon dont sont faites la maquette et la photographie — à l'imagination du spectateur. C'est là un autre niveau de réalité, qui appartient à la lecture sensorielle. J'invente l'image, le lieu, la composition, l'éclairage. Je construis aussi la maquette. Je termine même l'œuvre en employant mon petit appareil à photo normal. Mais je laisse les considérations techniques de la production de l'image en grand à un photographe professionnel.

Je ne m'intéresse pas à la réalité. Parce qu'il n'y en a pas.



*Magic Lantern (small)*, 2010  
Atelier de l'artiste

## MAT COLLISHAW (1966 RU)

J'avais eu diverses occasions de travailler sur des zootropes avant la création du *Garden of Uneathly Delights* [Jardin des Délices Irréels]. Après beaucoup de recherches, j'ai décidé de tenter la construction d'une version 3D pour que l'image animée se fasse à partir d'objets matériels plutôt qu'à partir d'une image bidimensionnelle. Mon premier problème était le choix d'un sujet : qu'est-ce que j'allais représenter ? Les limites du zootrope c'est qu'on n'arrive vraiment qu'à une seconde d'animation avant que la séquence ne se boucle. Ça veut dire que ce qui se déroule dans la scène est toujours un mouvement très répétitif. Cela se prête peu aux actions sophistiquées, mais c'est parfaitement adéquat pour dépeindre le sexe, la violence et autres comportements animaux.

Le premier zootrope que j'ai réalisé était une scène de luxure qu'observaient en voyeurs de vieux messieurs, des jeunes filles et un chien. Un aigle présidait au déroulement de l'acte, au premier plan un garçon picolait son vin. Dans mon second zootrope, j'ai décidé d'employer les images de ces petits lutins qu'on voit dans une foison de contes de fées de l'époque victorienne. Dans ces vignettes assez pittoresques, il y avait généralement de petits personnages introduisant du chaos aux marges de l'image. J'aimais l'idée de créer une scène assez engageante au départ, à la fois par le sujet représenté et le mode de représentation. La scène qui se révélerait alors serait une célébration assez désagréable, montrant la violence absurde. J'ai fait de nombreux photocollages de différentes scènes composées avec des éléments du monde naturel, oiseaux, escargots etc. où j'insérais de méchants fauteurs de trouble. Une fois satisfait des personnages, je les ai fait tous composer avec les logiciels 3dsmax et Poser. Ces fichiers ont été ensuite imprimés avec une machine de prototypage rapide qui produit les modèles avec une précision au millimètre ce qui permet beaucoup de fluidité dans l'animation. En même temps, nous avons commencé la construction du zootrope, en essayant de nombreuses configurations. Les personnages en 3D, tous peints ensuite à la main, ont été fixés sur le disque rotatif qui constitue le sol sur lequel se joue ma scène. Une fois ajusté l'éclairage, la pièce était complète et le zootrope prêt à tourner de ville en ville, avec ses méchants garnements semant le chaos sur leur chemin.

## BETHANY DE FOREST (1966 USA)



*Raspberry Model*, 2009  
Atelier de l'artiste

J'ai commencé à créer des décors pour la prise de vue photographique quand j'étais encore en école d'art. Mon but alors était de créer un monde imaginaire 'réaliste' qu'on peut capter au travers d'un simple appareil à sténopé. Mon inspiration naît des objets trouvés ou des matériaux inhabituels. Mes récits contiennent souvent des éléments empruntés aux contes de fées, des histoires qui ne sont ni conventionnelles ni prévisibles, qui laissent le spectateur libre de les interpréter de différentes façons.

Je travaille principalement avec des matériaux ordinaires : de la cire à bougie pour construire un palais de glace, du bonbon pour fabriquer une maison de poupée, des milliers de carrés de sucre pour édifier un château. Ou encore du métal, du verre peint, des boules de coton, l'asperge et la framboise, des feuilles et des brindilles... autant de choses familières qui sont transformées sur les maquettes de lieux imaginaires, et sont souvent méconnaissables. Pour créer une illusion d'espace, j'emploie aussi des miroirs, ce qui complique les choses : l'appareil est visible dans l'image, il fait partie du décor et il doit se fondre dans la scène. Il ne faut pas que le spectateur le reconnaisse, mais sa présence est essentielle dans l'image.

J'utilise maintenant aussi ces dioramas pour le film. Parmi mes dernières réalisations, il y a le film d'animation *Red-End* que nous avons montré dans l'exposition *Otherworldly*, que j'ai créé avec Robin Noorda. Même si ce n'est pas filmé avec un appareil à sténopé, on y retrouve le même sentiment romantique ou absurde que dans mes photographies.





*Proxy (Haven Lane) (detail)*  
2012

## THOMAS DOYLE (1976 USA)

Pour réaliser mes œuvres, je construis des miniatures très détaillées, que je fabrique en employant des matériaux J'ai réalisé mon premier diorama à l'âge de trois ans. Il se composait d'une pièce en 2x4 pouces, recouverte de pâte à modeler blanche et bleue Play-Doh qui représentait la neige et la mer, et dans la neige était planté un pingouin en plastique à deux sous. La façon dont l'environnement donne vie aux jouets me fascinait. D'un infime ajout, je créais un monde : de là une enfance entourée de dioramas dans des cartons à chaussures, de personnages en action, de maisons de poupées en fabrication, de figurines militaires, donjons et dragons... Après un moment dans la peinture et la gravure, je me suis trouvé attiré par la création de ce qui enchantait déjà mon enfance. Voici comment j'arrive à ces œuvres :

Mes travaux commencent par des flashes : de petites scènes que j'ai envie de voir apparaître. Je les esquisse et j'expérimente, jusqu'à ce que j'arrive à une approche qui tient la route, puis vient le moment de l'exécution, qui peut prendre des mois. Au fil du temps, les œuvres prennent forme lentement parce que je sculpte le plâtre, la mousse, le bois et le plastique qui constituent les paysages. Les maisons, les éléments de terrain et les personnages sont fabriqués à partir de rien ou bien de kits ensuite détournés, crevés et sculptés, altérés, repeints, vieilliss et customisés de mille autres manières pour mimer au plus près la réalité. Les matériaux viennent du magasin de bricolage, de magasins de matériaux pour artistes, de boutiques de loisir et, bien souvent, de la poubelle. Mon atelier est jonché de morceaux de plastique ou de papier susceptibles de faire leur chemin un jour ou l'autre dans une de mes pièces. La création de ces œuvres est un processus de méditation, où souvent je vais me perdre. Les œuvres sont un succès quand le spectateur peut en faire de même.



*As if muting the land was part of knowing*, 2012  
Atelier de l'artiste  
Courtesy David B. Smith Gallery,  
Colorado

## GREGORY EUCLIDE (1974 USA)

Mon travail reflète mon expérience personnelle de la nature et appartient à une pratique culturelle bien établie, qui consiste à construire des paysages comme images idéalisées à partir de cette rencontre du paysage. En partie, mes œuvres traitent de la difficulté d'échapper à la médiation de la culture, mais l'origine de mon travail est dans le désir de comprendre comment je fonctionne à l'intérieur (de la nature) alors que je vis dans une culture qui en est si éloignée. Mes compositions sont remplies de la tension, de la confusion et des contradictions qui accompagnent mes tentatives, quand j'espère en même temps la préservation de l'environnement et la conservation de tous les avantages du style de vie moderne.

Quand je suis dans la nature, je ressens l'incapacité à me libérer du carcan des constructions culturelles. Mes lectures sur la tradition du paysage m'ont aidé à comprendre comment se forment mes expériences sur le terrain. Reconnaître les contradictions de mes propres pensées et des processus m'aide à trouver le point de départ de l'œuvre. Les idées m'arrivent dans ce cas souvent comme des images mentales achevées, alors je ne fais pas beaucoup dans l'ébauche. Mon carnet d'esquisses se réduit en général à un seul dessin par projet.

Je m'intéresse au fait que les matériaux peuvent recouvrir différentes significations. Les matériaux que j'emploie dans mes œuvres de type diorama sont ou bien issus de la terre, ou bien la représentent, ou encore sont les matériaux usuels du processus artistique. Je peux très bien utiliser des plantes sauvages du Midwest et les combiner avec des matériaux dérivés comme le polystyrène ou le plastique. Les matériaux employés soulignent les tensions qu'il y a entre la terre, son utilisation et la façon dont on la représente dans la peinture de paysage. Ce sont des tensions amplifiées, quand au sein d'une même œuvre diverses sources se mélangent. C'est bouleversant de reconnaître l'étendue de notre impact sur la terre. Bien des choses que nous acceptons quotidiennement sont extrêmement destructrices pour l'environnement. Nous représentons la terre, culturellement, de la manière qui nous permet de nous sentir le mieux à l'aise avec la façon dont nous la maltraitons.



*Trainset Ghetto 2*, 2009  
Atelier de l'artiste

## PETER FEIGENBAUM (1984 USA)

Il s'agit de voyeurisme dans *Trainset Ghetto*, plus que de hobby. Cette série est en somme la matérialisation de mes rêveries d'adolescent de banlieue, elle représente mes essais de vivre par procuration dans ce paysage post-urbain des années 1980, étranger, qui n'a pas du tout fait partie de ma propre vie quotidienne. J'ai seulement aperçu de tels paysages lors de tours en voiture sur la voie express de Bruckner ou sur les photos des graffitis de Henry Chalfant ou dans des films de cinéma comme *The French Connection* ou *Style Wars*. Mais cet étrange amalgame des styles de vie est un texte énigmatique. Dans mes photographies, je ne cherche pas à exploiter ce pêle-mêle pervers de lieux et de circonstances sociales.

L'intention première est plutôt de toujours « planter le décor » avec un trompe-l'œil hyperréaliste. A la différence d'autres photographes qui « plantent le décor », comme par exemple James Cassebere, avec sa brumeuse atmosphère spatiale, ou Gregory Crewdson, qui crée des récits cinématographiques complètement insolites, dans *Trainset Ghetto*, je me suis intéressé essentiellement à l'hyperréalisme, en portant l'attention surtout au détail, petit et superficiel, du vocabulaire architectural urbain.

Le tissu urbain et l'architecture locale de New York sont toujours familiers et perpétuellement surprenants. Mes scènes cherchent à exploiter cette ambiguïté du lieu, le sentiment que l'on a de se souvenir d'un lieu qu'on n'a jamais vraiment visité. Les scènes de mes photographies et de mes maquettes n'ont jamais existé, elles sont en fait inspirées par le vague souvenir dans divers lieux de New York. Les éléments lexicaux les plus marqués de cet univers sont peut-être les réservoirs sur les toits, les escaliers de cinq étages qui font 25 pieds de large, les corniches à l'italienne, les volets roulants des boutiques, les graffiti sur les parapets et les hideux auvents commerciaux en plastique. J'ai étudié et recréé tous ces détails avec grand soin en miniature. C'est ainsi que *Trainset Ghetto* produit l'hyperréalité, ce que Jean Baudrillard décrit comme la simulation de quelque chose qui n'a jamais effectivement existé. On pourrait aussi voir ce projet comme le parallèle pervers de cette autre grande hyperréalité américaine : Disneyland.



*Self Portrait 2007, 2007*  
Atelier de l'artiste ;  
Courtesy Cristin Tierney Gallery,  
New York

## JOE FIG (1986 USA)

En 2000, pour une étude sur le processus de création et l'espace sacré de l'atelier, j'ai créé mes premières sculptures en miniature, pour représenter les artistes de l'histoire dans leurs ateliers. Deux ans plus tard, mon intérêt a migré des artistes du passé aux artistes contemporains, essentiellement parce qu'il me fallait du matériel sourcé de première main, plutôt que les références des bouquins. J'ai écrit à différents artistes en leur demandant de les interviewer dans leurs ateliers. Mon intention était de mieux comprendre les modalités pratiques réelles et quotidiennes de la vie d'artiste — comment ils vivaient, comment ils travaillaient et assuraient leur existence.

Le processus commence par une visite à l'atelier de l'artiste où je conduis un entretien formel, qui est enregistré puis transcrit. Puis je photographie et mesure à peu près tout ce que je vois dans l'atelier, y compris l'espace en lui-même et tous les détails individuels qui peuvent être intéressants pour plus tard. Je demande à l'artiste de poser comme s'il contemplait son travail en cours. Pendant la visite à l'atelier, je me fais une meilleure idée aussi de l'artiste et de ce qui pourra faire une bonne composition en sculpture.

De retour à mon propre atelier, le processus de fabrication se met en train. Je débute en général par la sculpture de la figure. Je travaille avec de la pâte polymère pour sculpter d'abord le visage et saisir la ressemblance, puis j'ajoute le corps, sculptant chaque partie du corps une à une. Pour créer l'atelier et son environnement, j'emploie autant que possible les mêmes matériaux, mais à une échelle miniature (1 : 6). Toutefois, des objets comme les tubes de peinture sont sculptés dans de la pâte polymère, les pinceaux dans des tubes en plastique, les chevalets sont faits en bois. La difficulté est d'obtenir que les matériaux se présentent à la bonne échelle. Si la sculpture est destinée à devenir aussi une photographie, alors je prends à peu près deux cents clichés avant de trouver celui qui me satisfait.

Au final, travailler à l'échelle de la miniature me permet d'amener le visiteur dans l'atelier de l'artiste et de lui présenter un aperçu du processus de la création et de l'espace dans lequel l'art se fait.



*Studio view*  
Atelier de l'artiste

## PATRICK JACOBS (1971 USA)

J'ai souvent puisé l'inspiration de mon travail dans les phénomènes du monde naturel. La nature, comme la magie, adore les transformations. Parce qu'elle élude toute explication purement mécanique, elle éveille en nous le sens du mystère et de la beauté. Mon travail cherche à définir ce moment transformateur où le banal est transcendé dans le surnaturel, là où notre incrédulité est suspendue. Mais comme le germe naissant dans le paysage de notre imagination, une réalité ne se transforme en une autre que dans notre esprit. Mes œuvres brouillent les frontières existantes entre les médias traditionnels : la peinture, la sculpture et la photographie. Derrière la fenêtre ronde à lentille de verre, le regard rencontre une charade visuelle et conceptuelle. Les jeux de la distance focale et du raccourci en sculpture parviennent à créer l'illusion d'une profondeur improbable dans un espace étroit. C'est une distorsion, corrigée seulement quand on regarde au travers des lentilles.

De larges mouvements elliptiques guident l'œil vers une scène pastorale aux cimes lointaines, avec forêts, lacs et ponts. Ce qui se déploie devant nous est à la fois une progression spatiale de l'intérieur vers l'extérieur et simultanément un effet de zoom micro- et télescopique. Nous sommes happés par des lieux à la fois déterminés et infinis, naturels et arrangés, prosaïques et irréels. Je construis chaque diorama en regardant au travers de la lentille, j'utilise du papier, du polystyrène, de l'acrylique et du vinyle, du néoprène, de la cire, des cheveux... Je travaille sur toute la surface en même temps, avec des pinces à épiler, des pinceaux, pour ajuster les éléments et les structures jusqu'à ce que la composition et la palette de couleurs se révèlent. Je commence par la sous-couche de peinture et je poursuis progressivement jusqu'aux détails les plus fins sur une période qui dure plusieurs semaines, selon la taille et la complexité du diorama. La scène est achevée quand l'illusion d'espace et de temps prend assez d'autonomie pour gagner sa vie propre.



*Studio View for West 91r*, 2008  
Atelier de l'artiste

## KIM KEEVER (1955 USA)

Je me remémore les beaux jours de l'enfance, quand il était si facile de plonger dans un monde entièrement nouveau et de s'imaginer que tout est possible. Mon père avait une maison en Virginie avec vue sur une petite plage bordée d'herbiers marins. Au-delà de la plage s'étendait une vaste étendue d'estuaire du nom de Machipongo et, au loin, il y avait l'océan Atlantique. À marée basse, des milliers de petits crabes violonistes arpentaient la plage à la recherche de bouts de nourriture abandonnés par le ressac. Tout cela se présentait sous des couchers de soleil si beaux, que je ne pouvais cesser de le contempler jusqu'à ce que les moustiques me poussent à me retirer dans la maison. Les crabes violonistes sont mon premier souvenir de ce à quoi peut ressembler un monde miniature. J'insinuais mon regard dans un monde où je savais qu'il était impossible pour moi d'entrer physiquement, sans pouvoir m'empêcher de me laisser envoûter par le changement d'échelle.

J'étais principalement un peintre, mais je créais une suite infinie de dessins, parfois des gravures et des monotypes, et toutes sortes de sculptures. C'est seulement quand j'ai commencé à construire et à photographier des paysages dans un aquarium rempli d'eau que j'ai su que j'avais trouvé mon œuvre emblématique. En utilisant un appareil photo grand format et en versant la peinture dans l'eau, je pouvais donner vie à mes paysages. J'ai tout à fait arrêté de peindre en 1991.

Je fais des œuvres qui sont en général des paysages attrayants, des univers avec lesquels chacun peut s'identifier à un niveau ou à un autre. Quand on scrute les choses de plus près, le paysage se décompose en matériaux simples, le plâtre, la peinture, l'eau, et des lumières multicolores qui suggèrent une relation à l'art postmoderne en bouclant la boucle, via l'approche plus conceptuelle de la citation historique — la fabrication de réalités artificielles et un simulacre de mondes.



*Diorama for Menu à deux*  
2009  
Atelier de l'artiste

## FRANK KUNERT (1963 Allemagne)

Pour moi, l'architecture et nos intérieurs sont des métaphores de la condition humaine. Les conditions dans lesquelles vivent les humains en disent long sur nos modes de société, notre histoire, notre développement, sur nos rêves et nos peurs, et comment nous nous comportons les uns vis-à-vis des autres. J'essaie d'aborder ces thèmes avec humour.



*kinder!*  
2006  
Atelier de l'artiste

La construction des dioramas est pour moi le moyen de me faire une idée générale de l'absurdité de la vie dans ce monde. C'est aussi un moyen d'exercer un contrôle sur les choses que je ne peux pas contrôler dans le « monde réel ». C'est toujours excitant de plonger dans le petit monde de mon atelier. Travailler avec mes mains m'oblige à la lenteur. Avant de commencer, j'observe à fond, j'absorbe les choses et j'essaie de comprendre leur nature. Cela prend plusieurs semaines pour que l'idée originale prenne forme en son propre *Petit Monde*.



*The Wreck of Hope (Tribute to Friedrich)*  
(Exterior), 2006  
Museum of Arts and Design, New York;  
Gift of the artist, 2011

## GUY LARAMEE (1957 Canada)

Les déclarations des artistes me fichent toujours le bourdon parce qu'elles gèlent tout le processus, alors que mon travail est justement sur le lâcher prise.

Enfin voilà, en vers libre --

### UN POINT DE VUE

Les petits mondes ne sont pas plus petits que les grands.  
Pour Lévi-Strauss les œuvres d'art étaient toutes des miniatures,  
Et même les peintures de la Chapelle Sixtine petites par rapport à leur sujet.  
Il faisait en partie erreur, puisque on ne peut mettre les sentiments à l'échelle physique, ou vouloir les mesurer,  
Et nous vivons dans nos sentiments plus qu'au « physique » — qui n'est qu'un autre nom qu'on donne au « sentiment ».  
De quelle taille est votre sentiment de la vie ?  
Quelle est la taille du mot « taille » ?

Les petits mondes s'occupent de réintroduire la conscience dans le monde.  
Les petits mondes s'occupent de réaffirmer le Subjectif — l'autre moitié,  
Pour répondre à la Religion de l'Objectif — la science,  
Dans l'espoir qu'un jour nous transcenderons l'Objectif et le Subjectif.

Les petits mondes ne sont pas des mondes faux, parce que :  
Nous ne sommes pas dans le monde,

Le monde est en nous.

Mais les petits mondes sont encore plus petits qu'ils ne paraissent :  
En amour on devient tout petit  
Parce qu'on est aveuglé par ce qu'on aime.



*Consolidated Life*, 2010  
Atelier des artistes

## DAVID LAWREY & JAKI MIDDLETON (1973/1979 Australie)

Notre pratique s'inspire des thèmes et de l'esthétique de formes de divertissement populaire du présent comme du passé. Nous nous sommes particulièrement intéressés aux illusions optiques de l'ère pré-cinématographique, aux présentations traditionnelles des musées et à la magie théâtrale, et à la manière dont ces procédés étaient employés pour explorer des questions existentielles ou des possibles surnaturels. Nous combinons des éléments de ces médias pour ainsi dire oubliés avec des scènes de cinéma et des espaces du XXe siècle qui symbolisent à nos yeux des crises psychologiques liées à la vie, la mort, le travail, les relations humaines et la société.

Employant une large gamme de matériaux, nous expérimentons souvent avec de nouveaux procédés pour parvenir à accorder l'œuvre terminée avec la vision que nous avons imaginée du projet. Nous découvrons que nos matériaux préférés — le feutre de laine, les plastiques polyuréthanes et autres substances similaires — sont hautement tactiles et apportent de la profondeur à l'espace physique. Bien que nos œuvres représentent des mondes miniaturisés qui ressemblent à la réalité, nous prolongeons les scènes pour créer des scénarios impossibles, en y intégrant des illusions optiques employant du verre réflecteur ou des miroirs.



*Traveler CCLXVII (267),*  
2009  
Atelier des artistes;  
P.P.O.W. Gallery,  
New York

## WALTER MARTIN & PALOMA MUÑOZ

(1953 USA/1965 Espagne)

Notre collaboration est en quelque sorte un projet de couple. Nous discutons ensemble les aspects conceptuels et fondamentaux de nos projets et lançons chacun des idées, mais quand vient le moment du travail, nous avons chacun notre domaine propre. Il n'y a pas beaucoup de chevauchement des talents entre nous. J'ai des antécédents en sculpture et je suis surtout en charge de la fabrication des maquettes. Paloma a un passé dans le multimédia. Elle choisit la lumière, l'atmosphère, les zones en focus qui intègrent l'esthétique de la scène et accomplissent l'œuvre. Elle peint les arrière-plans, photographie les scènes et ensuite les affine ou les corrige.

Je m'essaie à des idées de scène, souvent à partir de dessins, et avec l'apport de Paloma, le processus est lancé. Nos scènes avancent lentement, par à-coups. Nous en faisons des parties, et puis nous restons là à les pousser comme les pièces d'un puzzle. Le processus est déconcertant, traînant et ensuite bondissant, et souvent contredit ou engloutit les prémisses originelles du projet. Des surprises ou d'heureux accidents peuvent nous conduire à une conclusion que nous n'avions ni l'un ni l'autre anticipée. On peut décrire ces images comme des récits ouverts, non-didactiques et évocatoires, sans conclusion. Le large éventail de thèmes disparates que nous traitons est unifié par le lieu : le monde glacé où ils trouvent place. En ce sens, le personnage principal est toujours la zone glaciale, son atmosphère et son climat. Le sujet de la scène, l'interaction des personnages et leurs débats, sont secondaires. Notre travail a reçu l'influence, parmi d'autres, de Charles Addams, Daumier, Grandville, Goya, Gillray, Caspar David Friedrich, Patinir, Brueghel, Bosch, Philip Dick, William Blake. . . . Plus je note de noms, plus il m'en vient à l'esprit.



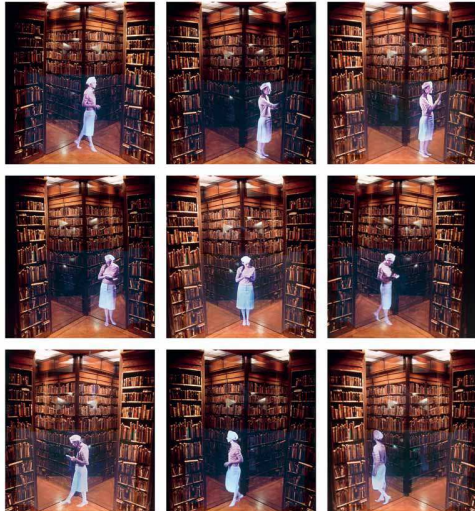
*Diorama pour La Tour de Babel, 2012*  
**Atelier de l'artiste**

## DIDIER MASSARD (1953 France)

Il y a une vingtaine d'années je faisais de la photographie de paysage traditionnelle. Il y avait une foule d'endroits dans le monde que je voulais visiter et photographier, mais je savais qu'ils ne seraient pas à la hauteur de ce que je me figurais. La réalité est différente de l'imagination. Le désabusement me conduisit à créer mes propres paysages d'intérieur, j'ai fabriqué les dioramas et j'ai pu photographier dans l'atelier ce que j'avais en tête.

Au fil des ans, j'ai mis au point mon théâtre secret et immobile : il est toujours à la même place, dans le même espace. Les scènes que je crée et que je photographie ne sont pas indiquées sur les cartes, mais il est pour moi essentiel que ces fictions restent en quelque sorte réelles — que je puisse croire et faire accroire, que j'ai été « là ». Ma pratique de l'illusion entraîne un rapport un peu spécial avec les objets et les matériaux, car je suis constamment à la recherche d'un sens autre que la signification usuelle.

S'il est vrai que j'ai en prédilection le travail du papier, à la fois matériau polyvalent et vénérable support de la tradition, j'emploie dans les faits absolument tout ce qui peut servir à mon projet : verre, plexi, alu, fil électrique, tissu, perles, résine de modelage, denrées alimentaires, plumes, pigments etc. J'essaie de continuer, par sophistication, dans cette manière qu'ont les enfants de transformer par le jeu un objet en autre chose. Mon travail est une réussite quand il touche la frontière du mensonge et de la vérité, quand il oscille entre réalité et rêve, et vice versa.



*Bibliothèque avec le souvenir D'Anna* (9 vues), 2004.

## CHARLES MATTON (1931-2008 France)

« Hanté par « l'urgent mystère » des apparences, Charles Matton (1931-2007) a dédié sa vie à la création, sous toutes les formes qui s'offraient à lui : la peinture, la sculpture, le dessin, la gravure, la photographie, le cinéma, l'écriture... Ses *Emboîtements* — sculptures polychromes — correspondent à une recherche d'intention métaphysique, autant que formelle et esthétique. En invitant le spectateur à pénétrer ces intérieurs portés à une autre échelle, Matton lui proposait la remise en cause de ce que l'œil voit, pour ainsi intensifier sa conscience. Les *Emboîtements* fascinent, tout d'abord parce qu'examiner des miniatures où la fidélité aux apparences se développe en une telle profusion de détails minutieux réclame du regard une extrême concentration. Il y a ensuite le jeu intrigant et subtil de l'éclairage et des miroirs, qui nous attire dans un espace qui s'est multiplié dix fois, comme dans les profondeurs vertigineuses de la *Bibliothèque* ou le *Hall d'hôtel* abyssal résonnant de mille échos. Artiste talentueux et passionné, Charles Matton a sculpté chacun des détails de ses *Emboîtements*. C'était aussi un incomparable architecte de l'illusion, qui a décodé les apparences pour mieux comprendre et recréer la réalité qu'elles recèlent. »

\_ Sylvie Matton



*The Studio* (Exterior), 2004  
Atelier de l'artiste;  
L.A Louver Gallery, Venice, California

## MICHAEL C. McMILLEN (1946 USA)

L'illusion de la permanence, l'illusion de la perfection sont des thèmes que je travaille de manière récurrente dans mon travail. J'emploie les références architecturales comme métaphores, pour exprimer et révéler cet état continu de flux et d'entropie. La mémoire du spectateur et son sens de la réalité sont subtilement subvertis par le changement d'échelle et les éléments fabriqués qui sont tout à la fois familiers et étrangement dystopiques. Quand l'ordre visuel attendu bascule, les perceptions aussi basculent et se déforment d'une manière inattendue et révélatrice.

Les progrès de la technologie de l'image filmée numérique me permettent d'intégrer des images à index temporel dans mes installations. Les films rassemblent une multitude d'images variées issues de la culture populaire pour composer des récits personnels qui sont comme des rêves, et transportent le spectateur dans leurs royaumes insolites.



*Diorama for Beauty Shop, 2010.*  
Atelier de l'artiste  
ClampArt Gallery, New York

## LORI NIX (1969 USA)

Je me définis moi-même comme photographe de paysages fictifs. Je construis mes maquettes de lieux dans le plus minutieux détail, puis je photographie ce travail.

Quand j'ai choisi le sujet de ma nouvelle scène, je commence par des recherches, souvent sur l'internet. Si possible, je m'efforce d'aller visiter un endroit qui ressemble à ce à quoi je pense. Cela me donne une impression de la lumière, de la manière dont les pièces sont arrangées et des repères pour le traitement des détails d'architecture. Je fais quelques esquisses sommaires, puis je commence à collecter et à construire les objets. Je me cale sur un objet dominant, qui déterminera l'échelle de la scène. Ensuite, je construis les murs et les gros éléments de structure, puis je travaille les détails (mobiliers, finitions). La construction me prend plusieurs mois. Les scènes sont construites selon un point de vue fixe et unique. J'affine l'éclairage et le placement des objets, et je photographie encore et encore jusqu'à ce que j'arrive à un résultat dont je sois satisfaite. Mes tirages sont assez grands ; j'utilise un appareil à photo et du film de grand format en 8x10 et je fais mes tirages moi-même. Il n'y a aucune retouche numérique.

Les photographies que je crée ne sont pas dans la tradition des grands paysages idylliques. Je m'intéresse à l'abandon, aux ruines, ce qui reste après le départ des humains. Mes scènes sont généralement dépeuplées et ce vide est devenu un élément important. La civilisation apparaît dans ce qui demeure, quand l'humain est absent. Les murs pourrissent, les plafonds s'écroulent, les structures tiennent à peine et Mère Nature est en train de les rappeler doucement en son sein. Je ne cherche pas à refléter le monde qui m'entoure, mais à imaginer le futur possible. Je suis inquiète de penser à ce que nous réserve l'avenir, en même temps je suis fascinée d'imaginer ce que peut nous apporter l'évolution du monde.



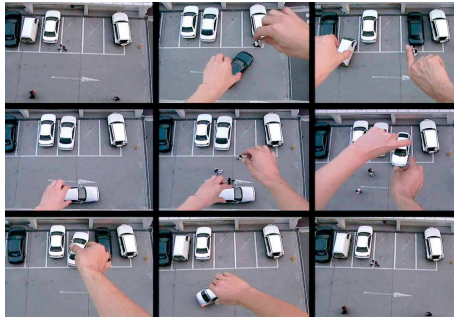
*Panorama*  
2008  
Atelier de l'artiste  
Courtesy Ronald Feldman Fine Arts  
New York.

## DAVID OPDYKE (1969 USA)

J'ai une approche ouverte. J'établis quelques règles de structure avec un kit d'éléments restreint, d'où l'œuvre émerge intuitivement. Dans le meilleur des cas, l'acte de construction — l'accumulation d'interactions entre des éléments — conduit à des décisions et des formes que jamais je n'aurais anticipées.

La miniaturisation me permet de proposer des objets dans des échelles et perspectives impossibles, tout en conservant une dimension crédible. Une maquette à l'échelle présente la réalité différemment, en mieux : elle a de l'autorité et de la présence à travers un plan bien conçu. Ou bien elle peut révéler les ambiguïtés, prêter sa crédibilité persuasive à des programmes mal bâtis et extravagants.





## JUNEBUM PARK (1976 Corée du sud)

Dans mes vidéos, je prends des éléments de la vie de tous les jours — les voitures, les immeubles, les carrefours et les panneaux indicateurs — et j'en fais les accessoires d'une mise en scène. Comme un enfant qui veut « attraper » de ses doigts les images d'objets du monde réel, c'est à la fois un jeu et quelque chose de sérieux. Au bout du compte, mes vidéos abordent des sujets difficiles : les conflits religieux au sein de la famille, comment s'organise la société, mon environnement, de quelle nature est le « jeu » et quelles sont les relations entre la pensée et l'action.

Pour réaliser *Parking* et *Crossing*, j'ai installé ma caméra sur le toit d'un immeuble et j'ai filmé mes mains devant la caméra, au dessus de l'action qui se déroulait dans le parking et sur le trottoir sous moi. Les deux vidéos ont été filmées en temps réel et en une seule prise, que je passe en accéléré au moment d'éditer la vidéo. Elles sont donc fondées dans la réalité, mais la réalité a été transformée par le décalage introduit dans l'échelle. Mes mains en gros plan semblent participer à la scène très éloignée, on dirait qu'elles agissent sur les objets de ce paysage, les voitures, les camions et les humains. C'est un point de vue contemplatif autant qu'omniscient, comme si je dominais l'action à la manière d'un moniteur de marionnettes. L'accélération de l'image est essentielle pour faire partager au spectateur ce monde imaginaire.



*Forced Labor (Ropes)*, 2012  
Atelier de l'artiste

## LILIANA PORTER (1941 Argentine)

En parallèle à la photographie et à la vidéo, j'ai travaillé ces dernières années à des œuvres sur toile, estampes, dessins, collages et installations de dimensions réduites. Un grand nombre de ces pièces met en scène une cohorte de personnages, objets inanimés, jouets ou figurines, que je ramasse dans les marchés aux puces, les magasins d'antiquités et autres lieux. Ce sont des objets à double vie. On peut voir en eux simplement des ornements sans autre substance, mais ils peuvent aussi être pourvus d'un regard, pour le spectateur disposé à projeter l'intériorité et l'identité dans les choses. Ces « vignettes théâtrales » agissent comme des commentaires visuels, qui nous parlent de la condition humaine. Ce qui m'intéresse, c'est l'humour simultané à la détresse, le banal qui a en même temps du sens, ou du moins cette possibilité.

Dans *Forced Labor : Man with Axe [Travaux Forcés : l'Homme à la hache]*, le personnage principal s'apprête à réduire en miettes tous ces matériaux répandu devant lui, un labeur immense. Il y a disproportion entre l'homme et la tâche. Les objets étalés devant lui (figurines de céramique ou de porcelaine, chaises tombées, vieilles montres cassées, vases) sont tous des personnages familiers de mon travail récent. L'acte de destruction volontaire se prête aussi à de nombreuses interprétations. C'est peut-être une métaphore du passage du temps, des souvenirs perdus, mais à y bien regarder, le spectateur rencontrera dans cette pièce des récits parallèles, qui évoquent une guérison ou une reconstruction possibles. C'est un récit tissé événements simultanés.



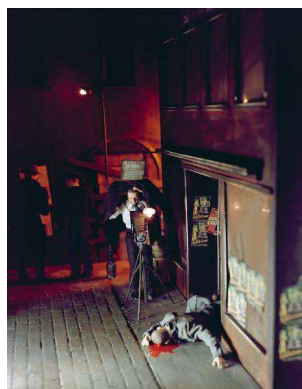
**Studio view**  
**Atelier des artistes**

## PROPELLOR DESIGN TOBY BARRATT, PAMELA GODDARD ET NIK RUST

(Canada)

Dans nos travaux de design, nous relevons souvent les solutions de géométrie sublime que propose la nature. Nous nous intéressons à la façon dont les nuages se forment, dont les vagues se développent, dont les rivières érodent le sol... Notre observation du monde informe notre travail, d'une façon parfois à peine discernable, parfois très directe.

Après nous être voués pendant une décennie au design dans le cadre du cabinet, nous sommes retournés à nos racines de sculpteurs dans la série *Ranges* [*Chaînes*], qui transporte nos explorations du monde naturel de l'abstraction au domaine de l'hyperréel. Nik avait un cousin peintre de paysage réputé qui fabriquait aussi de petites montagnes réalistes en pierre et plâtre. Nik en a rapporté une à l'atelier et nous sommes tous tombés d'accord sur le fait qu'il fallait trouver comment c'était conçu. Nous avons essayé avec du gypse et du basalte, en essayant à l'éponge et grattant avec des brosses en métal, et voilà que nous nous sommes mis à faire des montagnes, jouant avec l'échelle et les prolongeant en chaînes. Elles étaient somptueuses et leur petite échelle avait cette étrange qualité qui les rendait fascinantes. Dans l'évolution de nos pièces dans cette série *Ranges*, des espaces construits de main d'homme se sont peu à peu insinués dans les profondeurs de la montagne. Une tension monte entre le monde naturel, vierge et visible, et l'environnement construit souterrain qui se cache à l'intérieur.



*A Dark Corner*, 2010  
Atelier de l'artiste  
G. Gibson Gallery, Seattle

## JONAH SAMSON (1971 Canada)

Comme j'ai grandi dans une zone reculée de l'île du Cap-Breton dans le Canada oriental, j'ai passé mon enfance souvent livré à mes cogitations, à créer dans ma tête des mondes imaginaires. J'adorais (et j'adore encore) les super-héros et les bandes dessinées en général. Un des premiers photographes qui m'a inspiré est Joel-Peter Witkin, dont le monde est rempli d'anomalies médicales, de pervers sexuels, de membres amputés, de la mort. Je trouvais ces scènes de fantastique noir incroyablement belles. C'est par son travail que je me suis intéressé aux photographies médicales et criminelles anciennes. J'ai aussi depuis toujours une prédilection pour les films avec d'étranges et mystérieux tableaux, comme ceux de Peter Greenaway. J'aime les photographes qui savent tirer l'inhabituel du fatras du monde autour d'eux : comme Diane Arbus, Andrea Modica, ou Katy Grannan par exemple. Avec l'âge, j'ai pu commencer à comprendre que l'art peut être excentrique et folâtre, tout en restant poignant, comme dans le travail de Marcel Dzama et les films de John Waters.

L'attrait du sexe et de la violence au rang de divertissements dans notre culture est une chose qui me fascine : il y en a dans presque toutes les émissions, toutes les publicités. Moi, je trouve la beauté dans des scènes qui sont plutôt jugées dérangeantes. En général, je cherche à créer des œuvres qui sont sexy, drôles, noires et intrigantes. Parce que j'utilise des jouets, peu importe la noirceur du contenu, l'image finale gardera un fort caractère de jeu. Je crois que c'est ça le plus important impact des images. La photographie d'une vraie victime de meurtre ou de personnes réelles en plein acte sexuel suscite des réactions très différentes, par rapport à un diorama montrant les mêmes choses.

J'adore voir comment les gens réagissent devant les images de jouets impliqués dans des situations adultes. Par l'usage des miniatures, je peux faire aller les situations plus loin encore dans l'imaginaire ; bizarrement mon travail a souvent été censuré parce qu'il était jugé offensant. Le plus souvent cependant, l'œuvre tend à amuser, en même temps qu'elle suscite des réactions émotionnelles.



*Artist's Work Table for Ferry Street House Model, 2011*  
Atelier de l'artiste

## MICHAEL PAUL SMITH (1950 USA)

Le passé a un attrait puissant ; nous cherchons par mille moyens à mieux le saisir et à nous l'expliquer. Ce qui a débuté comme petit exercice en fabrication de maquettes et photographie a fini par une reconstruction de rêve de la ville où j'ai grandi. Ce n'est pas une re-création exacte, mais cela saisit bien la tonalité de mes souvenirs. Et comme dans un rêve, divers bâtiments reviennent sous différentes configurations dans les différentes photographies. Parfois, sinon, les bâtiments restent pareils mais le fond de l'image a changé. Visuellement, c'est un travail qui tend vers l'ART.

Je n'utilise pas Photoshop pour produire ces images, elles sortent direct de l'appareil, en suivant le plus vieux truc du manuel des effets spéciaux : dressez le modèle devant un fond approprié et clic ! Les bâtiments à l'échelle 1:24 sont faits en Gatorboard, styrène, Sintra (un plastique souple et léger qui peut être gravé et peint) et intègrent aussi des objets trouvés comme des bijoux, des rondelles, des imprimés...



*Foot & Ass, KFC, 2011*  
Atelier de l'artiste  
Rena Bransten Gallery, California

## TRACEY SNELLING (1970 USA)

J'aime explorer la culture, le paysage et les sites par le changement d'échelle et en combinant différents médias. Souvent, j'ai rencontré les bâtiments intéressants au cours de mes voyages, comme la devanture du Foot & Ass Massage à Pékin ou le KFC de Zhujiajiao, ceux-ci sont les sujets du travail que je présente dans cette exposition. Pour créer ma propre réalité mais aussi commenter notre société, j'ai choisi de placer ces deux bâtiments côte-à-côte, avec la légende « Les vieilles habitudes tardent à mourir » inscrite en dessous en caractères chinois. J'ajoute souvent encore du sens en intégrant des vidéos et du son dans mes œuvres. Les vidéos, parfois filmées au cours de mes voyages ou employant des morceaux pêchés sur internet ou dans le cinéma populaire, introduisent des habitants qui seraient sinon absents de mes sculptures.

Chaque pièce commence à partir d'un vague concept ou d'une image mentale. Pendant que je commence la construction, d'autres épaisseurs de sens se forment dans l'échange constant qui se fait entre ma vision et la forme concrète. Une pièce terminée, comme une sculpture de motel, peut ensuite être reconstruite comme installation à une plus grande échelle, où le public peut pénétrer, et aussi devenir le sujet d'une vidéo ou d'une photographie. Les sujets changent et leur taille aussi, dans mon travail, et en cela illustrent l'idée de la réalité, constamment évolutive, et la possibilité d'une autre perception du monde quotidien.



*Casa Sommacal*, 2011  
Atelier de l'artiste  
Hasted Kraeutler Gallery,  
New York

## PAOLO VENTURA (1968 Italie)

Je suis né à Milan, en Italie, en 1968, et j'ai grandi dans le village d'Anghiari, près d'Arezzo. Mon enfance a été bercée par les histoires de l'Italie d'avant-guerre et des années de conflit, que relatait ma grand-mère. A fleur du sol dans cette magnifique campagne, il y avait des reliques de la guerre que j'exhumais avec mon frère, Andrea. Quand j'avais 11 ans, je l'ai photographié alors qu'il était habillé en soldat et qu'il faisait semblant d'être mort. Nous avons inventé un monde imaginaire qui ressort maintenant dans nos travaux respectifs (il est peintre). Cette passion pour les histoires en rapport avec la guerre en Italie — et les décennies qui la précèdent et la suivent — reste au cœur de mon propre travail.

Avant de prendre mes photographies, j'esquisse d'abord la scène à l'aquarelle. Ensuite, j'emploie le dessin pour créer un ensemble de figures et d'accessoires en miniature. Parfois, il me faut créer beaucoup de bâtiments pour une seule photographie de scène de rue. J'utilise des clichés Polaroid pour préparer la scène et je travaille à la lumière naturelle pour la création de l'image finale. J'ai composé à ce jour trois séries : *War Souvenir* [*Souvenir de guerre*] (2005), *Winter Stories* [*Histoires hivernales*] (2007–9) et dernièrement *Venice* [*Venise*] (2010). Ma toute dernière série, *Venice*, se situe en 1943, quand sous l'Occupation les Nazis vident le ghetto juif. Dans le récit, on suit un vieil horloger qui construit un automate — un robot à forme humaine — pour lui tenir compagnie.

Mon travail joue avec l'ambiguïté et le mystère. Le photographe crée une fiction vivante qui évoque la tragédie de l'époque au travers de scènes de la vie quotidienne et des titres très spécifiques, inventés. Ce sont les détails, cruciaux dans l'histoire, qui révèlent la nature fictive de la photographie.



*Studio view*  
Atelier de l'artiste

## ALAN WOLFSON (1948 USA)

J'étais un de ces gamins qu'on trouve tout le temps occupés à construire quelque chose, qui a toujours un projet en cours.

Parmi mes premières « œuvres », j'avais fait pour l'école primaire des maquettes à petite échelle de l'épicerie, la boucherie, le poste de police — toutes construites dans des boîtes à chaussure. Plus tard, j'ai étudié la scénographie pour le théâtre en même temps que la production de films et j'ai découvert que j'aimais mieux encore la construction des maquettes de décor que le travail de production à proprement parler. J'ai commencé à construire des environnements miniatures qui étaient, en eux-mêmes, des pièces narratives. Je leur faisais raconter une histoire, pas seulement documenter une architecture. C'est pour moi plus éloquent de ne montrer que ce que les gens laissent derrière eux : les graffiti, débris, cendriers pleins, le mégot sur la table ou la porte restée ouverte... De toute évidence, quelqu'un vient de quitter ce lieu. Le spectateur peut construire son propre scénario pour expliquer ce qui vient de se passer. Je n'inclus jamais de personnages dans mes installations, parce qu'elles signaleraient tout de suite au spectateur qu'il regarde un modèle miniature, c'est-à-dire une chose qui n'est pas réelle. Je vise à créer un environnement dans lequel le spectateur soit complètement absorbé.

La plupart des espaces ne sont pas des représentations exactes de lieux existants, mais plutôt des combinaisons d'architectures présentes et imaginaires. Il s'agit presque toujours d'environnements urbains, qui souvent soulignent les éléments les plus « noirs » de la ville, des secteurs que je trouve plus inspirants que les sites plus « équilibrés ». C'est plus intéressant de mettre en scène le récit dans des lieux où les gens se comportent de manière plus libre. Nos imaginations s'éveillent à de bien plus riches scénarios dans le Times Square du temps passé que dans l'environnement sanitaire que c'est devenu à présent.

## PISTES PEDAGOGIQUES

NIVEAU	DISCIPLINE	EXPLOITATIONS
ECOLE	HISTOIRE DES ARTS	<p><b>Périodes historiques :</b> 20ème siècle à notre époque (références au 19ème siècle)</p> <p><b>Grands domaines artistiques :</b> Les arts du quotidien, les arts du visuel</p> <p><b>Notions abordées :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- espace (2D, 3d, plan, maquette, perspective, échelle -petit minuscule- échelle 1- géant,) et temps (de création, la mémoire, temps révolu, temps imaginaire, futur, actuel)</li> <li>- Mise en scène et illusion (éclairage, plan, cadrage)</li> <li>- Histoire/récit/narration/énigmes</li> <li>- Inventaire d'outils (matériaux bruts, objets du quotidien, denrées alimentaires) un matériau = plusieurs significations</li> <li>- Inventaire de textures, couleurs, motifs</li> <li>- Recyclage</li> </ul>
COLLEGE	HISTOIRE DES ARTS	<p><b>Périodes historiques :</b> 20ème siècle à notre époque (références au 19ème siècle)</p> <p><b>Grands domaines artistiques :</b> Les arts du quotidien, les arts du visuel</p> <p><b>Thématiques abordées :</b></p> <p>"Arts, espace, temps"</p> <p>"Arts, techniques, expressions"</p> <p><b>Pistes d'étude :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- "L'œuvre d'art et l'évocation du temps et de l'espace : construction (profondeur de champ, illusion, perspective) découpages (âges d'or) et formes symboliques (mélancolie, nostalgie, mémoire)."</li> <li>- "L'œuvre d'art et la place du corps et de l'homme dans le monde et la nature : (petitesse, harmonie, chaos) déplacements dans des mondes imaginaires (rêves, fictions, utopies)."</li> <li>- "L'œuvre d'art et l'influence des techniques : inventions (diorama, lanterne magique, sténopé, zootrope - image en mouvement prémices du cinéma) et techniques spécifiques (mise en abîme, perspective)</li> </ul> <p><b>Notions abordées :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Statut de l'image (réalité de l'image et réalité ou vérité que nous savons ou que nous croyons savoir)</li> <li>- Réalité/virtualité, illusion, simulacre</li> <li>- Art/artisanat</li> <li>- Œuvre/maquette ou modèle</li> <li>- Jeu/jouets/enfance</li> <li>- Temps de création, de l'œuvre (narration, récit, fiction), pérennité de l'œuvre (matériaux périssables, recyclés...)</li> <li>- Le point de vue (le près et le lointain, le détail, la mise au point, l'échelle, la distance...)</li> <li>- Microcosme (le cabinet de curiosité, le Wunderkammer, l'appropriation du monde)</li> <li>- La boîte ( la totalité, le contenant, les dispositifs, le circonscrit).</li> <li>- L'écart ( le souvenir, l'évocation, l'idéal, utopies et hétérotopies, le déjà-vu).</li> <li>- Mimifications (réinterrogerce qui a été fait, appropriation)</li> <li>- Défi ( Technique, savoir-fair, le geste ancestral)</li> <li>- La miniaturisation (l'échelle, le savant/le bricoleur, imitation, ascination du</li> </ul>

		<p>bien fait)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le retour de la miniature (le minuscule dans le majuscule, le détail, les nano-technologies).</li> <li>- Démultiplication (le miroir, la mise en abîme, l'écho, l'ego)</li> </ul>
<b>LYCEE</b>	<b>HISTOIRE DES ARTS</b>	<p><b>Périodes historiques :</b> 20eme siècle à notre époque (références au 19eme siècle)</p> <p><b>Grands domaines artistiques :</b> Les arts du quotidien, les arts du visuel</p> <p><b>Champs abordés :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anthropologique</li> <li>- Scientifique et technique</li> <li>- Esthétique</li> </ul> <p><b>Thématiques abordées :</b></p> <p>"Arts, réalités, imaginaires"</p> <p><b>Pistes d'étude :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- "L'art et le réel (observation, mimétisme"</li> <li>- "L'art et le vrai (aspect du vrai, trompe l'oeil, tromperie, illusions)"</li> <li>- "L'art et l'imaginaire (mondes utopiques...)"</li> <li>- "L'art et les innovations scientifiques et techniques (passées, actuelles, formes, fonctions)"</li> <li>- "L'art et la démarche scientifique et/ou technique (processus de conception, de réalisation, d'expérimentation)"</li> <li>- "Arts, théories et pratiques" (art/artisanat)</li> </ul> <p><b>Notions abordées :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Statut de l'image (réalité de l'image et réalité ou vérité que nous savons ou que nous croyons savoir)</li> <li>- Réalité/vérité</li> <li>- Réalité/mimétisme</li> <li>- Savoir/croyance</li> <li>- Art/artisanat</li> <li>- Contenant (détails) / contenu (significations)</li> <li>- Œuvre/maquette ou modèle</li> <li>- Art/enfance - jouet - jeu</li> <li>- Temps et espace (temps de création, de l'œuvre (narration, récit, fiction), pérennité de l'œuvre (matériaux périssables, recyclés...); espace (perspective, 2D, 3D, trompe l'œil...)</li> <li>- Le point de vue (le près et le lointain, le détail, la mise au point, l'échelle, la distance...)</li> <li>- Microcosme (le cabinet de curiosité, le Wunderkammer, l'appropriation du monde)</li> <li>- La boîte ( la totalité, le contenant, les dispositifs, le circonscrit).</li> <li>- L'écart ( le souvenir, l'évocation, l'idéal, utopies et hétérotopies, le déjà-vu).</li> <li>- Mimifications (réinterrogerce qui a été fait, appropriation)</li> <li>- Défi ( Technique, savoir-fair, le geste ancestral)</li> <li>- La miniaturisation (l'échelle, le savant/le bricoleur, imitation, ascination du bien fait)</li> <li>- Le retour de la miniature (le minuscule dans le majuscule, le détail, les nano-technologies).</li> <li>- Démultiplication (le miroir, la mise en abîme, l'écho, l'ego)</li> </ul>

## — TEXTE ET REFERENCE

### Art et réalités : une vision partielle des relations entre le monde et sa retranscription

*ou : montrer quelque chose n'est pas si simple qu'on croit.*

Michael Lilin, professeur arts plastiques

Cette présentation a été faite lors du Mercredi du CRDP Nord-Pas de Calais au MUba | Eugène Leroy à Tourcoing, le 3 octobre 2012. Elle a été accompagnée d'image qui ne sont pas reproduites ici ; ces images sont nommées dans le corps du texte.

Le sujet ici traité est d'explorer, dans le monde artistique, les relations entre le réel et sa représentation. Vaste question, trop sûrement, quasiment inépuisable, que je ne traiterai évidemment que de façon tout à fait partielle et partielle.

Alors, il faut commencer, tout de suite, à réduire le domaine de la réflexion, et en baliser les différents termes afin de vainement tenter de ne pas trop nous perdre dans les méandres de cette complexe question.

Premièrement, ce qu'il faut définir dans notre champ de réflexion, c'est :

. -de quelle réalité parlons-nous, au juste ? Pouvons-nous nous contenter de définir le réel comme *ce qui est là*, sans même nous interroger sur une question plus personnelle : *et comment je le sais, d'abord ?*

-et ensuite, si je décide vaguement savoir de quoi je parle, comment vais-je présenter quelque chose qui n'est déjà plus là ?

Ces questions, je vais tenter d'y répondre, dans le désordre.

Hypothèse : imaginons que le réel soit ce qui se pose là, sans nous poser plus avant de question sur sa nature. Imaginons qu'un procédé permette d'enregistrer ce réel sans aucune retenue, et sans aucun ajout, avec le moins de distorsion possible.

Si, plus tard, je veux présenter cet enregistrement, ce que je montre n'est **déjà plus là**, et je ne montre qu'une forme de fiction, plus ou moins vraisemblable, de ce qui a été, et dont j'ai été le témoin.

Mais les choses se compliquent, tout de suite : il n'existe aucun procédé qui permette de faire cet enregistrement, direct et sans faille, de ce qui a été, il n'y a pas de transcription sans filtre, objective, de la réalité. Tous les procédés seront partiels, réduiront les choses à un point de vue, déformeront le réel pour n'en présenter qu'un aspect

Seul la foi me permettra de relier ce témoignage à la réalité : il faut croire dans ce qu'on voit, d'une part, et croire qu'il est possible de retrouver le modèle dans ce qui est présenté, d'autre part ; c'est un acte de foi, parce que si la raison peut m'aider, seule ma volonté permettra de reconstruire les manques de la réalité dans un ensemble que je reconstruit. Je partage la présentation de l'expérience d'un autre parce que j'en ai le désir, l'envie.

—Le Suaire de Turin

—*Sainte Véronique tenant le saint suaire*, 1580, Le Greco

Mais aussi, qu'est-ce que c'est que cette chose qu'on appelle réalité, finalement ?

Philosophes et scientifiques se sont évertués à en définir le contenu, et les limites, sans que rien de véritablement définitif ne puisse en sortir ; il faut accepter l'inévitable : en dehors de l'humain, il n'est pas de réalité. Ou alors, elle ne nous est pas vraiment accessible. Et même, pour moi, il n'est d'autre réalité que celle que j'expérimente : parce qu'il s'agit de cela, en fin de compte, comme le dit Max Planck (physicien des quantas) : *l'ensemble du monde qui nous entoure ne constitue rien d'autre que la totalité des expériences que nous en avons.*

Attention, il ne s'agit pas non plus de sombrer dans les écueils des philosophies empiristes radicales, pour lesquelles il n'y même de matière derrière les perceptions, qui réduisent le réel à l'expérience physique, et le monde à ce que je comprends ; l'utilisation d'outils a étendu notre expérimentation, comme autant de prothèses mesurant les choses qui échappent à l'expérience sensorielle, de la loupe à la longue-vue, du microscope électronique à balayage au radio-télescope ; et les sciences et la culture

ont rendu cette expérience du monde commune, communicable. Je ne sais pas tout du monde, mais ce que j'en sais, je ne suis pas obligé de le construire par moi-même.

Dès lors, la réalité est définie par une résistance, une chose n'allant pas de soi, ce que Richard Dawkins traduit par : *le réel, c'est ce qui te rend tes coups*, et que Philip K. Dick, le génial écrivain de science fiction, décrit comme tel : *la réalité, c'est ce qui continue à s'imposer à vous quand vous cessez d'y croire*. Et également, la réalité n'est pas une chose fixe et immuable ; on a abandonné avec le temps, du moins dans ce qu'il est convenu d'appeler le monde occidental, certains pans de ce qu'on considérait comme réel (par exemple, le spiritisme n'a plus qu'une influence minimale sur notre *Weltanschauung*), mais on a étendu le champ du réel à d'autres champs, comme par exemple la mécanique quantique.

Le Professeur Baptiste Cecconi, alors que la discussion portait sur l'astrophysique, et les différents outils, télescopes et radio-télescopes, qui permettent de scruter l'univers, et sur les différences de fréquence entre les ondes visibles de la lumière et les ondes invisibles en radio, et sur les interprétations qu'on peut en faire, a accepté cette conclusion : *regarder, c'est déjà raconter*.

Ce qui me laisse les mains d'autant plus libres pour faire de ces questions ce que je veux, dans le monde de l'art, en somme.

Voici ce qui servira de base à cette présentation :

On sait que le réel est une chose qui existe en dehors de nous, même si on ne peut tout expérimenter directement ;

on sait qu'il n'est pas trop possible d'être objectif quant à l'interprétation de cette expérience : toute construction mentale du monde est une forme de fiction, une invention humaine qui évolue dans le temps et l'espace. Pour un artiste, montrer le monde, c'est l'inventer.

Comment les artistes ont-ils procédé pour rendre compte de ce monde imaginaire, comment partager une vision du monde, qu'elle soit très personnelle ou qu'elle se veuille plus générale ?

J'ai ici rassemblé quelques œuvres, quelques artistes, pour ancrer la réflexion dans le champ de l'art, mais il me faut tout de suite re-préciser que ce choix n'est pas exhaustif, d'une part, et reste très subjectif.

## Duchamp

— *Étants donnés*, vue extérieure de la porte

J'ai commencé par chercher une œuvre qui me permette de tirer des directions dans le temps et l'espace, une œuvre un peu fondatrice qui contienne en germe des autres œuvres, d'autres artistes, et qui peut les mettre en lumière ; tout du moins en perspective.

*Étant donnés* : 1. *La chute d'eau*, 2. *Le gaz d'éclairage* est un travail un peu particulier de Marcel Duchamp : il est le travail dont il n'a presque rien dit. Élaboré en secret, entre 1946 et 1966, il sera présenté après sa mort, en 1969, à la surprise générale. Le Musée de Philadelphie construit et accueille l'œuvre, selon la volonté de l'artiste, et ses instructions exhaustives rassemblées dans un classeur.

Cela explique en partie la difficulté qu'on les commentateurs de Duchamp pour analyser cette œuvre, il s'agit le plus souvent de descriptions un peu poussées : commençons par cela.

Une porte ancienne, en bois, dont on sait qu'elle a été fournie par Salvador Dalí, est placée dans une ouverture en briques réalisée dans le mur du musée. Cette porte est close, mais elle présente deux petites ouvertures, que Duchamp appelle *les trous du voyeur*, par lesquelles le regardeur est invité à observer l'espace qui se cache derrière.

— vue intérieure

Derrière, c'est un espace fictif qui apparaît à travers un trou dans des briques, une représentation d'un paysage un peu chromo, comme une carte postale aux couleurs un peu poussées, où est étendu un moulage de corps féminin offert aux regards.

Il faut tenter d'imaginer le choc visuel que cela représente à l'époque ; pas tant pour le public de l'art, qui a vécu le pop'art et Fluxus (qui se revendiquent tous deux de Duchamp) entre temps, mais pour les amateurs de l'œuvre de l'artiste français.

— Marcel Duchamp, *feuille de vigne femelle*, 1950

Là où Duchamp est parfois cru, il est plus souvent évocateur, et surtout considéré comme un artiste conceptuel, qui fonde son travail sur une pensée construite et une esthétique distanciée.

— *Étants donnés*, vue intérieure

Ici, très frontalement, on a le corps de la jeune femme qui se présente, les jambes écartées.



On ne voit pas son visage, mais quelques mèches de cheveux blonds, son pubis imberbe, et une main dans laquelle se dresse un bec de gaz Auer allumé. Elle gît sur un tapis d'herbes sèches, et derrière il y a un paysage avec une chute d'eau que des effets de lumière animent.

De là, on peut commencer à tracer des pistes :

#### a. Le voyeurisme, le dispositif pour regarder

— un visiteur regarde par les trous de la porte

Duchamp est l'auteur de la phrase : *c'est le regardeur qui fait l'œuvre*. Ce n'est pas seulement pour dire qu'en dehors du public, l'art n'existe pas, c'est aussi pour exprimer l'idée que chacun d'entre-nous, en face d'une œuvre d'art, est responsable de ce qu'il en fait, de ce qu'il en comprend. C'est aussi une façon de signifier qu'une fois le travail lâché dans la nature, sorti de l'atelier, l'artiste n'a plus le contrôle de sa réception et de sa compréhension.

Mais ce regard scrutateur est ici poussé à l'extrême : le dispositif appelle le regard à se glisser entre les fentes du bois, et la porte est autant une séparation qu'une invitation, même si elle restera fermée.

— Julia Scher crée des espaces de surveillance aux couleurs tendres, avec des images d'enfants en uniforme de police rose.

*Wonderland* 2000

— Lygia Clark et ses masques de vision qui permettent une nouvelle expérience du monde

— NJ Paik *TV Buddha* 1974

#### b. un monde parallèle

Le monde présenté est à la fois proche de nous, avec des éléments qu'on reconnaît, d'autres plus incongrus (la lampe Auer n'est plus vraiment utilisée en 1966, il s'agit plus d'un élément symbolique), des parties choquantes et d'autres plus classiquement rétinienne (le paysage auquel Dalí a là encore contribué), et puis ces deux filtres : d'abord les trous dans la porte, puis un mur de brique avec une ouverture. Il y a une mise en scène complexe, qui sert à la fois à ancrer le travail dans le réel, et à la fois le rendent encore plus inaccessible et dérangent. (une porte qui donne sur un mur ?)

— *Le Grand verre* 1915-23

D'autant que dans le même musée il y a l'œuvre incontournable de Duchamp, *La mariée mise à nu par ses célibataires, même*, surnommée le *Grand Verre*, un dessin sur verre qui parle des désirs sexuels de façon métaphoriques, et de leur place dans la hiérarchie de la société réalisé sur deux plaques de verre, que Duchamp veut utiliser aussi pour sa transparence et les reflets : je regarde l'œuvre, je me vois dedans, et je vois, à travers, les autres visiteurs : l'œuvre n'est pas que le travail de l'artiste, l'œuvre est aussi dans l'attitude qu'on a en face, et dans ce qu'il y a autour.

— *Le Petit verre*

Cela avait aussi été exploité avec *To be looked at (from the other side of the glass) with one eye, close to, for almost an hour*, (1918) où le regardeur est invité à scruter à travers une loupe qui modifiera sa perception de l'espace, travail pour lequel la légende veut que Duchamp, alors au Brésil, ait fait percer une fenêtre visible à travers l'œuvre. Or, cette fenêtre va permettre une transition plus people, si j'ose dire, quand la vie privée de l'artiste a une influence sur son œuvre : la fenêtre donne sur l'ambassade du Brésil, et Marcel avait à cette époque une aventure avec la femme de l'ambassadeur, la sculptrice Maria Martins.

On peut donc voir l'amante de l'artiste grâce à l'œuvre ; et c'est cette même maîtresse qui sert de modèle au moulage de *Étants donnés*, alors que Duchamp est à ce moment-là marié avec Alexina «Teeny» Duchamp, sa dernière compagne. L'œuvre est alors aussi un aller-retour dans le passé et la vie personnel de l'artiste, un solde de tous comptes.

Les reconstitutions, réalistes ou imaginaires, ne sont pas une chose nouvelle, même à l'époque : on peut retrouver le concept dans les

— *dioramas*,

ces vitrines dans les musées d'histoire naturelle qui reconstituent un habitat naturel *parfait, idéal*, pour y disposer des animaux naturalisés. Ces décors peuvent parfois être complètement immergants, où on passe sur un chemin entourés de scènes naturelles, religieuses ou historiques.

Le modèle réduit, familial de ce principe est la crèche de Noël.

— Jim Shaw invente une religion, le *O-isme*, et tous les éléments liturgiques et culturels autour de cette religion : des installations, des affiches de films, de grandes peintures sur des toiles de décor.

*The Donner Party* 2003

*O-ist Thrift Store Paintings* 2002-04

— Yayoi Kusama fabrique des environnements qui incluent physiquement le regardeur dans un espace fictif et infini, grâce à de petits espaces recouverts de miroirs.

#### c. rendre compte, c'est raconter

Ce n'est le cas que de façon détournée pour *Étants donnés*, mais les autres travaux de Duchamp, que ce soient le *Grand Verre*, le *Petit Verre* ou les ready-mades sont souvent accompagnés de notes, de textes, de commentaires de

la part de l'artiste. Bien sûr, ces commentaires ne sont que très rarement de nature éclairante, ils sont des précisions, des approfondissements, des dérivations poétiques ou des jeux de mots à partir des travaux plastiques. *Étants donnés* sera en revanche accompagné d'un épais classeur de consignes, de notes, de plans qui ont permis de formaliser la pensée de Marcel Duchamp.

On peut alors s'intéresser à la façon dont l'œuvre raconte le monde, et met en lumière la fiction que le monde se fait de lui-même à travers son actualité.

— Wang Du

*Parade* 2000

— Angel Vergarra

Pavillon Belge à Venise, 2011

— Thomas Demand

#### d. **montrer, c'est déplacer**

On l'avait évoqué en parlant de science, et d'astrophysique : notre expérience du monde est étendue par des outils, qui augmentent le visible. Cependant, il faut alors saisir ce qu'on reçoit pour le mettre en ordre, et l'analyser. En ce sens, il y a un déplacement : le phénomène se transforme en donnée, en information, l'information en analyse.

De la même façon, Duchamp ne nous emmène pas dans un champ, derrière une porte ; et d'ailleurs, regarde-t-on de l'intérieur vers l'extérieur ou le contraire ?

Non, Marcel Duchamp va déplacer une fiction de monde dans une fiction de rencontre (le musée est un lieu idéal, presque hors du monde) mais la découverte, et la connaissance sont de l'ordre du déplacement : en intégrant la donnée, en la comprenant, on la transforme ; ce que Nietzsche appelait la libre réception du texte, le lecteur est un interprète de l'écrit.

Déplacement

— Robert Smithson *Non-Site*, 1969

— rencontre brutale : Jimmy Durham

Il est vrai que nous nous retrouvons un peu loin de notre point de départ, nous avons voyagé, en quelque sorte. Mais il s'agissait aussi pour moi, je le rappelle, d'utiliser comme graine de la réflexion les œuvres de l'exposition, pour redéfinir un cadre plus général, plus distant afin de re-situer les œuvres de l'exposition dans un champ artistique qui traite des rapports de l'art avec la réalité. Cette prise en compte de la réalité, et de la réalité perçue comme une fiction, est à un point ou un autre presque toujours présente dans chaque œuvre artistique, il faut chercher justement à percevoir les degrés de cette relation, les conditions de la rencontre entre une intention, un auteur, une forme et un regardeur.

## BIBLIOGRAPHIE ET SITES INTERNET

Pascal Favrel, professeur d'arts plastiques

### ROMANS, ESSAIS, ARTICLES

Jonathan Swift, *Les voyages de Gulliver*, 1721

Pietro Bellasi, *Lilliput et Brobdingnag*, Revue Persée, 1985

Lewis Carroll, *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, 1865

Mary Norton, *Les Borrowers*, 1952

Gaston Bachelard, *La poétique de l'espace*, Presses Universitaires de France, 1958

Jacqueline du Pasquier, *La miniature (en contemplant mes traits, ne songez qu'à mon cœur)*, 2010

Nathalie Delbard, *Les petits mondes de l'art* dans La voix du regard n°17, hiver 2004-2005

### FILMS & VIDEOS

Richard Fleischer, *Le voyage fantastique*, 1966

<http://www.youtube.com/watch?v=3o8vsU0Dw-4>

Spot publicitaire Cadbury pour les Twirlbites

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=oTgBf1KVc6E](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=oTgBf1KVc6E)

Laurie Simmons, *the Music of Regret*, 2006. Avec Meryl Streep, Adam Guettel, Tony Nation & the nervous puppets

[http://www.youtube.com/watch?v=iYGk\\_3wxbLw](http://www.youtube.com/watch?v=iYGk_3wxbLw)

### SITES

**Exposition *Otherworldly***, MAD Museum, New York

<http://collections.madmuseum.org>

Mamco (musée d'art moderne et contemporain de Genève)

**Modèles, modèles** (exposition qui propose une confrontation entre maquettes d'œuvres et œuvres comme maquettes)

[http://www.mamco.ch/collections/archives/Mmodeles\\_T.html](http://www.mamco.ch/collections/archives/Mmodeles_T.html)

**La collection Miniatures de Vitra**, Weil-am-Rhein (D)

<http://www.vitra.com/fr-be/home/products/miniatures-collection-1/features/>

**Exposition *Bigminis***, CAPC, Bordeaux

<http://www.capc-bordeaux.fr/programme/bigminis>

**Musée des Plans-Reliefs**, Paris

<http://www.museedesplansreliefs.culture.fr/>

**La maquette** entre reconstitution savante et récit imaginaire dans les expositions archéologiques

(2 chapitres Intéressants qui analysent le diorama et la maquette)

<http://ocim.revues.org/234>

**Bibliothèque Nationale de France** (pour les miniatures et les enluminures)

<http://www.bnf.fr>

**Miniaturama**, portail des miniaturistes (principaux musées consacrés aux miniatures en France et dans quelques pays européens.)

<http://www.miniaturama.com/fr/content/view/27/24/>

**Site Voiture miniature** (pour les dioramas réalisés par des collectionneurs !...)

<http://www.voiture-miniature.com>

## VISUELS DISPONIBLES



Matthew Albanese  
*Waterglass Mountains*, 2011  
Techniques mixtes  
88.9 x 63.5 cm  
© Matthew Albanese



Rick Araluce  
*The Longest Hours*, 2011  
Techniques mixtes  
© Rick Araluce



Amy Bennett  
*Doctor's Office Model*, 2010  
Techniques mixtes  
13.5 x 18.3 x 17.1 cm  
© Amy Bennett



Olivier Boberg  
*Slum 1*, 2009  
Lambda c-print  
58 x 50 cm  
© Olivier Boberg



Mat Collishaw  
*Magic Lantern (small)*, 2010  
Techniques mixtes  
100 x 120 x 120 cm  
© Mat Collishaw



Bethany de Forest  
*Raspberry Model*, 2009  
Techniques mixtes  
54.9 x 69.9 x 69.9 cm  
© Bethany de Forest



Thomas Doyle  
*Subsidence N*, 2012  
Techniques mixtes  
88.9 x 167.6 x 111.8 cm  
© Thomas Doyle



Gregory Euclide  
*Capture #11*, 2009  
Techniques mixtes  
© Gregory Euclide  
David B. Smith Gallery, Colorado



Peter Feigenbaum  
*Trainset Ghetto 2*, 2009  
Techniques mixtes  
© Peter Feigenbaum  
Courtesy of the artist

1



Joe Fig  
*Self Portrait 2007*, 2007  
Techniques mixtes  
53.3 x 66 x 73.7 cm  
© Joe Fig  
Cristin Tierney Gallery, New York



Patrick Jacobs  
*Dandelion Cluster #2*, 2011  
Techniques mixtes  
27.9 x 35.6 x 22.2 cm  
© Patrick Jacobs



Kim Keever  
*West 104k*, 2009  
C-print  
160 x 254 x 7.6 cm  
© Kim Keever  
Kinz & Tillou Fine Art, New York  
Dru Arstark, New York



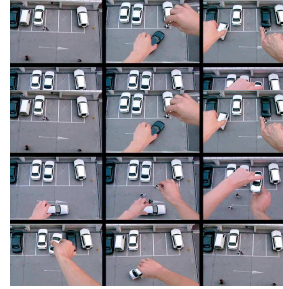
Frank Kunert  
*Kinder I*, 2009  
C-print  
35 x 40 cm  
© Frank Kunert



Guy Laramée  
*The Wreck of Hope (Tribute to Friedrich)*, 2006  
Techniques mixtes  
203.2 x 58.4 x 58.4 cm  
© Guy Laramée



Jaki Middleton & David Lawrey  
*Consolidated Life*, 2010  
 Techniques mixtes  
 270 x 120 x 100 cm  
 © Jaki Middleton & David Lawrey



Junebum Park  
 Images tirées de *1 parking*  
 2001  
 Vidéo numérique  
 © Junebum Park



Walter Martin & Paloma Muñoz  
*Traveler CCLXVII (267)*, 2009  
 Techniques mixtes  
 22.9 x 15.2 x 15.2 cm  
 © Walter Martin & Paloma Muñoz  
 P.P.O.W. Gallery, New York



Liliana Porter  
*Forced Labor (Ropes)*  
 2012  
 Techniques mixtes  
 © Liliana Porter



Didier Massard  
*La Tour de Babel*, 2012  
 C-print  
 90 x 80 x 80 cm  
 © Didier Massard



Propellor Design  
*Range Redoubt*, 2011  
 Techniques mixtes  
 22.9 x 137.2 x 243.8 cm  
 © Propellor Design



Didier Massard  
*Diorama pour La Tour de Babel*,  
 2012  
 Techniques mixtes  
 90 x 80 x 80 cm  
 © Didier Massard  
 Julie Saul Gallery, New York



Jonah Samson  
*A Dark Corner*, 2010  
 C-print  
 121.9 x 101.6 cm  
 © Jonah Samson  
 G. Gibson Gallery, Seattle



Charles Matton.  
*Bibliothèque avec le souvenir D'Anna*  
 (détail), 2004.  
 Techniques mixtes et video  
 57 x 49 x 55 cm  
 © Sylvie Matton.



Michael Paul Smith  
*Ferry Street House*, 2011  
 C-print  
 40.6 x 50.8 cm  
 © Michael Paul Smith



Michael C. McMillen  
*The Studio*, 2004  
 Techniques mixtes  
 9 3/4 x 5 1/4 x 13 1/2 in.  
 (24.8 x 13.3 x 34.3 cm)  
 © Michael C. McMillen  
 L.A. Louver Gallery, Venice, California



Tracey Snelling  
*D'Food & Ass, KFC*, 2010  
 Techniques mixtes  
 57.2 x 66 x 38.1 cm  
 © Tracey Snelling  
 Rena Bransten Gallery, California



Lori Nix  
*Beauty Shop*, 2010  
 C-print  
 101.6 x 132.1 cm  
 © Lori Nix  
 ClampArt; Gallery, New York



Paolo Ventura  
*Automaton #04*, 2010  
 Digital chromogenic print  
 101.6 x 127 cm  
 © Paolo Ventura  
 Hasted Kraeutler, New York



David Opdyke  
*Panorama*  
 2008  
 Atelier de l'artiste  
 © Ronald Feldman Fine Arts  
 New York.



Alan Wolfson  
*Canal St. Cross-section*, 2009-2010  
 Techniques mixtes  
 68.6 x 59.7 x 49.5 cm  
 © Alan Wolfson  
 Collection privée, Royaume Uni

# LE REGARD A LA PAROLE autour de l'exposition

## VISITES/ATELIERS

### VISITES GUIDEES

Dimanches 14/10, 21/10, 28/10, 18/11, 25/11, 16/12, 23/12, 30/12 2012

De 16 à 16h50

Tarifs entrée et visite 2.50€, 5.50€, 7.50€

### VISITES/ATELIERS FAMILLE

Dimanches 7/10, 4/11, 9/12 2012

De 15h à 17h

Dès 6 ans

Entrée et activité gratuites

### HEURES DU CONTE

Dimanches 7/10, 04/11 et 09/12 2012

De 15h à 17h

Dès 2 ans

Entrée et activité gratuites

### LE MUba A LA STATION

Les ateliers de création du MUba s'installent à La Station, maison de la jeunesse et des étudiants de Tourcoing un mercredi par mois.

Programme atelier maquette, paper toys et illusions d'optiques.

Mercredis 17/10, 14/11 et 12/12 2012

De 16h30 à 17h30

Activité gratuite

## CONCERTS

### CARTE BLANCHE

aux élèves du

Conservatoire à Rayonnement Départemental de Tourcoing

Miniatures

Dimanche 2 décembre 2012

15h30

Entrée libre

### CONCERT

Etudiants de 1<sup>ère</sup> année du CFMI,

Centre de Formation des Musiciens Intervenants de l'Université Lille 3

Vendredi 14 décembre 2012

20h

Entrée libre

### CONFERENCES / TABLES RONDES

En partenariat avec Citéphilo

#### Rencontre avec Gérard Wajcman

autour de son livre L'oeil Absolu

Samedi 10 novembre

14h30

Entrée libre

#### Rencontre avec Michel Butor

Vendredi 16 novembre

17h

Entrée libre

#### Table ronde

Le virtuel

Modérateur : Christiane Vollaire

Invités : Haud Gueguen, Bruno Bachimont, Olivier

Voirol et Patrice Flichy

Samedi 24 novembre

De 10h à 12h

Entrée libre

## — INFORMATIONS PRATIQUES

### OTHERWORLDLY

DES MONDES IRREELS

Illusions d'optique et réalités miniatures

### DATES

04.10.12 > 07.01.13

### HORAIRES D'OUVERTURE

Ouvert tous les jours

De 13h00 à 18h00

Sauf mardis et jours fériés

### TARIFS

Plein 5€

Réduit 3€

Ce **tarif réduit** est applicable aux :

- Jeunes entre 18 et 25 ans
- Titulaires d'un **Pass Lille3000** ([www.lille3000.com](http://www.lille3000.com)), d'un ticket d'exposition ou du **Pass LilleMAP** ([www.lillemap.fr](http://www.lillemap.fr))
- Titulaires de la Carte Odysée
- Amis des musées autres que le MUba
- Groupes non accompagnés à partir de 10 personnes
- Comités d'entreprises partenaires du MUba, Tourcoing
- Opérations ponctuelles dont le Musée de Tourcoing est partenaire
- Titulaires d'une carte de réduction pour famille nombreuse
- Professionnels du tourisme

### COMMISSARIAT

Holly Hotchner, Directrice/Director, Museum of Arts and Design, New York

David McFadden, Conservateur en chef, Museum of Arts and Design, New York

### COMMISSARIAT GENERAL

Evelyne-Dorothee Allemand, Conservatrice en chef et Directrice, Commissaire générale, MUba

Yannick Courbès, Conservateur adjoint, Commissaire général, MUba

### PRESSE

Marion Demonteil

T +33 (0)3 20 23 33 59

[communication-muba@ville-tourcoing.fr](mailto:communication-muba@ville-tourcoing.fr)

### SERVICE DES PUBLICS

Suéva Lenôtre

T+33 (0)3 20 28 91 64

[slenotre@muba-tourcoing.fr](mailto:slenotre@muba-tourcoing.fr)

### PUBLICATION

*Otherworldly : Optical Delusions and Small Realities*,

sous la direction de David Revere McFadden,

266 p., anglais, édition Martina D'Alton, prix : 38 €

Traduction française

### — MUba EUGÈNE LEROY

2, rue Paul Doumer

F-59200 Tourcoing

T +33 (0)3 20 28 91 60

F +33 (0)3 20 76 61 57

[communication-muba@ville-tourcoing.fr](mailto:communication-muba@ville-tourcoing.fr)

[www.muba-tourcoing.fr](http://www.muba-tourcoing.fr)