

DOSSIER PEDAGOGIQUE



NOUVEAUX TERRITOIRES DE L'IMAGE

ABDELKADER BENCHAMMA
BELKACEM BOUDJELLOULI
THIBAUT BRUNET
BERTRAND DEZOTEUX
MASANAO HIRAYAMA
AURÉLIE PÉTREL

Vernissage Mardi 17 Mars 2015 à 18h30
Exposition du 18 Mars au 18 Avril 2015

FRAC LANGUEDOC-ROUSSILLON
4, rue Rambaud - BP 11032 - 34006 Montpellier Cedex 1
Tél. 04 99 74 20 35/36
fraclr@fraclr.org - www.fraclr.org

FRAC
Languedoc-Roussillon

NOUVEAUX TERRITOIRES DE L'IMAGE

On pourrait dire de toute image qu'elle réunit (à la façon d'un signe composé d'un signifié et d'un signifiant) deux dimensions : un contenu qu'elle représente (une représentation, un certain « figuré ») et une modalité d'inscription, une mise en œuvre matérielle. Ainsi, une image est une représentation qui se donne à travers un médium particulier : un cheval dessiné au fusain n'est pas une fusée réalisée avec un logiciel numérique sur ordinateur... Il est probable que les « nouvelles technologies de l'image » permettent de représenter d'autres choses que celles que pouvaient figurer le charbon de bois ou les peintures à l'eau et à l'huile. Car, quand bien même ce ne seraient pas véritablement d'autres réalités, elles les représenteront, quoiqu'on en veuille, *autrement*...

L'exposition *Nouveaux territoires de l'image* ne vise pas à montrer seulement des œuvres réalisées avec des techniques (ou des technologies) actuelles. Elle souhaite surtout rendre perceptible l'écart entre des moyens anciens – et ce qu'ils permettent de figurer – et des procédés actuels – et les espaces nouveaux qu'ils explorent.

Honneur au charbon de bois ! Il est certain qu'il compte parmi les plus anciens et prestigieux matériaux naturels que les hommes aient utilisés pour mettre les choses et les êtres en image. Se défera-t-on du charbon, beaucoup plus salissant qu'un ordinateur ? Rien n'est moins sûr. On voit comment cette technique a pu faire l'objet, au fil des siècles, d'un raffinement très poussé : lorsque **Belkacem Boudjellouli** représente un groupe de cowboys, ce n'est pas un simple dessin mais l'équivalent d'une peinture aux dimensions imposantes, les nuances des gris rivalisant avec la richesse des premières photographies. Au final, le tableau de groupe offre de ces « étrangers » des possibilités d'interprétation très ouvertes, en une confrontation quasi physique avec le spectateur. Mais je vois dans la persistance de ces moyens une autre raison que le métier : dessinant un grand pin franc, l'artiste ne suggère-t-il pas un lien très profond entre son sujet et le matériau qu'il emploie ? S'il n'y a pas de raison de diviser le signe en deux, il n'y a pas de raison de le faire avec les images. Elles sont, elles aussi, d'une texture qui souvent, a « à voir » avec la matière du monde. La poussière de bois est ce dont l'Homme aura toujours besoin pour représenter les êtres vivants au milieu desquels il cherche son chemin, en étant composé tout comme eux et devant fatalement, comme dit *La Bible*, y « retourner ».

Le dessin à l'encre est presque aussi ancien que celui au charbon. Alors que ce dernier favorise la suggestion des corps réels dans la lumière qui les modèle (et les dissout...), l'encre favorise leur délimitation : elle fait de chaque chose un signe, l'élément d'un langage qui peut se développer grâce aux rapports des éléments qui le composent. Avec des lignes, **Abdelkader Benchamma** peut écrire – davantage que décrire – des paysages imaginaires, qui sont faits de strates répétitives et empilées, comme une lente et progressive mélodie qui fait vibrer la surface du papier. Le médium ouvre alors vers des contrées presque irréelles, et les rêveries du monde intérieur. L'art de représenter, se rapprochant d'un langage de signes, peut se risquer à raconter avec ses images, c'est-à-dire à se transporter, comme la voix des conteurs, dans l'espace. Un mur suffit alors pour imaginer une tempête – je crois que c'est celle des Mots – qui emporte avec elle des êtres et des choses qui ont été déracinés et renvoyés à l'arbitraire d'un art déroutant.

L'artiste japonais **Masanao Hirayama** est l'un de ces déroutants dessinateurs qui « écrivent » des images très sommaires, et semblent chercher, dans une confrontation permanente avec les technologies contemporaines, à réinventer quelque alphabet neuf, fait pour le monde d'aujourd'hui. Regardant le monde à travers l'écran de son ordinateur, l'artiste y saisit en quelques traits les choses qu'il voit, *surfant* sur Internet ou farfouillant dans toutes sortes de bases d'images. Puis ses dessins schématiques sont composés, articulés par deux ou trois, comme en un balbutiement inédit qui se construit par séquences. Légèreté et souplesse sont les qualités les plus sûres de cet art faussement facile : disons « simple », comme l'entendait Gil J.

Wolman dans son imparable « Plus c'est simple, plus c'est beau ! »

On retrouve cette confrontation avec les outils technologiques dans les inquiétantes photographies de **Thibault Brunet**. Les images de cet artiste sont issues de jeux d'ordinateur qu'il a parcourus et dont il a « capturé » (prises de guerre ?) certains moments, vides de tout acteur, guerrier ou soldat d'une Apocalypse moderne. De quelle réalité nous parlent ces tableaux de guerre, sensuels et morbides ? Où nous entraînent-ils ? Quelle violence et quelle peur perpétuent-ils dans notre propre obsession de voir et de savoir *ce qui se cache* dans les images ? Assurément, nous sommes, avec ces œuvres, dans un monde qui

nous est à la fois familier et totalement étranger. C'est bien la technologie qui produit ce sentiment d'inquiétude. Nous la tenons pour la cause de toutes les dérives, mais nous sommes vis-à-vis d'elle comme avec notre meilleur ennemi : elle fait de nous ce que nous voulons... Elle répond autant à nos pulsions de vie qu'à nos pulsions de mort, à notre désir de l'autre qu'à notre peur de lui... Aussi, dans le labyrinthe des images, c'est à chacun de choisir le couloir qu'il veut emprunter.

La complexité des images se retrouve encore dans les pièces photographiques d'**Aurélie Pétreil**. L'espace y paraît hanté par d'étranges présences silencieuses, comme dans *Meute/Pack* (2011), où le panneau de résine sur lequel l'image est collée repose au sol à la manière des chiens que l'on aperçoit, tapis dans l'ombre. C'est comme si le sol réel (du présent) était prolongé dans l'image, depuis un espace ancien (et religieux, dans un « retour du refoulé » de l'histoire de l'art et des mythes...), espace du fond duquel le spectateur a le sentiment d'être rappelé... D'une autre manière, les *Variations* (2011) sont des impressions sur verre et plexiglas dans lesquelles l'image offre d'autres possibilités de figuration de l'espace. Les teintes douces et lumineuses ouvrent des recoins vers lesquels on voudrait se diriger mais dont on ne parvient pas à comprendre les degrés de réalité. Autrement dit, l'espace est un « feuilletage », cela est connu : les artistes sont, depuis toujours, les maîtres de ses leurs *fictions*.

Mais les moyens techniques actuels offrent d'autres possibilités encore. Avec **Bertrand Dezoteux, guest star de cette exposition**, nous revenons aux ordinateurs. Les logiciels de création d'images en trois dimensions peuvent être mis en œuvre pour tourner des fictions, dans des espaces parfaitement abstraits qui simulent la réalité comme dans *l'assouplissement d'un rêve futuriste et ancien*. Le monde que nous semblons connaître s'y déploie selon des lois qui ne sont pas celles que nous connaissons... De cette façon, l'artiste peut dépeindre notre modernité comme une Fable, à la façon dont le faisait les artistes du passé, un Bruegel ou un Bosch. *L'Histoire de France en 3D* n'est pas à regarder seulement comme une prouesse technique : c'est surtout un commentaire imaginatif de l'époque que nous traversons et de ses interrogations fondamentales : qu'en est-il de la valeur, des besoins, de la pauvreté matérielle et spirituelle, des liens distendus des humains avec leurs territoires, des symboles et des... ? Quant au merveilleux cochon du film *Txerri* (2011), il renoue avec l'indignité de ceux de Rabelais et de Dada, comme avec toutes les fêtes païennes qui conservent une distance respectable à l'égard du Progrès...

Emmanuel Latreille
Directeur du Frac Languedoc-Roussillon

LISTE DES ŒUVRES EXPOSÉES

Toutes les œuvres : Collection Frac Languedoc-Roussillon (sauf *).

_ Abdelkader BENCHAMMA

Insidestorm, 2006-2015, feutre gouache sur mur, dimensions variables

Sculpture #1, #2, #3, 2009, encre de Chine, crayon feutre, crayon bille sur papier, encadré, 180 x 130 cm

_ Belkacem BOUDJELLOULI

Triptyque représentant 4 cow-boys, 2003, fusain sur toile, 360 x 200 cm

Diptyque représentant un pin, 2009, diptyque, fusain sur toile, 360 x 240 cm

_ Thibault BRUNET

Landscape: Untitled #01; Untitled #02; Untitled #04; Untitled #05; Untitled #08, 2011, tirage jet d'encre sur papier Baryté Canson, contrecollé sur Dibond, 100 x 150 cm

_ Bertrand DEZOTEUX

* *L'Histoire de France en 3D*, 2012, animation 3D, 14 min. Production FRAC Aquitaine & Fondation Frieze

_ Masanao HIRAYAMA

Série de dessins, 2011-2013, crayon sur papier, 29,7 x 21 cm et 29,7 x 42 cm

Ghost 4671, 2013, installation vidéo, dimensions variables

_ Aurélie PÉTREL

Variations #3 ; Variations #4 ; Variations #5 ; Variations #6 ; Variations #7 ; Variations #11 ;

Variations #12, 2011, photographie, impression directe sur verre, 26 x 19,8 cm

Variations #8, 2011, photographie, impression directe sur verre, 26 x 14,2 cm

Meute, 2011, photographie sur medium anthracité léger, 140 x 210 cm

Propositions d'exploitation en classe

Abdelkader BENCHAMMA

Abdelkader Benchamma est né en 1975 à Mazamet ; il vit à Montpellier et à Paris.

Il est représenté par les galeries :

www.leschantiersboitenoire.com

« Si une image présente ne fait pas penser à une image absente, si une image occasionnelle ne détermine pas une prodigalité d'images aberrantes, une explosion d'images, il n'y a pas imagination. »

Gaston Bachelard

Comme autant de plans séquences très brefs, les dessins d'Abdelkader Benchamma nous surprennent. Selon un cadrage réfléchi, ils surgissent, comme sous les feux d'une poursuite, ellipse lumineuse sensible qui met en évidence, derrière la précision des traits – fins, gras, mats ou vibrants – le blanc, acteur incontournable de chaque scène.

L'ellipse rhétorique, est alors révélée et la dualité de l'artiste apparaît, qui oscille entre la réalité d'une histoire, un dessin pour « constater et construire » et « le dessin en prise directe avec lui-même » relevant du « symbolisme personnel », du « protocole privé » selon les termes de François Bouillon.

Une lutte acharnée entre deux personnages, un amoncellement de meubles et d'objets, des groupes d'individus accroupis errant dans la nuit, une forme, un organisme indéterminée – montagne ? cratère ? magma ? –, un passe muraille, un homme désespérément agrippé... les dessins de l'artiste sont autant d'instantanés qu'il offre au regard du spectateur.

L'œil saisit la scène en train de se jouer d'où sont exclues volontairement (?) toutes causes et toutes conséquences. À l'observateur d'imaginer ce qui n'est déjà plus dans l'image ou ce qui n'y est pas encore. Dès lors, la technique de Benchamma s'impose et – comme l'évoque Raymond Cogniat dans l'étude *Dessins et aquarelles au 20^e siècle*, « les sentiments qui s'y expriment ne tiennent presque plus au sujet, mais à la nature même du trait... ».

« Ellipses en instantanés », par Anne Bousquet



Sculpture #2, 2009
encre de Chine, crayon feutre, crayon bille sur papier
encadré 180 x 130 cm

Arts plastiques

Piste d'étude

Graphisme : du réel à l'abstraction

Objectif

Expérimenter des moyens graphiques à l'encre de chine.

Scénario

A partir d'un document iconographique composé de photographies d'éléments de la nature, les élèves sont invités à travailler en deux temps. D'abord une phase de recherche et d'expérimentation avec utilisation de différents outils, différentes dilutions et différents geste, puis une phase de concrétisation par la réalisation d'une production composée qui compile une sélection des résultats de l'expérimentation.



Les grottes des demoiselles - Saint-Bauzille-de-Putois



Île de la Réunion

Collège 3^{ème}

Arts plastiques

Piste d'étude

Un espace impossible

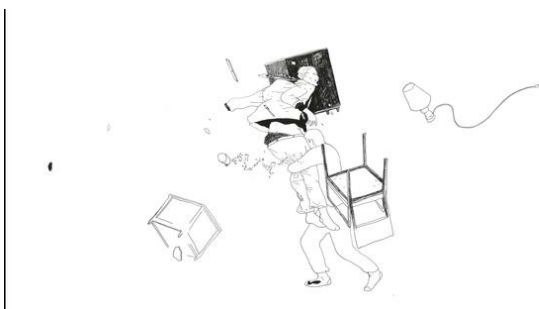
Objectif

Représenter un espace, détourner les techniques de représentation d'un espace.

Scénario

Les élèves reçoivent un document contenant des photographies de différents objets. Ils devront répondre à l'incitation « Dessiner un espace impossible » en y intégrant des représentations de ces objets.

Références



Abdelkader Benchamma - Inside storm – 2006
Coll Frac Languedoc- Roussillon



Tomas Hubert - *Bildräume* – 2013 - Huile sur toile
© Photo Winfried Mateyka
Coll Frac Languedoc- Roussillon

Belkacem BOUDJELLOULI

Belkacem Boudjellouli est né en 1960 ; il vit à Sète.
En savoir + sur l'artiste : www.vasistas.org

Les dessins monumentaux de Belkacem Boudjellouli campent des personnages apparemment réalistes isolés dans des aplats blancs à la matité sourde. Cow-boys de rodéo, chasseurs, casseurs ou jeunes gens emblématiques des cités, ces personnages ont la particularité de sur-jouer leur rôle, d'offrir d'eux-mêmes l'idée qu'on en attend en soulignant leurs attitudes et en mettant en valeur l'apparat d'un costume-type ou d'une tenue repérée. Il y a quelque hiératisme dans ces figures théâtrales dont la posture semble toujours un peu agressive parce que péremptoire. Il faut dire que la moindre inflexion, la moindre amorce d'un sourire ou d'une grimace sur un visage un peu poseur ou infatué est dynamisé par l'espace blanc où il va résonner. La mise en page de Boudjellouli permet à la moindre amorce de mouvement, au moindre déport de hanche ou inflexion de tête de se développer et de devenir significative. Le fusain s'attache à travailler des transparences et des rythmes qui vont d'un soulignement proche de la charge (forcer le trait), à la miniature (un détail particulièrement travaillé), ou à l'inachèvement (laisser le contour se perdre dans le flou).



De haut en bas :

*Triptyque représentant 4 cow-boys, 2003
fusain sur toile, 360 x 200 cm*

*Diptyque représentant un pin, 2009
fusain sur toile, 360 x 240 cm*

Frédéric Valabrègue, extrait de « La violence et le jeu », *Journal Sous Officiel*, juillet 2003

Collège, 4^{ème}

Français

Piste d'étude

L'histoire du tableau

Objectifs

Rédiger un récit d'imagination à partir d'une œuvre d'art.

Comprendre la démarche de Belkacem Boudjellouli pour qui la connaissance de l'histoire d'un sujet est indissociable du travail de représentation.

Scénario

A partir d'un tableau de Belkacem Boudjellouli, les élèves sont invités à imaginer et à écrire un épisode de la vie des personnages.

Référence

Delphine Balley



Delphine Balley, *Le Lit d'Ursula* de la série : 11, *Henrietta Street*, 2007. Collection FRAC Languedoc-Roussillon. Photo : FRAC Languedoc-Roussillon.



Delphine Balley, *La Veillée funèbre* de l'ensemble : *L'Album de famille*
Sous-titre : *Episode de l'assassinat*, 2007. Collection FRAC Languedoc-Roussillon. Photo : FRAC Languedoc-Roussillon.

Lycée, Première

Arts plastiques

Piste d'étude

Autoportrait en taille réelle

Objectifs

S'approprier les gestes et les outils qui permettent de dessiner en grand format,
Utiliser la technique de l'agrandissement par vidéo-projection.

Matériel : papier de grand format et plusieurs vidéoprojecteurs, connectés à des ordinateurs.

Scénario

Les élèves se photographient en pied puis projettent chacun leur tour cette photographie sur un grand support. Ils pourront ainsi tracer les lignes les plus importantes de leur silhouette et de leur visage. Le reste du travail de représentation pourra se faire en alternant une référence à une impression numérique et à la vidéo-projection. Les gestes et les outils devront être choisis en adéquation avec le format du dessin.

Références



Chuck Close - *Barack Obama*



Duane Hanson, *Supermarket Shopper*
1970

Thibault Brunet est né en 1982 ; il vit à Lille.
Il est représenté par la galerie binôme, Paris.
Site de l'artiste : thibaultbrunet.fr/

Le jeu vidéo, du paysage virtuel à la photographie

Thibault Brunet est, comme beaucoup de jeunes de sa génération, adepte de jeux vidéo. Si la qualité des mondes virtuels créés pour ces jeux et leur portée sociétale n'est plus à prouver, (BAM de mai 2014, « le jeu vidéo est-il devenu le 10ème art? »), il reste encore peu utilisé par les artistes contemporains, quand il s'agit de puiser la matière première d'une œuvre d'art.

Thibault Brunet a franchi ce cap, en partant de ce constat : si on passe du temps « dans » un jeu vidéo, qui a recréé un monde, des paysages, des personnages, en étant toujours plus proche du réel, pourquoi pas en faire des photographies comme on en ferait lors d'une promenade quelconque ? L'idée est venue lorsque son avatar de Call of Duty, le jeu de guerre le plus en vogue du moment, s'est vu allouer un appareil photo. Il a commencé à s'éloigner des impératifs de sa mission pour explorer des lieux délabrés peu fréquentés. Il extrait depuis des images de leur contexte numérique et interactif, en les imprimant sur très grand format, insistant ainsi le lien étroit qui existe entre réel et réalité virtuelle.

Ici le sujet est particulier. Bâtiments détruits, murs aux impacts de balles, portraits de soldats, scènes d'attaque. L'artiste se transforme en photographe de guerre, sans prendre aucun risque, et il met le spectateur face à des paysages de désolation, dans le monde sécurisé de l'exposition... Un spectateur bien « au chaud » face un sujet brûlant traité par un photographe de guerre virtuel.

Le réalisme percutant des images se heurte rapidement au manque d'humanité de l'ensemble, dans le regard des soldats et dans les détails, trop lisses, trop propres. En y regardant de plus près, on perçoit l'artifice. Mais l'artiste n'en dénonce pas moins le voyeurisme et la quête de sensationnel dont nous faisons preuve face aux conflits qui éclatent un peu partout dans le monde.

L'art numérique évolue avec les avancées technologiques de son époque, et propose des détournements, des adaptations des outils et logiciels à la pointe de la technologie. En 1990, Jeffrey Shaw, propose déjà une promenade dans un monde virtuel créé spécialement par l'artiste. « Cité lisible » est un dispositif dans lequel le spectateur, en pédalant sur un vélo bien réel, voit défiler les images d'une ville virtuelle dans laquelle les bâtiments sont remplacés par des mots.

Les mondes virtuels peuvent être aussi aujourd'hui le lieu d'expérimentations accessibles à tous. Les jeux de simulation et de construction comme les Sims, second life ou Minecraft permettent à tout un chacun de créer un univers parallèle, dans lequel l'imagination est toutefois limitée par les cadres mis en place par les développeurs du jeu. (Voir Hand island, construite par un joueur de Minecraft)

Avec Thibault Brunet, on est face à une nouvelle façon de s'approprier un monde virtuel car ses images sont avant tout des photographies. Créées par un autre, puis choisies, extraites par l'artiste, elles sont détournées de leur usage pour interroger notre rapport au monde. Elles sont de l'ordre de la Postproduction, décrite par Nicolas Bourriaud dans son essai de 2004. Ici, comme chez Marcel Duchamp, l'acte de choisir constitue l'opération artistique.

Julie Six

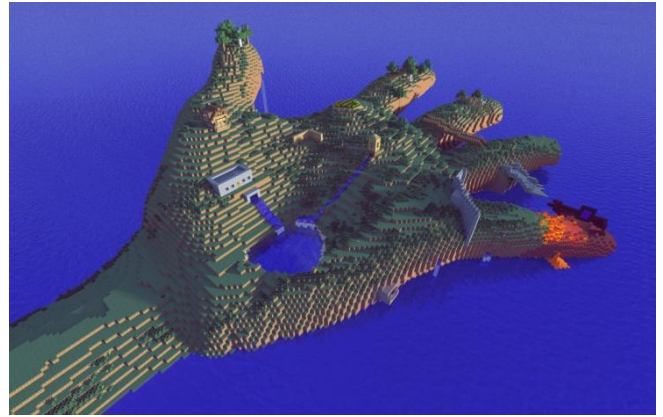


De haut en bas :

Untitled #04 - #05 - #08
de la série « Landscape », 2011
tirage jet d'encre sur papier Baryté Canson
contrecollé sur Dibond, 100 x 150 cm



Jeffrey Shaw, la cité lisible, 1990



Ile en forme de main, joueur anonyme sur Minecraft

Collège, 5^{ème}

Arts Plastiques

Travail par groupe de deux ou trois.

Piste d'étude

Le diorama d'un jeu vidéo

Objectifs

Matérialiser en volume une scène de jeu vidéo. Créer du sens en mélangeant la fiction et la réalité.

Scénario

Le **diorama** est un système de présentation par mise en situation ou mise en scène d'un modèle d'exposition (un personnage historique, fictif, un animal disparu ou encore vivant à notre ère...), le faisant apparaître dans son environnement habituel.

Le professeur distribue des vues extraites de jeux vidéo du type Second life, Sims, Minecraft, Angry birds...

Les élèves devront réaliser une maquette représentant cette scène en utilisant les vues distribuées, du carton et des objets de récupération, à la manière d'un diorama.

Ils devront ajouter un élément perturbateur qui détourne l'image initiale du jeu vidéo, ou créer un décalage en le personnage fictif et son environnement habituel.

Références complémentaires :

Dioramas de différentes époques

Polyoramas panoptiques de Louis Daguerre, 1850

Hugues Reip, The stage 2009

Lycée, première

Arts Plastiques option facultative

Piste d'étude

Du jeu vidéo à l'œuvre d'art

Objectifs

Explorer de nouveaux sujets de travail. Faire le lien en virtuel et réalité. Réaliser une œuvre virtuelle.

Proposition de sujet

En partant du jeu vidéo de votre choix, vous chercherez comment produire une proposition de l'ordre de l'artistique. Cette proposition pourra se matérialiser sous la forme d'une production bidimensionnelle, d'un objet, d'une maquette, d'un monde virtuel, d'une vidéo...

Vous pouvez vous inspirer des pistes suivantes :

- Recréez un lieu réel de votre choix dans les Sims ou Minecraft et ajoutez- y un élément perturbateur
- Mélangez la fiction et la réalité
- Explorez les lieux peu visités de votre jeu vidéo et faites en des photographies
- Matérialisez en volume un objet ou une scène de votre jeu vidéo
- Réalisez la vidéo d'une action improbable que vous ne pourriez pas faire dans la réalité
- Réalisez une peinture de la capture d'écran du jeu que vous avez choisi
- Recréez une œuvre d'art de votre choix dans Minecraft (Guernica de Picasso, un dimanche à l'île de la grande Jatte de Seurat ...)
- Créez votre propre jeu vidéo ou application

Références complémentaires

Eva et Franco Mattes, Reenactement of Joseph Beuys', 2007

G+S, objects of virtual Desire, 2005

eteam, second life Dumpster, 2007

Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre et brody Condon, Shoot Love Bubbles, un des graffiti de Velvet-strike, 2002

The Last of us, jeu vidéo développé par Naughty dog et édité par Sony Computer Entertainment sur Playstation 3

Philosophie des jeux vidéo par Mathieu Triclot, 2d Zones

Le jeu vidéo est-il devenu le 10^{ème} art ? BAM mai 2014 p 36

L'art numérique par Christiane Paul, éd Thames And Hudson, 2008

Bertrand DEZOTEUX

Bertrand DEZOTEUX est né en 1982 à Bayonne ; il vit entre Bayonne et Paris.

Site de l'artiste : www.roubaix3000.com

« Je me disais, au moment où l'on m'a commandé ce texte, que la nature « technologique » du travail de Bertrand Dezoteux me permettrait certainement d'évoquer, pour les comparer, d'autres créateurs de son âge, dont les œuvres sont fondées sur l'animation dernier cri, mais cela plutôt avec crainte, m'interrogeant sur ce que je pourrais bien dire de la technique même. À revoir l'ensemble de ses vidéos, rien ne vient de ce côté-là, heureusement ! Ce n'est, en effet, évidemment pas par ce biais, serait-il pourtant essentiel, qu'il me semble pertinent d'aborder les pièces de B. Dezoteux, celui-ci s'affranchissant avec insolence du prestige supposé de la technologie numérique. On parlera donc de façon plus juste de collages narratifs improbables, voire de bidouillages de faible virtuosité. Quant à la comparaison avec d'autres réalisateurs *arty* de sa génération, j'ai beau chercher, je n'en vois pas ! Artiste pas mort, donc !

Car oui, si l'arsenal de ses trouvailles visuelles étonnantes se niche dans les technologies sophistiquées, sa singularité, celle qui fait de lui un artiste, réside dans un mélange de leur contre-emploi et de leur suremploi systématiques, au service d'un imaginaire débridé caracolant de surprise en surprise. La première réalisation que j'ai vu de lui, *L'Histoire de France en 3D* (2012), m'avait à la fois déconcerté et réjoui. On y voyage, en compagnie d'un Jules Michelet (place 55), étrangement ceint d'une écharpe tricolore, et d'un Roland Barthes en pull jacquard anthracite (place 53), tous deux aux faciès handicapés, à bord d'un TGV reliant son Pays basque natal à Paris. Le train traverse dare-dare, « depuis les dinosaures jusqu'aux années 80 » des paysages d'un surréalisme de cartoons faits de fromages géants et de villes aux architectures de parcs d'attraction, cependant que la voie semble, comme dans les westerns, se construire devant lui. On y croise un troupelet de *joggers* argentés (ou plutôt de logos de *joggers*), un croissant aux allures de crustacé inquiétant, et un renard affamé au museau ingrat et au pelage de berger allemand, quêtant cinq francs pour s'acheter des cigarettes, qui réussit sans flatterie à récupérer un camembert généreusement cédé par le corbeau de La Fontaine. »

« Bertrand Dezoteux vu par Arnaud Labelle-Rojoux ». Documents d'artistes Aquitaine



L'Histoire de France en 3D, 2012
video still, animation 3D, 14 min.
Production Frac Aquitaine & Fondation Frieze

Arts plastiques, Français

Piste d'étude

Un voyage extraordinaire

Objectifs

Travailler le récit fantastique. Mélanger le réel et le surnaturel.

Scénario

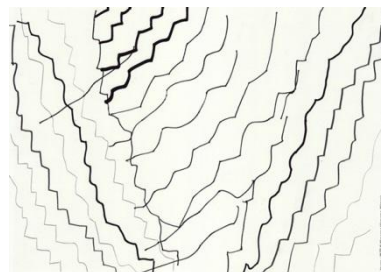
Suite au visionnage de la vidéo de Bertrand Dezoteux,

En français : les élèves rédigent un récit fantastique racontant des faits surnaturels qui leur seraient arrivés sur le trajet du collège.

En arts plastiques : ce récit pourra être illustré à l'aide de différentes techniques (peinture, dessin, collage, voir photomontage.)

Masanao HIRAYAMA

Masanao HIRAYAMA, dit Himma, est né en 1976 à Kobe, Japon ; il vit à Tokyo.
Site de l'artiste : www.himaa.cc



3677, dessin, 29,7 x 42 cm

Masanao Hirayama dessine court. Mais beaucoup. Souvent. Il répète. Il répète les mêmes formes. De dessin en dessin, il refait, recommence, redit. Les dessins sont simples. Très simples. Trop simples. Juste quelques traits posés sur du papier. Des traits qui répètent des figures connues : une route, un arbre, une maison, une table, un homme, une sculpture... Des signes.

Les variations sont nombreuses. Parfois sur la même feuille. Parfois Hirayama fait deux fois, ou quatre fois le même dessin sur la même feuille. La feuille est divisée en deux ou en quatre, à la règle le plus souvent, et dans chaque case un dessin. Des variantes d'une même figure. Ou parfois des choses qui n'ont rien à voir.

Les dessins tiennent avec peu de choses. Quelques traits plus ou moins appliqués, plus ou moins tordus. Mais surtout, les dessins tiennent par leurs épaisseurs. Deux ou trois épaisseurs de traits différentes. C'est ce petit détail qui rend le dessin plus savoureux. Un trait plus épais que les autres ce n'est pas grand-chose mais c'est déjà une attention, une attention à ce pas grand-chose qu'est un trait parmi d'autres.

Masanao Hirayama fait des livres. Souvent assez maigres. De volumes plutôt modestes. Parfois énormes. Ce sont des recueils de dessins. Des recueils souvent occupés de traits approximativement horizontaux remplissant plusieurs pages. Le dessin d'un texte absent. Son fantôme. Le dessin d'un texte dans un livre. Sa place, s'il y avait du texte. Mais il n'y en a jamais. C'est curieux ce texte dessiné. Ces lignes. On a l'impression que le livre lui-même est une esquisse. Une esquisse de livre.

Les livres d'Hirayama sont des livres d'artistes plus que des zines. Ce sont des objets complets et autonomes, des objets qui pourraient très bien trouver leur place dans une installation ou dans une bibliothèque bancale. Sur quelques planches à peine tenues.

Masanao Hirayama fait aussi des installations. Des espaces précaires. Bricolés. Quelques planches de contreplaqué, du scotch noir, et quelques clous suffisent à faire une salle d'exposition sommaire ou un photocopieur en bois. Tout est toujours simplissime. Pas d'esbroufe. Pas d'effet.

Être simple est une décision et un état des choses. Atteindre cet état des choses, et toute l'évidence qui lui est nécessaire, relève toujours de l'exploit. Les premiers dessins d'Hirayama étaient plutôt stricts. Entièrement faits à la règle, ils étaient porteurs d'un artifice. Volontairement dans la ligne claire, ils étaient d'une mesure calculée, trop calculée. Le dessin ne pardonne rien. Il est toujours à nu. La moindre hésitation, la moindre volonté trop appuyée, la moindre maniérisme y est visible. Cruellement. Chez Hirayama, tout ça a disparu. Il ne reste que le dessin dans son hésitation évidente, dans cette installation impossible dont parle Peter Handke dans son *Histoire du crayon*.

Chez Hirayama les moyens sont toujours rudimentaires. Du scotch, un fouet, une couverture de survie, des paillettes, un miroir... On pense à Filliou et à son effort constant pour ne jamais faire mieux. Pour toujours rester au plus simple. Pour ne pas avoir de talent.

Il n'y a pas grand monde qui dessine ou qui bricole aussi simplement. Oswald Tschirtner pour les dessins. Oui. Filliou. Oui.

Éric Watier, « Notes sur Masanao Hirayama », février 2015

Arts visuels, Musique

Piste d'étude

Paysage sonore, paysage visuel

Objectifs

Stimuler l'imaginaire en mettant en lien le son et l'image

Scénario

Les élèves sont invités à réaliser une production plastique en écoutant des œuvres de Steve Reich et Philip Glass.

Aurélie Pétrél née en 1980 ; elle vit à Paris et Genève.

Elle est représentée par Super Window Project™ (Kyoto JP), Galerie Houg (Paris), Gowen Contemporary (Genève) et le duo Pétrél | Roumagnac par la galerie See studio.

Site de l'artiste : www.aureliepetrel.eu/

Au gré des rencontres et des collaborations, les œuvres d'Aurélie Pétrél ne cessent de questionner l'image, son statut, sa (re)présentation et son utilisation, ses processus de production. Aurélie Pétrél n'est pas photographe : elle déconstruit, retisse, interroge aux confins des médiums. En explorant les marges, elle nous propose un parcours faisant résonner le matériau photographique, amenant un dialogue à mille voix. Comme une dialectique du même et du différent, elle décline sans jamais répéter, révèle ce qui est là, en creux, ne montre pas. Mais Aurélie Pétrél est avant tout photographe : les enjeux de ses prises de vue ne sont jamais anodins. Leur déclenchement donne l'impulsion d'une écriture en partition, il est le mouvement premier qui rend possible tous les suivants. En floutant les frontières entre œuvre, représentation et monde vécu, elle métamorphose notre regard.

Source : Dossier de presse de l'exposition « Au-delà de l'image », galerie SEE Studio, 2014



De haut en bas :

Meute, 2011
photographie sur medium anthracité léger
140 x 210 cm

Variation #4, 2011
photographie, impression directe sur verre
26 x 19,8 cm

Arts plastiques

Piste d'étude

Abstraction et photographie

Objectifs

Travailler la transparence et la lumière en architecture,
Travailler la distance au référent en photographie.

Scénario

Première étape : la maquette. A l'aide de papier carton et rhodoïd, les élèves construisent la maquette d'une architecture sculpture sur le thème de la transparence et la lumière.

Deuxième étape : la photographie. Les élèves doivent trouver comment photographier leur maquette, pour que le rendu photographique s'éloigne le plus possible du référent.

Références Richard Serra



Studio Daniel Libeskind



Franck Gehry, Vitra design museum

AUTOUR DE L'EXPOSITION

_ JOURNÉE DÉCOUVERTE DES MÉTIERS

Des professionnels de la région sont invités à présenter leur métier aux lycéens de la région. Une activité proposée dans le cadre du Parcours découverte de l'art moderne et contemporain financé par la Région Languedoc-Roussillon. Au Frac, les rencontres sont ouvertes au public dans la mesure des places disponibles.

Rencontre avec les galeries **Iconoscope** et **Vasistas**
Judi 26 mars 2015 à 10h et 14h



Galerie Iconoscope, Montpellier
Exposition Céleste Boursier-Mougenot, 2011

_ Ateliers RELAXATION

Le Service des publics et la chorégraphe Maud Chabrol ont conçu cet atelier comme un temps de pause à destination des adultes. Au contact des œuvres, les participants sont invités à mettre leurs sens en éveil par des exercices de relaxation. À la fin de l'atelier, une discussion sera proposée autour de l'exposition en cours.

pour les adultes

Vendredi 20 mars 2015 de 13h à 14h

Vendredi 10 avril 2015 de 13h à 14h

Tarif : 8 €



Photo Christian Perez

_ Ateliers SÉRIGRAPHIE SUR PAPIER

En parallèle à l'exposition, le service des publics propose à un groupe d'adultes de participer à un workshop avec Pablo Garcia. Guidés par l'artiste, les participants découvriront la sérigraphie, ses procédés et sa mise en œuvre, de manière à pouvoir réaliser eux-mêmes des impressions. Aucun prérequis technique n'est nécessaire pour participer, il est seulement demandé de fournir les supports à imprimer.

pour les adultes

Samedis 21 mars et 28 mars 2015 de 14h à 18h

Tarif : 60 € les 2 séances de 4h. Le workshop aura lieu sous réserve d'un nombre minimum de participants.



Photo Christian Perez

_ LES VACANCES AU FRAC !

pour les enfants

Mercredi 15 avril 2015 de 10h à 12h et de 14h à 16h

Atelier Yoga + Lecture de contes + Arts plastiques

Tarif : 10 € - 10 places seulement

INFORMATIONS PRATIQUES

Le service des publics - service éducatif propose de nombreux dispositifs :

Des visites commentées

Des conférences d'artistes, des visites dansées, des journées découvertes des métiers de l'art contemporain.

Des aides au transport pour les lycéens de la région et les élèves de 3^{ème} de l'Hérault

Il propose une offre de formation adaptée aux enseignants, aux étudiants et aux adultes, dans le cadre de la formation continue.

Le Service éducatif travaille en étroite collaboration avec le Rectorat, la Direction régionale des affaires culturelles, la Région et le Département.

FRAC LANGUEDOC-ROUSSILLON

4, rue Rambaud

BP 11032

34006 Montpellier Cedex 1

Tél. 04 99 74 20 35/36

www.fraclr.org

Du mardi au samedi de 14h à 18h, sauf les jours fériés - Entrée libre

Lieu accessible aux personnes à mobilité réduite

Comment venir ?

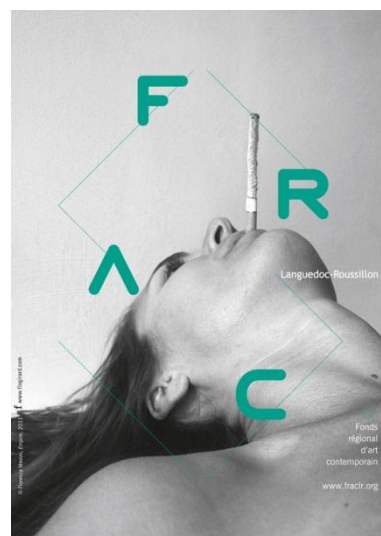
Tramway Ligne 3, station Plan Cabanes - Bus 11, arrêt Gambetta

Parkings à proximité : Parking Gambetta, Parking des Arceaux

Suivez l'actualité du Frac Languedoc-Roussillon sur [FACEBOOK](#) et sur [TWITTER](#) !

Le Frac Languedoc-Roussillon pilote le réseau [Art contemporain en Languedoc-Roussillon](#).

Il est partenaire du projet [CultiZer](#), Toute la Culture en Languedoc-Roussillon.



Design graphique Florence Girard

_ CONTACT PRESSE

Christine Boisson : 04 99 74 20 34 - christineboisson@fraclr.org

_ PROCHAINE EXPOSITION AU FRAC

BERNHARD RÜDIGER

FRAC LANGUEDOC-ROUSSILLON

+ ÉCOLE SUPÉRIEURE DES BEAUX-ARTS DE MONTPELLIER

+ ESPLANADE DU MUSÉE FABRE DE MONTPELLIER

+ Galerie APERTO

Inauguration / Vernissages Mardi 5 mai 2015

Esplanade Charles-de-Gaulle : 11h

ESBAM : 18h / Frac LR : 19h30 / Aperto : 20h30

Exposition du 6 mai au 3 juillet 2015 au Frac LR et à l'ESBAM

Exposition du 6 au 20 mai 2015 à la galerie Aperto



Le Frac Languedoc-Roussillon pilote le réseau Art contemporain en Languedoc-Roussillon.

ART CONTEMPORAIN
EN LANGUEDOC-
ROUSSILLON

TOUT L'ART
CONTEMPORAIN
DE VOTRE RÉGION
SUR INTERNET

www.artcontemporain-languedocroussillon.fr

Réalisation
FRAC Languedoc-Roussillon
ABM Studio
Mangrove
2012

ANNUAIRE
AGENDA
INFORMATIONS
PROFESSIONNELLES
ART DANS
L'ESPACE PUBLIC
PARUTIONS
ARTISTES
EN LANGUEDOC-
ROUSSILLON

www.artcontemporain-languedocroussillon.fr

- ANNUAIRE | AGENDA - Découvrir la programmation des lieux d'art contemporain en région
- INFORMATIONS PROFESSIONNELLES - Suivre au jour le jour les annonces et les informations utiles
- ART DANS L'ESPACE PUBLIC - Parcourir une documentation inédite sur la commande publique et le 1% artistique
- PARUTIONS - Feuilletter les publications spécialisées en art contemporain à l'échelle du territoire
- ARTISTES EN LANGUEDOC-ROUSSILLON - Consulter le répertoire des artistes qui vivent et travaillent ici

CONTACTS - agenda@artcontemporain-lr.fr

Christine Boisson, suivi éditorial - 04 99 74 20 34

Marcia Kuba, documentation - 04 99 74 20 32

