

Devanne Langlais Chloé

Prends ce récif pour barricade

Du 10 septembre au 31 octobre 2020



DOSSIER PEDAGOGIQUE

L'exposition

Chloé Devanne Langlais est une artiste française née en 1994. Elle vit et travaille entre Grenoble et Lyon. Son travail s'articule de manière générale autour des nouvelles technologies, qu'elle détourne et qui semblent parfois devenir des trésors archéologiques.

A travers ses œuvres, elle offre un accès à d'autres mondes inconnus ou inconscients, via notre imaginaire.

Elle réalise des installations qui rassemblent des éléments provenant de milieux différents, des souvenirs de voyages qu'on lui rapporte ou des objets récupérés ou fabriqués par ses soins.

Au Vog, elle présente une série d'installations interactives réunies sous le titre « Prends ce récif pour barricade ». Aujourd'hui, les êtres humains cherchent à rester en contact tout en étant à distance et se projettent, par conséquent, dans le monde virtuel. Ils développent de nombreux objets et consommables pour avoir accès à cette virtualité, qui sont comparables aux éléments accumulés d'un récif. Ces objets témoignent d'un questionnement de l'individu et de son appartenance au monde, mais surtout, de sa recherche de nouveaux lieux de vies numériques sans contact ni distance et sans contrainte du corps et de la matière.

Le cyber espace est une nouvelle forme d'écriture de notre monde qui contient une autre interprétation de celui-ci, mais aussi du réel. Il nous permet de l'imaginer et de le vivre autrement.

Chaque installation présente au Vog mêle plusieurs éléments : une base sculpturale, une intervention vidéo ou sonore et une forte interactivité avec le spectateur, sans que certaines pièces ne prennent pas vie.

L'artiste questionne la position du corps dans le développement des nouvelles technologies, mais aussi la manière dont il s'adapte physiquement à elles.

Elle nous invite à imaginer le monde d'après, en partant du principe que celui dans lequel nous vivons est proche de l'écroulement.

L'installation est une forme d'expression artistique assez récente, qui mélange des médiums différents pour constituer une œuvre. Elle fait vivre une expérience physique et psychique au spectateur.

Chloé Devanne Langlais présentera son œuvre ***l'Arche***, installation sonore entre cabane et abribus qui invite le spectateur à terminer cette phrase : "Si le monde s'échoue...." et à l'enregistrer dans une boucle sonore. L'artiste dévoilera aussi, deux installations issues de sa série ***Gnose et autres savoirs***. La première, ***La Révolution***, est composée d'images vidéos, d'un moteur qui tourne, de plantes qui poussent, d'un transat et de nombreux détails, qui nous invitent à imaginer ce qu'il vient de se passer. La seconde, ***Les Deux amours*** comporte de nombreux détails. Il y a des éléments gravés et sculptés qui représentent des scènes mythologiques réactualisées. Deux sortes de bustes prennent place de manière verticale et fonctionnent en binôme. L'un est porteur de capteurs qui déclenchent le système de fontaine de l'autre. Cette œuvre renvoie à la mythologie grecque et aux deux

Aphrodites. Elle questionne l'amour sous ses multiples formes, entre recherche d'harmonie ou discorde chaotique entre la tête et les membres.

Son œuvre **Carreau, une trame gris profond**, sera aussi présentée. Elle est composée de deux colonnes en polycarbonate où l'artiste fixe un ensemble de dix gravures sur plexiglas. La plasticienne est partie de la phrase scolaire mnémotechnique — « Adam part pour Anvers avec deux cents sous » (à /dans/par/pour/en/vers/avec/de/sans/sous) pour élaborer un récit apocalyptique aux multiples entrées. Ces plaques sont tenues par des mains réalisées en impression 3D. Chaque main a sa propre évolution inspirée des déformations des doigts dues à l'utilisation des téléphones. Sur ces structures, prennent également place des jardinières composées de plantes qu'elle a cueillies aux alentours du Vog.

D'autres de ses installations seront aussi présentées au Vog !

Cette exposition propose de prendre du recul sur la manière dont nous utilisons les nouvelles technologies et comment nous vivons avec elles. Que nous apporte le monde virtuel ? Comment influence t-il le monde physique ?



Autour de l'exposition

> Vernissage

Jeudi 10 septembre à 18h30, au Vog.

> Rencontre avec l'artiste

Samedi 19 septembre à 15h30, dans le cadre des **Journées européennes du patrimoine**. Chloé Devanne Langlais fera une visite commentée de son exposition, suivie d'un échange.

> Conférence d'histoire de l'art

Jeudi 24 septembre à 19h « L'Art de l'installation », par Fabrice Nesta.

> Petit concert

Jeudi 1^{er} octobre à 19h, Der Zoologe von Berlin / Isabel Oed & Sergio Zamparo - Poésie électronique.

> Atelier d'écriture

Samedi 17 octobre de 14h30 à 17h00, en présence de l'artiste. Sur inscription auprès du Vog à vog@ville-fontaine.fr ou au 04.76.27.67.64.

> Visites commentées de l'exposition

Par une médiatrice culturelle **le samedi à 15h30**
et pour **les groupes du mercredi au samedi** toute la journée sur rendez-vous.

Pour aller plus loin

1. Introduction à « l'arte povera » avec Giuseppe Penone

L'« arte povera » est un mouvement artistique italien assez radical, qui a débuté à la fin des années 1960 et qui s'est dissout en 1971.

En 1967, le critique d'art Germano Celan organise la première exposition d'« arte povera » à Gênes. Les artistes qui composent ce groupe sont tous Italiens. Ce mouvement refuse toutes références culturelles comme le kitsch, le pop-art ou encore le cinétisme... Cette rébellion contre le monde de l'art n'est pas étrangère à la révolte de 1968, qui dénonçait l'impérialisme américain, le capitalisme et la société de consommation.

Pour créer, ces artistes utilisent des matériaux pauvres (comme la terre, le charbon, le sable), de récupération, ou encore naturels. C'est un peu comme si ces créateurs voulaient revenir à quelque chose de neutre, à l'âge primitif de l'art.

Giuseppe Penone est un artiste Italien, issu d'une famille d'agriculteurs, né en 1947. Les odeurs, les formes et les couleurs des récoltes influencent beaucoup son travail, ainsi que le rythme des saisons et les travaux des champs.

Il s'interroge sur le lien entre l'homme et la nature, et questionne la relation du corps à l'œuvre en l'inscrivant directement dans l'écosystème.

En 1968, il réalise la pièce: « *Alpes maritimes. Il poursuivra sa croissance sauf en ce point* » où il commence par faire une photographie de sa main tenant un arbre. Ensuite, il réalise une sculpture de sa main en bronze qu'il fixe sur l'écorce de ce même arbre.

En faisant ce moulage, il fixe le geste éphémère qu'il a photographié au préalable. L'arbre poursuivra sa croissance malgré la blessure que lui a provoqué cette prise. Il essaye de montrer quelque chose d'invisible : le cycle de la vie qui ne s'arrête pas, mais aussi l'influence de l'homme et son impact sur l'environnement.

“L'arbre, dit Penone, est une matière fluide, qui peut être modelée. Le vecteur principal est le temps: l'homme a une temporalité différente de celle d'un arbre; en principe, si on empoignait un arbre et qu'on avait la constance de ne pas bouger durant des années, la pression continue exercée par la main modifierait l'arbre.” (Entretien avec Giuseppe Penone, par Catherine Grenier et Annalisa Rimmaudo in *Giuseppe Penone*, catalogue de l'exposition, Editions du Centre Pompidou, 2004).



Jérôme Bosch, *Le jardin des délices*, (détail) 1505

Dans une autre oeuvre de l'artiste « *essere fiume* » (être fleuve), il pose côte à côte deux pierres qui semblent identiques. En réalité, il en a prélevé une d'un fleuve et a sculpté l'autre. Il réalise une image qui signe le passage du monde naturel à celui des objets. Cette pierre en dit beaucoup sur la pensée humaine, la sculpture et le désir de redoubler le visible par l'apparence.

Quand l'artiste sculpte cette pierre, il dit « être fleuve », c'est-à-dire qu'il veut agir, comme celui-ci, qui polit, entame, creuse et modèle la pierre.



2. L'installation à travers les œuvres de Pannaphan Yodmanee

Les installations sont des œuvres d'art en trois dimensions. L'artiste agence différents éléments pour créer une atmosphère et faire vivre une expérience au visiteur. Le spectateur peut généralement circuler dans l'œuvre. Souvent, les éléments qui la constituent invitent le public à réaliser une action ou à changer la perception du lieu où il se trouve. Parfois, les installations sont faites « in situ », c'est-à-dire sur place, et prennent en compte l'architecture du lieu où elles se trouvent.



Pannaphan Yodmanee est une artiste thaïlandaise, née en 1988, qui vit et travaille à Bangkok. Ses œuvres combinent des objets trouvés, des éléments naturels tels que des roches, des minéraux, mais aussi des éléments peints qui rappellent l'art et l'architecture traditionnelle thaïlandais. À travers ses œuvres, elle explore la philosophie bouddhiste et la cosmologie (ou la science de l'origine et du développement de l'univers). Elle s'intéresse aux phénomènes naturels du temps, de la perte, de la dévastation, de la mort et de la renaissance. Dès son enfance, elle a été formée à l'art traditionnel bouddhiste, qu'elle intègre dans ses œuvres. Elle mélange tradition et modernité thaïlandaise avec des objets naturels et industriels.

Pour la 15ème biennale d'art contemporain de Lyon, elle a présenté une installation intitulée « Quartely Myth ». Elle est composée de deux grands tuyaux en béton disposés en L au sol. Une pierre est située à chaque extrémité du parcours. Il y a un bloc de béton entre les deux tunnels et un autre qui surplombe l'ouverture

du tuyau de gauche. On trouve aussi un tronc d'arbre creux suspendu au-dessus de la galerie située à droite.



A l'intérieur des tunnels, l'artiste a créé des peintures représentant des icônes religieuses, des paysages et des symboles bouddhistes.

Le tunnel de droite est consacré à la philosophie et à la pensée bouddhiste, tandis que l'autre s'intéresse à la renaissance italienne et ses figures classiques.

Cette installation,

construite avec des canalisations souterraines et des fragments de dessins, plonge le spectateur dans un paysage de ruines. Il est comme un spéléologue à la découverte d'une civilisation passée.

L'artiste s'interroge sur la façon dont les cultures traversent le temps, mais aussi ce qu'il en reste.

Pour la biennale de Singapour, en 2016, elle a créé une autre installation : « Adterrmath ». Elle se compose d'objets trouvés, d'icônes réalisées par l'artiste, de bétons et roches qui viennent de sa ville natale. Elle raconte la formation des identités individuelles et régionales, mais elle explore aussi les histoires de migration, de conflit et de perte en Asie du Sud-Est, ainsi que les tendances humaines destructrices. Le spectateur se retrouve encore une fois sur une scène de destruction. Il est libre d'imaginer ce qu'il s'est produit en observant les nombreux détails qui composent l'œuvre.



3. L'art à l'aire d'Internet

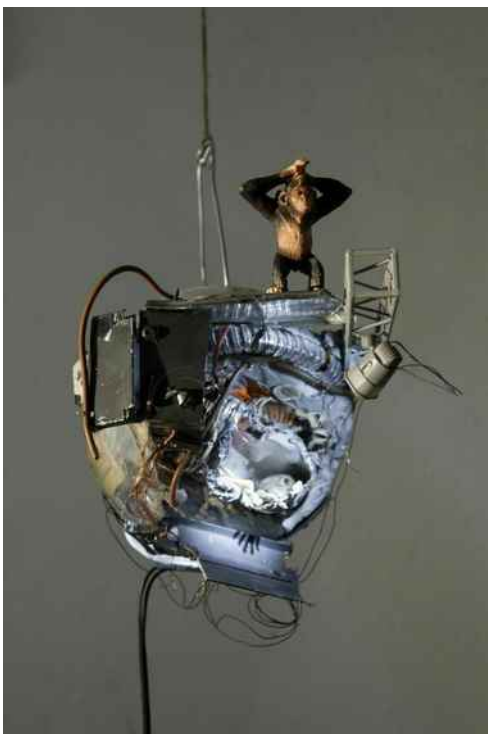
Internet et les nouvelles technologies inspirent les artistes contemporains. Un nouveau mouvement nommé « Post Internet » est apparu dans les années 2009/2010, introduit par l'artiste Mc hugh.

L'idée est que nous avons dépassé la découverte d'Internet et que les nouvelles technologies font partie de notre quotidien. Ces artistes ont plus de recul sur l'outil informatique. Ils ont dépassé l'enthousiasme autour du web, examiné les conséquences du phénomène et pris connaissance de l'impact des médias dans notre vie.

Le point de départ de ce mouvement est la saturation de l'information, l'hyper connectivité, mais aussi, le lien et les influences entre monde virtuel et monde réel. Les artistes créent des œuvres, qui, par exemple, mélangent monde virtuel et monde réel pour créer de nouveaux espaces. Ils se demandent aussi à quel besoin le monde virtuel vient répondre et nous permettent de prendre du recul sur l'utilisation que nous avons des nouvelles technologies.

Mathis Altman est un artiste originaire de Munich, né en 1987, qui vit et travaille à Zurich, en Suisse.

Il réalise des sculptures en forme de boules avec, à l'intérieur de celles-ci, tout un univers. Il mélange des objets qu'il a trouvés comme des os de poulet, des câbles etc avec des objets qu'il a achetés : figurines, béton, objets miniatures, etc Puis, il construit un monde imaginaire que l'on peut penser futuriste ou encore hyper technologique, mais toujours très sinistre. Ces objets appartiennent à notre génération. Nous pouvons donc les reconnaître. Chaque boule est comme une énigme à décrypter avec de nombreux indices, qui viennent alimenter notre imaginaire.



Mathis
Altmann,
*monkey
business*, 2015





Myriam Tirler est une artiste photographe née en 1977. D'origine allemande, elle vit et travaille à Paris.

Elle fait principalement des portraits pour la presse tout en travaillant pour d'autres institutions. Elle développe différentes séries photographiques dans la durée : un sujet sur les gardiens de musées, un autre sur les sœurs d'un couvent, un troisième sur des personnes ayant des airs de famille tout en n'ayant aucun lien de parenté. Elle prend le temps d'observer ce qui l'entoure, pour ensuite le photographier sans l'enjoliver. Parfois, elle montre des personnes sans qu'elles soient mises en scène.



Elle a réalisé une série d'images intitulée : « *Je veux m'en payer des nuits blanches* », où elle photographie des personnes plongées dans le noir devant leur écran d'ordinateur, de smartphone ou encore de console de jeux.

On peut voir comment le corps est traité quand l'esprit est parti dans le monde virtuel. Mais aussi, comme ce qui nous entoure n'existe plus ou disparaît quand nous sommes plongés dans les écrans. Les corps semblent absents et l'apparence n'a plus vraiment d'importance.

Le spectateur est libre d'imaginer où sont ces personnages, ce qu'ils font sur leurs écrans.

L'artiste se place comme observateur, ses images sont douces et sans préjugés. Elle montre des situations de notre quotidien, que nous avons l'habitude de voir mais que nous ne photographions pas.

EN CLASSE

1/ Enrichir son vocabulaire artistique :

- **Installation** : L'installation est généralement un agencement d'objets et d'éléments indépendants les uns des autres, mais constituant un tout.
- **Récupération** : Recueillir ou prendre des matériaux usagés pour les réutiliser, les recycler, en faire commerce ou une œuvre d'art. Donner une seconde vie à quelque chose qui a déjà servi.
- **Fiction** : Création de l'imagination ; ce qui est du domaine de l'imaginaire, de l'irréel, comme par exemple s'inventer une histoire.
- **Imaginer** : Inventer, construire des images. Se représenter quelque chose dans l'esprit.
- **Post apocalyptique** : Sous-genre de la [science-fiction](#) qui dépeint la vie après une catastrophe ayant rasé la civilisation : épidémie, crise économique et énergétique, etc. Le post-apocalyptique repose sur un délicat équilibre entre une civilisation perdue et un chaos naissant. C'est à la fois la fin du monde et un nouveau départ. Une contradiction pleine de richesse qui permet de développer un discours original sur le monde réel.
- **Sculpture** : Forme taillée et/ou façonnée dans un matériau.
- **Moulage** : Opération par laquelle on applique sur un objet une substance comme du plâtre par exemple, pour en retenir l'empreinte ou la forme et qui servira ensuite de moule. Le moule est en creux.
- **Multimédia** : Ensemble des techniques et des produits qui permettent l'utilisation simultanée et interactive de plusieurs modes de représentation de l'information (textes, sons, images fixes ou animées).
- **Virtuel** : Le monde virtuel est un monde en trois dimensions (3D) créé à l'aide d'un logiciel et d'une programmation spécifiques. Le monde est en général une représentation de lieux réels, mais il peut être aussi une construction purement imaginaire. Il permet à un groupe de personnes éclatées géographiquement et placées en situation immersive d'interagir. Les acteurs du dispositif peuvent, à l'aide d'avatars, d'objets ou d'une vue subjective, parler, écrire, gérer des attitudes corporelles, se déplacer, y compris en s'affranchissant les lois physiques du monde réel.

2/ Suggestion d'atelier :

- **Maquette d'un monde idéal :**

Proposer aux enfants de construire une petite maquette d'un monde idéal. Commencer par leur demander de le décrire simplement à l'oral, pour pouvoir ensuite le fabriquer en 3 dimensions.

Il faut un grand bout de carton pour faire le sol, qu'ils peuvent peindre. Ensuite avec des petites boîtes en cartons (de céréales par exemple), ils peuvent construire des maisons, qu'ils collent sur le plateau et qu'ils décorent.

Utiliser du coton pour faire des nuages et/ou le coller sur le sol. Pour faire des tours, prendre des rouleaux de papier toilette.

Ils ont aussi la possibilité de créer les formes sur du papier et ensuite de les coller sur le plateau.

> Cette activité peut-être réalisée de manière individuelle ou en groupe.

- **Emballer et transformer :**

Disposer une série d'objets du quotidien sur un bureau : brosse à dents, pomme de terre, éponge, bouchons, stylo, boîte etc....

Ensuite, chaque enfant choisit plusieurs objets qu'il emballe avec du papier blanc, de couleur, du papier cadeau, du papier aluminium. Essayer avec des matières différentes. Les enfants peuvent décorer l'emballage s'ils le souhaitent.

Une fois le travail terminé, les enfants posent les objets emballés sur une table.

Sans débiller les objets, demander aux enfants de dire à quoi ils leurs font penser et qu'elle histoire ils pourraient inventer à partir de ceux-ci.

Les visites scolaires

Pour les **maternelles** une visite de 30 à 40 mn : lecture d'un livre pris à la médiathèque Paul Eluard ou élaboration d'une visite jeux en lien avec les œuvres.

> **Objectif** : se familiariser avec le centre d'art et ses œuvres. Apprendre à se déplacer dans ce lieu et à décrire ce que l'on voit. Reconnaître les formes, les couleurs et essayer de formuler une pensée ou un sentiment.

Les **écoles primaires** et les **collèges** bénéficient d'une visite avec une partie interactive où ils peuvent s'exprimer et d'une partie activités pratiques. La visite dure 1h30.

> **Objectif** : découverte du centre d'art, apprendre à déambuler seul dans l'espace et à se repérer. Se poser des questions, décrire ce que l'on voit et ce que l'on ressent en le formulant de manière claire pour être compris. Aiguiser son regard pour pouvoir être critique et informé. Découverte du vocabulaire des arts plastiques. Acquisition de connaissances et références pour avoir une culture commune. Réalisation de créations personnelles, pour explorer des techniques et libérer son imagination.

A la fin de la visite, ils repartent avec le petit livret « souvenirs de l'exposition » où ils peuvent noter les mots compliqués à retenir et reproduire une œuvre particulièrement appréciée.

Les **lycées** et les **facultés** bénéficient d'une visite commentée et interactive. Ils sont sollicités pour exprimer leurs avis et leurs questions.

> **Objectif** : Découverte du centre d'art et de ses fonctions. Découverte de médiums et de pratiques artistiques. Apprendre à décrypter les œuvres.

Ouvert depuis 2005, Le VOG, Centre d'Art Contemporain de la Ville de Fontaine expose des artistes aux pratiques et aux horizons différents. Il se revendique tant dans des supports d'aide à la jeune création artistique que dans l'accueil d'artistes confirmés. Le VOG a ainsi une activité de soutien à la création, à la recherche, à la diffusion et à la médiation.

Le VOG, lieu incontournable de l'agglomération grenobloise, accueille plus de **6000 visiteurs** par an.



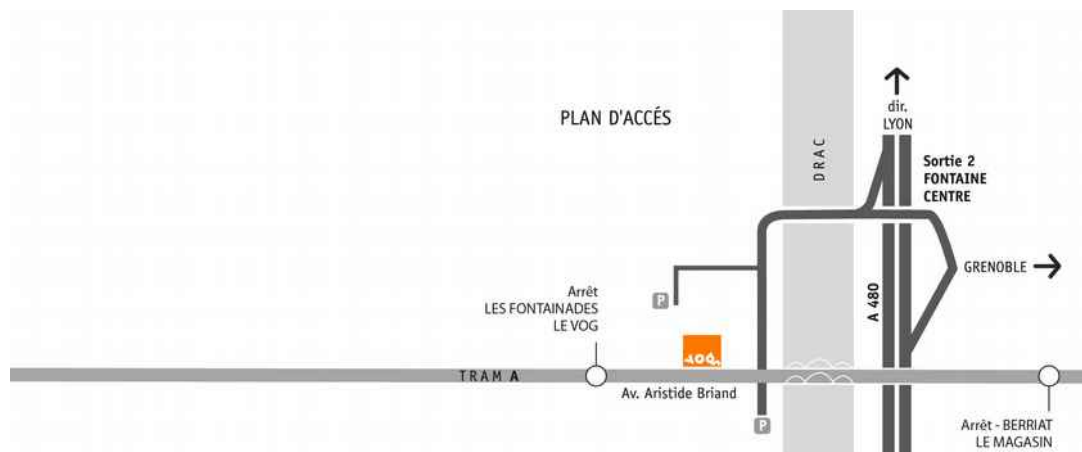


LE VOG

Centre d'Art Contemporain de la Ville de Fontaine

10, av Aristide Briand 38 600 Fontaine
Tel : 04 76 27 67 64

Email : pauline.morgana@ville-fontaine.fr
site internet : <http://www.levog-fontaine.eu>



art contemporain en Auvergne - Rhône-Alpes