

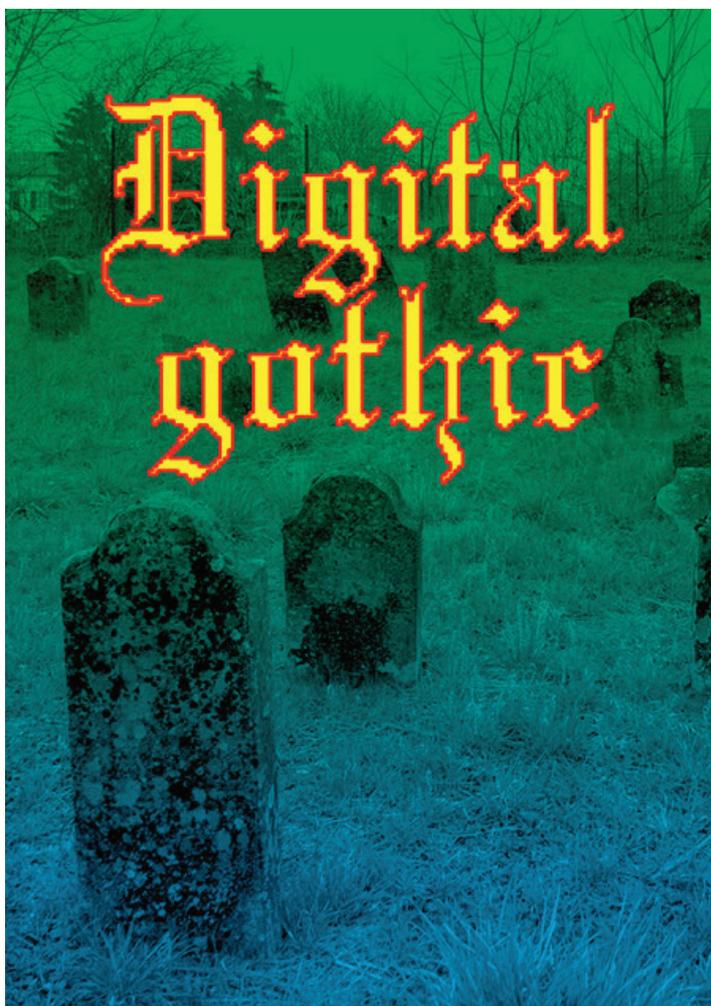


De quelles façons le **romantisme noir** et l'**esthétique gothique** sont-ils abordés dans les œuvres des artistes de l'exposition ?

En quoi ces univers offrent-ils des champs de réflexion pour penser notre **présent** et envisager le **futur** ?

Comment les artistes s'emparent-ils des **outils numériques** et mettent-ils en scène leur **corps** ou des corps pour mettre en exergue les symptômes de notre époque connectée ?

CORPS, AMBIVALENCE, TEMPORALITÉ



Découverte de l'exposition

DIGITAL GOTHIC

Du 22 juin au 29 septembre 2019

Au centre d'art contemporain - la synagogue de Delme





SOMMAIRE

I- L'exposition *DIGITAL GOTHIC*

- 1) Présentation.....p.3
- 2) Vues du montagep.4
- 3) Les œuvres de l'expositionp.5

II- CORPS, AMBIVALENCE, TEMPORALITÉ

- 1) Résonnances avec les programmes scolaires d'arts plastiques.....p.18
- 2) Interdisciplinarité.....p.19

III- Visiter l'exposition avec sa classe

- 1) Les visites.....p.20
- 2) Propositions de visites-ateliers.....p.21

IV- Lexique.....p.23

V- Pour aller plus loin

- Essai *Digital Gothic* par Benoît Lamy de La Chapelle.....p.27

VI- Service des publics.....p.34

I- L'EXPOSITION *DIGITAL GOTHIC*

1) PRÉSENTATION

L'exposition *Digital* Gothic** rassemble un ensemble d'œuvres témoignant de la résurgence (mais surtout de la continuité) des **imaginaires sombres**, du **romantisme noir*** et de l'**esthétique gothique** en cette époque de crises généralisées, marquée par l'effet des technologies numériques et l'ampleur qu'a pris **internet** dans la vie de la population mondiale ces vingt dernières années.

L'esthétique « gothique », bien qu'elle trouve ses sources dans l'art médiéval et dans un ensemble de formes ou symboles apparus à partir du XII^{ème} siècle, est avant tout un fantasme, une mystification née vers la fin du XVIII^{ème} siècle et s'étant considérablement développée au XIX^{ème} siècle à travers la littérature, l'art et l'architecture. Elle est constitutive du romantisme dans sa version **obscur**, le romantisme noir (1), celui de l'horreur, sa tendance irrationnelle, aux fantasmagories inquiétantes, aux anormalités **fantastiques** et au grotesque démoniaque qui donnent formes aux peurs, aux rêves, aux délires et à la noirceur de l'être humain (2).

Esthétique gothique et romantisme noir évoluent ensuite avec le **symbolisme***, ressuscitant les mythes anciens, réactivant un langage symbolique laissant l'imaginaire reprendre ses droits dans une période (1870-1910) connue pour son rationalisme et son positivisme. Ces tendances se poursuivent au début du XX^{ème} siècle avec le **cinéma expressionniste** et grâce au **surréalisme*** qui y intègre le concept freudien d' « inquiétante étrangeté », la dérive onirique et le psychisme. À ces trois moments historiques récemment mis en valeur à l'occasion de l'exposition **L'ange du bizarre. Le romantisme noir de Goya à Max Ernst** (3), il faut ajouter la présence du **cinéma d'épouvante et d'horreur** de la deuxième moitié du XX^{ème} siècle (avec notamment les *Giallo**), plus ou moins distribué, véritable fil rouge des imaginaires sombres jusqu'à ce qu'apparaisse le mouvement « gothique » au début des années 80, indissociable des courants musicaux **Cold wave*** et **Rock gothique**. Ce dernier témoigne d'une importance inédite donnée au style vestimentaire, grâce auquel la création déborde le cadre des supports artistiques classiques pour investir les corps et les comportements sociaux, à la fois chez les adultes et les adolescents. Très prisé par la jeunesse, le mouvement gothique s'est popularisé dans les années 90 toujours grâce à la musique, mais aussi au travers des jeux vidéos et des séries télévisées, pour devenir un phénomène de masse qui n'a cessé depuis de se ramifier en une myriade de sous-courants: à la fin du millénaire, le romantisme noir n'a jamais été aussi populaire.

Porter un regard sur l'évolution du romantisme noir et de l'**esthétique gothique à l'heure d'internet et des nouveaux médias** ne signifie pas tenter une vaine classification de leurs multiples courants poursuivant leur prolifération. Il s'agit plutôt d'accepter de plonger dans le gouffre des données, de se laisser porter par ce que les logarithmes font de cette esthétique. Aussi faudra-t-il comprendre au sein de cette exposition le terme « gothique » au sens large, celui d'une contreculture subversive apparue à la fin du XVIII^{ème} siècle qui perdure jusqu'à aujourd'hui à travers des codes esthétiques spécifiques, bien qu'évoluant et se multipliant au cours du temps. **Digital Gothic** propose ainsi de se questionner sur l'existence et le devenir de cet univers, cet état d'esprit, et de se demander dans quelles mesures celui-ci nous permettrait de naviguer dans notre situation contemporaine complexe, dépassant nos capacités cognitives et bouleversant notre rapport à l'espace-temps. Et si les irruptions récentes du New age*, well being et de l'« happycratie (4) » peinent à nous convaincre en tant que produits par la machine néolibérale comme nouvel opium du peuple, que nous reste-t-il sinon « le choix du noir (5) » ?

(1) Terme apparu pour la première fois dans Mario Praz, *La chair, la mort et le diable dans la littérature du XIX^e siècle*, Gallimard, Paris, 1999 (première édition, 1930).

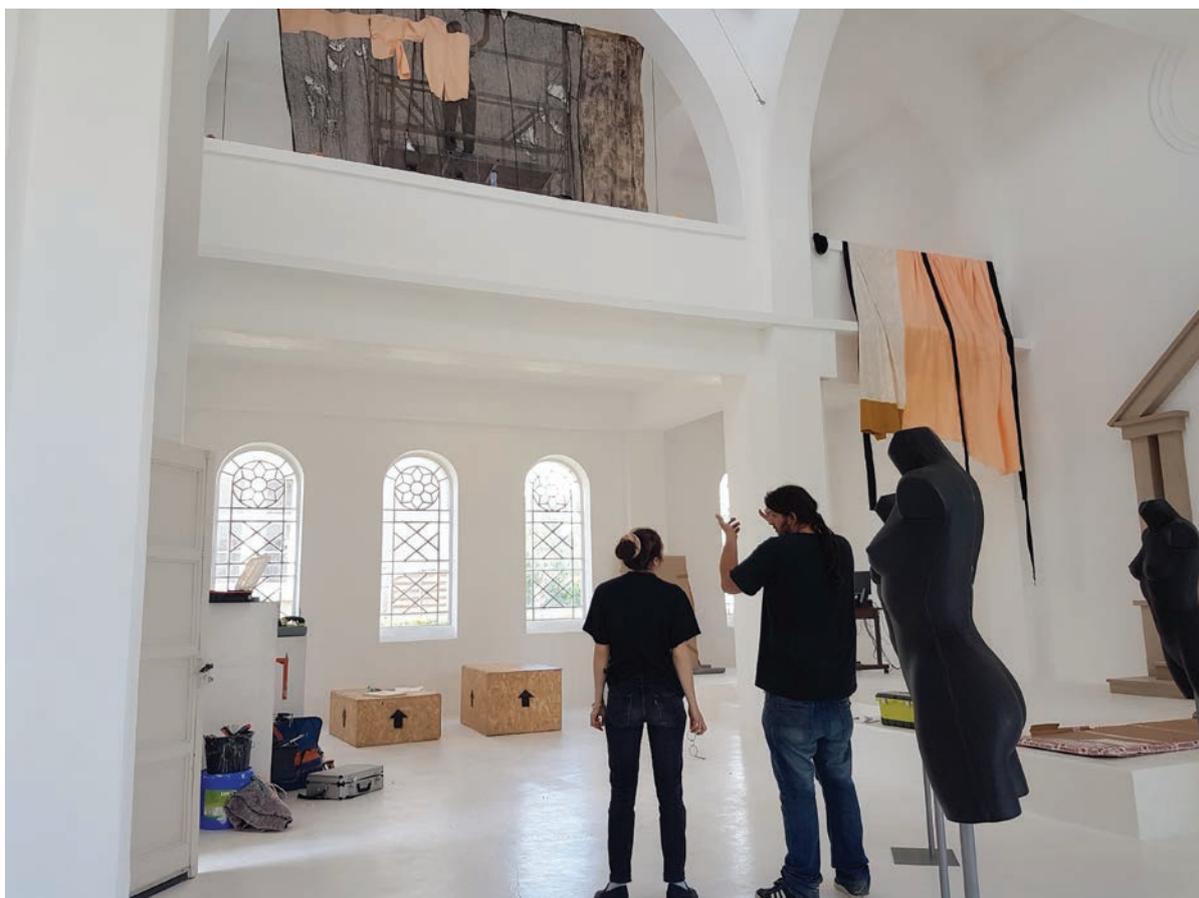
(2) Gero von Wilpert, *Sachwörterbuch der literatur*, Stuttgart, 2001, p. 743.

(3) *L'ange du bizarre. Le romantisme noir de Goya à Max Ernst*, cat. exp. Städel Museum, Francfort-sur-le-Main et Musée d'Orsay, Paris, Hatje Cantz, Paris, 2013.

(4) Voir Edgar Cabanas et Eva Illouz, *Happycratie*, Premier parallèle, Paris, 2018.

(5) « L'homme qui ne médite pas vit dans l'aveuglement. L'homme qui médite vit dans l'obscurité. Nous n'avons que le choix du noir. » in Victor Hugo, *William Shakespeare*, I, V, Gallimard, Paris, 2018.

2) VUES DU MONTAGE



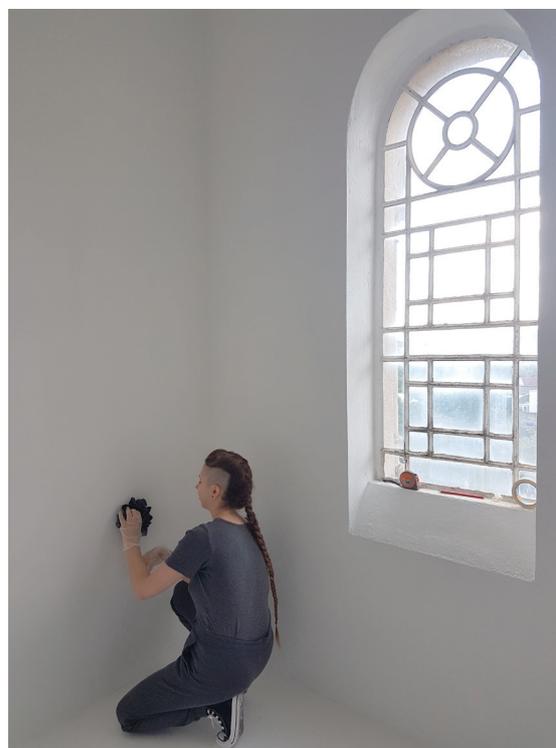
Montage *Digital Gothic*

De gauche à droite : Clémence de La Tour du Pin, artiste et Alain Coladrelle, régisseur.



Montage *Digital Gothic*

Installation de l'œuvre *Anges des crevasses* de Clémence de La Tour du Pin avec Clémence de La Tour du Pin, artiste ; Benoît Lamy de La Chapelle, directeur ; Alain Coladrelle, régisseur et Alicia, stagiaire.



Montage *Digital Gothic*

Installation de l'œuvre *Spirit Structure (Time and Death)* de Petros Moris par Manon, stagiaire.

3) LES ŒUVRES DE L'EXPOSITION



MORAG KEIL

Née en 1985 en Écosse.

Vit et travaille à Londres (Grande-Bretagne).

Potpourri, 2013

Installation vidéo

Courtesy de l'artiste et Project Native Informant, Londres

Les recherches de Morag Keil portent sur l'impact du capitalisme de données et des technologies numériques sur les subjectivités contemporaines, tout en reconnaissant l'effet de la précarité des réalités quotidiennes sur ces dernières. Son travail adopte fréquemment une esthétique **lo-fi***, intégrant des objets du quotidien et des matériaux trouvés, aux côtés d'innovations numériques ayant une incidence sur la vie domestique, telle que la domotique*. Elle s'approprie les stratégies de marketing et des réseaux sociaux pour étudier et exposer l'omniprésence des techniques permettant d'influencer le désir consumériste et de formater les subjectivités.

Potpourri est une vidéo diffusée en ligne sur un poste de travail installé dans l'espace d'exposition. De fausses **images de paparazzi** alternent avec des **scènes de vies domestiques** et le tout est entrecoupé par des voix masculines et féminines. La narration est construite à partir de sources variées telles que des commentaires issus des **réseaux sociaux** ou des discussions glanées sur des plateformes numériques. Le script central illustre les recherches de Keil sur l'**opposition des genres** : le regard de l'homme sur le corps de la femme définit la majorité de nos images contemporaines liées au monde de la mode, de la pornographie, des médias sociaux, de la presse people... Elle s'interroge également sur l'influence des **plateformes numériques** sur la façon dont nous avons de nous présenter, de mettre en scène notre identité, et en retour, la manière dont nous sommes perçus. Certains éléments proviennent d'une conversation avec une utilisatrice d'un site de média social lié à du contenu pornographique. Cet environnement en ligne propose une possibilité « alternative » permettant aux femmes de créer leurs propres images selon leurs propres termes, sans réglementation concernant l'apparence ou le style personnel. Évoquant l'esthétique sombre, low-tech bidouillé, pro-PC des hackers* ou un vieil ordinateur domestique, le poste de travail recrée l'expérience individuelle de visionnage en ligne et notre consommation personnelle des images.

Morag Keil est diplômée de la Glasgow School of Art.

Son travail a été récemment présenté à l'ICA, Londres ; Project Native Informant, Londres ; Jenny's, Los Angeles ; Real Fine Arts, New York ; Isabella Bortolozzi, Berlin ; Cubitt, Londres ; Neue Alte Bruecke, Francfort ; Outpost, Norwich ; Neuer Aachener Kunstverein, Aachen ; Palais de Tokyo, Paris ; Focal Point Gallery, Southend-on-Sea...

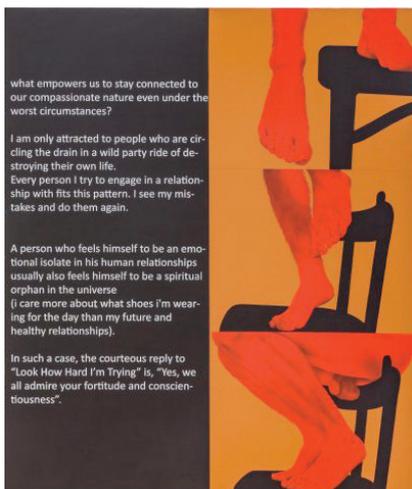


Being alone can be a good thing. You don't let people down and you can do whatever you like since it doesn't matter. You can even do things that matter because it doesn't matter.

Would you really want people depending on you as you are now?

As the complexities of compromise increase, each person becomes more and more individual in his quest for recognition.

long story short at the end I came to the conclusion that I couldn't stand it anymore, I was craving for my personal freedom, so after all I ended the relationship. it was a very hard decision but all I regret was that it took so long to decide. this was probably due to the fact that we were quite compatible (in other aspects), the feeling of freedom I had when I moved out and was able to plan my own schedule was mindblowing, no more compromise, no more discussions over minor bullshit, sooooo uplifting.



what empowers us to stay connected to our compassionate nature even under the worst circumstances?

I am only attracted to people who are circling the drain in a wild party ride of destroying their own life.

Every person I try to engage in a relationship with fits this pattern. I see my mistakes and do them again.

A person who feels himself to be an emotional isolate in his human relationships usually also feels himself to be a spiritual orphan in the universe

(I care more about what shoes I'm wearing for the day than my future and healthy relationships).

In such a case, the courteous reply to "Look How Hard I'm Trying" is, "Yes, we all admire your fortitude and conscientiousness".

ZOE BARCZA

Née en 1984 au Canada.

Vit et travaille à Stockholm (Suède).

Being Alone, 2018

Acrylique et peinture vinyle sur toile de lin

120 x 101 cm

Courtesy de l'artiste et Croy Nielsen, Vienne

What Empowers Us to Stay Connected to Our Compassionate Nature Even Under the Worst Circumstances?, 2018

Acrylique et peinture vinyle sur toile de lin

120 x 101 cm

Courtesy de l'artiste et Croy Nielsen, Vienne

Traduction des textes anglais apparaissant sur les œuvres à la page suivante.

Zoe Barcza réalise ses **peintures** à l'acrylique, à l'aérographe* et grâce à des couches planes de peinture vinyle, donnant corps à des figures aux contours flous, spectrales et surréalistes, assorties d'une dimension textuelle. Les corps mis en scène sont représentés en relation avec leur environnement pour illustrer la symbiose et les liens existant entre le monde et soi. À la matière picturale se greffent souvent divers collages venant coloniser le corps. Des sujets sont confrontés à d'autres personnes, animaux et objets extérieurs, souvent incorporés aux êtres humains à travers l'alimentation ou la préservation de soi dans le cadre d'une écologie élargie.

L'œuvre est un diptyque composé de deux **peintures** réalisées par l'artiste à partir de photographies associées à des **textes** extraits de forums sur internet.

Il y est question des **relations amoureuses** et de leurs complexités, de ce décalage entre notre envie de s'ouvrir à l'autre et de la difficulté d'être deux. Cherchant sur des forums les mots « relations » et « amour » en espérant partager quelques réflexions philosophiques sur le sujet, Zoé Barcza constata que les personnes renonçaient à se connecter avec d'autres pour des questions d'intimité liées à la peur de parler de soi, de se dévoiler.

Si les textes sont des témoignages, les peintures gardent l'empreinte de la performance de la séance photographique. Dans cette œuvre, elle a demandé à des proches de poser dans diverses positions et attitudes qu'il n'était pas toujours évident de tenir. Pour Zoe Barcza, cette **relation de pouvoir** entre le modèle et l'artiste est une sous-intrigue, une micro-métaphore de la relation amoureuse et de l'amour en général.

Malgré le caractère cynique et sombre des textes, dans leurs conclusions finales les individus préfèrent rester seuls, pour Zoe Barcza il reste un espoir. **L'amour compte toujours.**

Zoe Barcza est diplômée de la HFBK Städelschule de Francfort et de l'Université de Toronto. Son travail a été récemment présenté à Croy Nielsen, Vienne ; Bianca d'Alessandro, Copenhague ; Bonny Poon, Paris ; In extenso, Clermont-Ferrand ; François Ghebaly, Los Angeles ; Shoot The Lobster, New York ; Cooper Cole, Toronto...

Traduction des textes anglais :

Being Alone, 2018 :

Être seule peut être une bonne chose.
Tu ne déçois pas les gens et tu peux faire tout ce que tu veux puisque ça n'a pas d'importance.
Tu peux même faire des choses qui ont de l'importance puisque ça n'a pas d'importance.

Est-ce que tu aimerais vraiment que des gens dépendent de toi tel que tu es actuellement ?

Alors que les compromissions sont toujours plus complexes, tout le monde devient de plus en plus individualiste dans sa quête de reconnaissance.

pour faire court, j'en ai conclu au final que je ne pouvais plus supporter ça, je voulais absolument ma liberté, alors du coup j'ai mis un terme à la relation. ce fut une décision très difficile mais la seule chose que je regrette, c'est d'avoir mis autant de temps à prendre une décision. c'était sûrement dû au fait que nous étions assez compatibles (sur d'autres aspects). la sensation de liberté que j'ai eu quand j'ai déménagé et quand j'ai été capable d'organiser mon propre emploi du temps était incroyable, finis les compromis, finis les embrouilles à propos de conneries futiles, teeeellement libérateur.

What Empowers Us to Stay Connected to Our Compassionate Nature Even Under the Worst Circumstances?, 2018 :

Qu'est-ce qui nous permet de rester bienveillants même dans les pires circonstances ?

Je suis uniquement attirée par des gens qui brûlent la chandelle par les deux bouts en adoptant un comportement complètement fou et autodestructeur pour leur propre vie.

Toutes les personnes avec qui j'essaie de me mettre en couple correspondent à ce profil.

Une personne qui se perçoit comme un solitaire émotif dans ses relations avec les autres se sent aussi généralement comme un orphelin spirituel dans l'univers

(je me soucie plus des chaussures que je choisis le matin que de mes relations de couple futures).

Dans un tel contexte, une réponse sympathique à « Regarde à quel point je fais des efforts » est « Oui, nous admirons tous ton courage et ton application ».



JILL MULLEADY

Née en 1980 en Uruguay.

Vit et travaille à Los Angeles (États-Unis).

Untitled, 2016

Huile sur toile

151 x 92 cm

Collection particulière

Les peintures de Jill Mulleady oscillent entre des espaces atmosphériques extrêmement artificiels et des natures mortes domestiques observées avec calme. Dans ses fantômes figuratifs et son réalisme quotidien, elle cherche à mettre en scène le jeu des pulsions et des répressions, de l'érotisme et de la peur. Ces scènes fournissent un cadre qui s'enivre des passions intérieures. Les désirs sont libérés selon les lois du quotidien et leur transgression. Ses peintures peuvent être considérées comme des allégories de l'expérience contemporaine de l'image en tant qu'interface : plus qu'une image, un moyen de mobiliser l'attention, les corps et les affects au sein d'un espace social de plus en plus virtualisé.

Untitled de Jill Mulleady dépeint au premier plan une **gargouille** sur les hauteurs d'une cathédrale gothique, semblant méditer, le regard fixe sur une ville contemporaine située en contrebas. Derrière elle, une **silhouette noire** adopte la même attitude. Son étrange apparence de même que l'impossibilité de la percevoir sème le doute quant à son identité, mi-être-vivant mi-fantôme, ou peut-être même figure démoniaque comme le laisse présager des sortes de cornes couronnant sa tête. La scène semble paisible, entre chien et loup, alors que se déclare un **mouvement chaotique** dans le ciel : deux trous noirs indéterminés apparaissent dans une sorte de double tornade présageant une catastrophe climatique ou les prémices d'une fin des temps comme professée dans l'Apocalypse de Saint Jean...

Jill Mulleady est diplômée du Chelsea College of Arts, Londres. Son travail a été récemment présenté à la 58ème Biennale de Venise ; Swiss Institute Contemporary Art, New York ; Schloss, Oslo ; Galerie Neu, Berlin ; Kunsthalle, Bern ; Freedman Fitzpatrick, Los Angeles ; Simon Lee Gallery, New York ; Gaudel de Stampa, Paris ; Herald Street, Londres ; Dépendance, Bruxelles ; Paramount Ranch, Los Angeles ; Supportico Lopez, Berlin ; Forde, Genève...



ALFRED BOMAN

Né en 1981 en Suède.

Vit et travaille à Stockholm (Suède).

Princess, 2019

Métal, fer, tissu,

170 x 170 x 50 cm

Courtesy de l'artiste

Alfred Boman réalise des peintures et des sculptures abstraites ou figuratives d'une forte intensité visuelle, usant d'un large panel de techniques. Ses œuvres semblent naître d'une pensée libre qui s'insinue dans notre réalité et dans un monde onirique subconscient. Il s'y répand une énergie sauvage, une force naturelle, qui, à l'aide d'une imagerie organique, semblent émaner d'une étincelle de vitalité centrale pour tout ce qui existe et s'accroît. L'atmosphère condensée et aplanie des nombreuses couches colorées, ainsi que les figures animales courbées et tordues dansant à la surface, provoquent une imagerie vitaliste imprégnant la multitude constitutive de notre monde.

Flottant sous la coupole de la synagogue, l'œuvre d'Alfred Boman pourrait s'apparenter à un **ange déchu** figé au terme de sa chute du paradis après avoir été banni en punition de sa désobéissance ou de sa rébellion contre le maître du ciel.

Désincarné, son squelette de métal laisse penser à un **proto-robot** anti-technologique hybridé à un chevalier de l'époque **médiévale** coiffé de son heaume aux formes agressives. Cet inquiétant personnage semble incarner une menace, un mauvais présage. Le squelette tout entier est composé de métal dont les soudures sont visibles à l'œil nu. L'apparence de l'œuvre rappelle l'esthétique **steampunk***, mouvement culturel d'origine littéraire, que l'intellectuel Douglas Fetherling définit comme « un genre qui imagine jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt ».

La sculpture d'Alfred Boman paraît usée, rouillée, mais néanmoins bien vivante, comme en témoigne le cœur visible du personnage, rouge vif, et qu'on pourrait croire presque battre encore, à la lueur des paillettes rouges qui le décorent.

Alfred Boman est diplômé de la HFBK Städelschule de Francfort. Son travail a été récemment présenté au Moderna Museet, Stockholm ; Union Pacific, Londres ; Carl Kostyal, Stockholm ; Paramount Ranch, Los Angeles ; Johan Berggren, Malmö ; Cooper Cole, Toronto ; Galerie Nordenhake, Stockholm...



VICTORIA COLMEGNA

Née en 1986 en Argentine.

Vit et travaille à Buenos Aires (Argentine).

Emo Tribal Squad Indumentaria, 2013

Mannequins, robes

Courtesy de l'artiste

Victoria Colmegna s'inspire à la fois du culte de la personnalité, de la psychanalyse et de ses propres versions de la culture pop, pour créer des œuvres qui visent à détruire et à reconstruire les jeux de réflexion institutionnalisés qui nous entourent et se déplacent. L'individualité de Colmegna s'exprime ensuite par le biais de compositions hyper-sensibles dans lesquelles la réalisation d'expositions et la production artistique sont réglées par des **questions de style et de tendance**. Les œuvres deviennent porteuses de charges émotionnelles et psychosomatiques poignantes, produisant des impressions personnelles non résolues, qui se développent dans la chronique universelle des appareils sociaux qui structurent nos désirs.

L'installation *Emo tribal Squad Indumentaria* se compose de six mannequins fantômes portant une collection de robes réalisées et cousues par l'artiste. Les robes sont une combinaison de tee-shirts bon marché, « ready made » de **style gothique/fantasy/tribal**, cousus à des parties inférieures décorées de différents graphismes comme des feuilles japonaises, un motif glam des années 50 ou un tricot médiéval. On peut observer plus précisément les détails apparaissant sur les vêtements (« indumentaria » en espagnol) de cet escadron (traduction du terme anglais « squad »). Créatures fantastiques et irréelles apparaissent sur le buste de chaque mannequin, figurant des personnages qui nous ramènent aux univers de la *fantasy** ou des jeux vidéo. À l'image de leurs teintes quasiment achromes, les éléments représentés sur les vêtements appartiennent à des imaginaires eux aussi très sombres. Cette installation met en avant une déviation du monde de l'art contemporain vers d'autres industries comme la mode ou la musique. Elle invite le visiteur à réfléchir à la manière dont les tendances et les saisons de ces trois industries s'entremêlent et comment ce phénomène transforme des actes créatifs en marchandise tout en s'autoalimentant.

Victoria Colmegna est diplômée de la HFBK Städelschule de Francfort. Son travail a été récemment présenté à Gregor Staiger, Zurich ; Bonny Poon, Paris ; Park View, Los Angeles ; Freedman Fitzpatrick, Los Angeles ; Richard Sides, Berlin ; Truth & Consequences, Genève ; Galeria Marta Cervera, Madrid...



VIKTOR TIMOFEEV

Né en 1984 en Lettonie.

Vit et travaille à New York (États-Unis).

4.5 / 5.5, 2016

Impressions digitales sur PVC découpées à la main

Dimensions variables

Courtesy de l'artiste

Le travail de Viktor Timofeev mêle expériences autobiographiques et environnements purement fictifs ; des moments de transformation sont amplifiés grâce à la fiction et se cristallisent comme contraintes à travers lesquelles le passé est réexaminé dans le présent. Les routines et les rituels quotidiens sont définis comme des règles, dans lesquelles apparaissent des improvisations donnant forme aux œuvres. Sa pratique remet en question les libertés d'interactions au sein de structures, lorsque ces structures sont infinies, inexistantes ou imaginaires, et la manière dont ces dernières pourraient façonner des modèles de comportement. En tant qu'artiste, il s'implique dans son travail en utilisant sa propre histoire ainsi que son corps, en les utilisant comme une plate-forme pour dépasser le stade personnel.

4.5 / 5.5 est un ensemble de dix **impressions numériques** sur PVC réalisées à partir de dessins au crayon de couleur. Elles représentent **des mains** et des **avant-bras** décharnés et maladroits comme s'ils avaient été pris sur des cadavres de **zombies**. Dépourvus de corps mais bien vivants, les membres, parfois disposés par paires, s'automutilent, les mains gauche et droite s'agressent en s'arrachant les doigts révélant la chair à certains endroits. Installées directement sur les murs de l'escalier dans l'espace d'exposition, les mains semblent vouloir nous saisir au passage et créent un mouvement ascensionnel vers l'étage supérieur.

Elles paraissent être des éléments extérieurs cherchant à nous agresser. Le visiteur pourrait y voir ses propres mains, matérialisation métaphorique de conflits plus intimes, d'une dualité intérieure.

Cette pièce fait partie d'un projet plus vaste intitulé **Sazarus** gravitant autour d'un environnement numérique que Timofeev a développé.

L'artiste a créé **Sazarus** suite à un problème de santé impliquant une perte de contrôle de son corps et à la découverte de la lourdeur d'une bureaucratie labyrinthique décentralisée avant d'arriver à un éventuel rétablissement.

Viktor Timofeev est diplômé de l'Institut Piet Zwart à Rotterdam en 2018. Son travail a été récemment présenté à Alyssa Davis Gallery, New York ; Fondation Ricard, Paris ; Kim? Contemporary Arts Centre, Riga ; Podium, Oslo ; Cordova, Vienne ; Jupiter Woods, Londres ; Arcadia Missa, Londres ; Drawing Room, Londres ; Bozar, Bruxelles ; Futura, Prague ; Levy Delval, Bruxelles...



CLÉMENCE DE LA TOUR DU PIN

Née en 1986 en France.

Vit et travaille à Amsterdam (Pays-Bas).

Rideaux pétrifiés, 2019

Jute, métal, latex, mousse, planches, peinture, ongles de vaches

400 x 400 x 10 cm

Courtesy de l'artiste

1992, 2019

Ceinture d'enfant de chœur, tirage photographique, peinture acrylique sur polystyrène

80 x 70 x 5 cm

Collection particulière

Clémence de La Tour du Pin crée des sculptures, des installations et des senteurs imprégnées de mystiques religieuses, de spiritualité, de drogues et d'univers paranormaux mais aussi d'une profonde poésie de l'abandon. Son travail explore de même l'objectivité charnelle du corps humain - que l'on retrouve dans les publicités, la pornographie, le contrôle cyber-technologique et les différentes manières dont les personnes modifient et manipulent leur corps.

L'installation *Rideaux Pétrifiés* de Clémence de La Tour du Pin invite le visiteur à pénétrer dans un univers désuet, vaporeux et odorant de vieil hôtel particulier du XVIII^{ème} siècle où dialoguent la **présence spectrale de ses ancêtres**, vieux objets abandonnés à la poussière et entités spirituelles tels qu'anges et démons, issus des cultures traditionnelles péruviennes et du christianisme. L'artiste s'intéresse ici à différents degrés d'infestation d'entités mystiques négatives dans le corps physique - allant de l'infestation jusqu'à la possession démoniaque. Sorte d'hybride entre les atmosphères du documentaire *Grey Gardens** et de la Famille Addams, ce corridor sans issue conduit vers *1992*, un quadrilatère irrégulier en polystyrène grossièrement tagué et encadré d'une ceinture d'enfant de chœur. Pour reproduire au mieux cette atmosphère éthérée, l'artiste l'accompagne d'une **odeur**, restituée par ses soins à partir d'éléments naturels, d'origine animale et végétale. Les cornes de sabots, qui lestent ça et là les rideaux, sont placés ici comme pour délimiter un espace de rituel.

Clémence de La Tour du Pin est diplômée de la Metropolitan University de Londres et a été résidente à De Ateliers, Amsterdam. Son travail a été récemment présenté à Nationalmuseum, Berlin ; CAN, Neuchâtel ; In extenso, Clermont-Ferrand ; Treti Galaxie, Turin ; 1857, Oslo ; Kunstverein, Dortmund ; Tobias Naehring, Leipzig ; Musée d'Art Moderne de La Ville de Paris ; SALTS, Bâle...

* *Grey Gardens* (1975, de David Maysles et Albert Maysles) décrit le quotidien de deux femmes ayant appartenu à la haute-bourgeoisie américaine et vivant désormais recluses dans une maison insalubre. Les deux femmes, une mère et une fille respectivement tante et cousine de la Première Dame Jacqueline Kennedy, ont vécu pendant des décennies dans un état de quasi isolement et d'insalubrité.



DAVID RAPPENEAU

Untitled, 2019

Crayon de couleur, stylo à bille, crayons, fusain, marqueur sur papier

30 x 21 cm

Courtesy de l'artiste et Queer Thoughts, New York

Untitled, 2019

Crayon de couleur, stylo à bille, crayons, fusain, marqueur sur papier

30 x 21 cm

Courtesy de l'artiste et Queer Thoughts, New York

Untitled, 2017

Acrylique, stylo à bille, crayons, fusain sur papier

61 x 43,5 cm

Courtesy de l'artiste et Queer Thoughts, New York

Les dessins figuratifs de David Rappeneau, exécutés d'un trait anguleux et acéré, représentent le monde et les codes sociaux de la jeunesse actuelle campée dans des mises en scène étrangement banales et quotidiennes. Il se dégage de ses œuvres une atmosphère assez monotone et froide, provoquée par l'utilisation fréquente de couleurs sombres contrastant avec la blancheur des personnages. Entre hypersexualisation, consommation de drogues et détente, leurs personnages errent dans un monde marqué par la consommation de masse, la violence et l'ennui.

Dans les dessins de David Rappeneau sont représentés de jeunes hommes dans des environnements urbains marqués par des églises et autres constructions décoratives **gothiques** ou né-gothiques. Ils traînent, attendent ou font une pause. Leurs attributs, scooters, vêtements *sportswear* de marques connues, considérés comme « cool » par la jeunesse, les situent dans notre **contemporanéité**, européenne, contrastant fortement avec l'architecture du passé bien que les caractéristiques du dessin, **anguleux, acéré**, les intègrent parfaitement dans ce contexte sombre, orageux et tendu. Un autre se trouve assis nonchalamment sur la rambarde d'une galerie de cathédrale gothique, cigarette et bière à la main, des ailes d'ange dépassant de son dos. Peut-être un véritable ange, affublée d'une tenue actuelle, veste en cuir, jean troué, smartphone cassé qui réactualise la figure de l'ange (déchu ?) errant, seul, à l'heure de l'internet 2.0.

Le travail de David Rappeneau a été récemment présenté à Bortolami Gallery, New York ; Queer Thoughts, New York ; Crèvecoeur, Paris ; Foxy Production, New York ; Misako & Rosen, Tokyo ; Forde, Genève ; Balice Herting, Paris ; Tomorrow Galley, New York...



NICOLAS CECCALDI

Né en 1983 au Canada.

Vit et travaille à New York (États-Unis).

13. *Souffles prolongés s'engouffrant inégalement dans la fissure d'une fenêtre*, 2019

Installation composée d'un casque d'écoute et de trois peintures : *Untitled*, 2017, lames de rasoirs sur toile, 80 x 130 cm ; *Antiface*, 2017, huile sur toile, 121 x 94 cm ; *Untitled*, 2017, lames de rasoirs sur toile, 80 x 130 cm
 Courtesy de l'artiste et Gaga, Mexico et Los Angeles

Nicolas Ceccaldi réalise des peintures, des collages, des sculptures et des installations inspirés de l'esthétique gothique et baroque, du transhumanisme*, en passant par les codes visuels des sous-cultures cyberpunk* et seapunk*, en portant un regard sur la nostalgie pour les débuts d'internet dans les années 1990, de même que sur la mode et la culture pop contemporaine. Des variations et dissonances donnent forme à son univers, un monde métamorphosé où se côtoient l'esprit gothique, son inactualité paradoxale, mais aussi les rebus de la production industrielle, dans un processus infini qui détourne et recycle l'histoire du goût et des styles, le générique et l'unique, les modes de saisie, de réception et de croyance.

L'installation de Nicolas Ceccaldi se compose d'une peinture à l'huile, **portrait expressionniste** de la chanteuse Anna-Varney Cantodea du groupe allemand **darkwave* Sopor Aeternus**, se tenant le visage alors qu'une tête de loup émerge de son crâne. Deux autres peintures représentent des VU-mètres, les carrés de couleurs étant des lames de rasoirs peintes et collées sur les toiles. Associé à ces œuvres, un casque audio diffuse une nouvelle bande sonore du projet **Wampyric Symphonia**, des morceaux que Nicolas Ceccaldi compose à partir de fichiers MIDI* (Musical Instrument Digital Interface) et de musiques importées qu'il remixe avec le logiciel FL Studio* (Fruity Loops).

Le dispositif de Nicolas Ceccaldi nous plonge dans l'**univers gothique** à travers une représentation sensorielle et figurative des sentiments sombres liés à l'existence, « Sopor Aeternus » signifiant « Sommeil éternel » ou « Sommeil de Mort ». La mélancolie et la tristesse que nous pouvons ressentir en écoutant l'œuvre d'Anna-Varney Cantodeo sont aussi la source de sa création. En miroir, l'œuvre de Nicolas Ceccaldi permet peut-être de révéler nos angoisses et nos pensées *dark* dans un processus cathartique.

Nicolas Ceccaldi est diplômé de la HFBK Städelschule de Francfort. Son travail a été récemment présenté à Greene Naftali, New York ; le Consortium, Dijon ; House of Gaga, Mexico ; Goton & Edouard Montassut, Paris ; MEGA Foundation, Stockholm ; Project Native Informant ; Londres, Kunstverein Munich ; Real Fine Arts, New-York...



PETROS MORIS

Né en 1986 en Grèce.

Vit et travaille à Athènes (Grèce).

Spirit Structure (Time and Death), 2016

Métal

Dimensions variables

Courtesy de l'artiste

Time (and Death), 2016

Métal

Dimensions variables

Courtesy de l'artiste

Les œuvres de Petros Moris témoignent d'un intérêt profond pour le dialogue dynamique entre la mémoire et le progrès, ainsi que les puissances de transformation qui les animent. Il examine cet échange au sein des stratifications mutuelles de l'environnement matériel, technologique et culturel, par le biais d'un regard poétique et conceptuel. Il s'intéresse de même aux interrelations entre les phénomènes naturels et sociaux. Son travail évolue par configuration d'informations, de matière et d'espace, en englobant les mythologies personnelles et communautaires, les matériaux d'origine locale et industrielle, les technologies et les techniques archaïques ou innovantes.

L'installation murale ***Spirit Structure (Time and Death)*** représente un ensemble d'objets « naturels » tel que des plantes, insectes ou parties de corps dérivés d'une série plus large de l'artiste s'intitulant ***Nature, Labor, Automation*** : elle trouve son origine dans le contenu iconographique des **anciens automates**, sous l'Antiquité, qui représentaient généralement des êtres mythiques, des dieux et des demi-dieux, des animaux et d'autres éléments naturels. La plupart du temps, ils reconstituaient une scène mythique, mais dans d'autres cas, leurs compositions pouvaient être plus abstraites, illustrant une sorte de force animiste ou d'autres phénomènes reliant le naturel et le métaphysique.

L'installation est également complétée par des signalétiques, à l'instar de ***Time (And Death)***, agissant comme des sortes de titres pour les ensembles de sculptures et abordant quelques notions de base relatives à la compréhension historique de l'automation et à sa relation avec l'**anthropos**, des idées comme le **temps et la vie** (ou la mort dans ce cas) qui explore les points de jonction entre l'homme et la technologie. Ces références font échos aux discours philosophiques historiques qui leur sont rattachés, à l'instar des notions d'*anima* et de *psyché*, qui ont été au centre de la pensée philosophique d'Aristote, dont la partition entre esprit et âme se retrouvera plus tard dans l'œuvre de Descartes (ils ont tous deux comparé la «fonction» des organismes animaux avec les machines) ou avec Marx dans son interprétation du capitalisme industriel mécanisé et de ses impacts sur les notions de réalité et de temps de travail humain, ce qui s'étend aux discours contemporains sur les applications de la robotique et de l'intelligence artificielle, en particulier ceux liés au travail et à la compréhension de la vie et de la mortalité (ou de sa défaite).

Les polices de caractère de ces signalétiques sont collectées à partir de diverses sources en ligne freeware. Leurs styles recouvrent en quelque sorte les divers contextes culturels et historiques à travers lesquels l'art des automates a été développé (ressemblant ainsi à des styles anciens, byzantins, asiatiques, gothiques ou futuristes).

Petros Moris est diplômé de la Athens School of Fine Arts et de la Goldsmiths University à Londres. Son travail a été récemment présenté (individuellement et au sein du collectif Kernel) à Point Centre for Contemporary Art, Nicosie ; DUVE Berlin ; Union Pacific, Londres ; Project Native Informant, Londres ; New Museum, New York ; Benaki Museum, Athènes ; the Cycladic Art Museum, Athènes ; the National Museum of Contemporary Art, Athènes ; the House of Cyprus, Athènes ; Kunstraum Niederoesterreich, Vienne ; Ontario College of Art & Design University...

PERFORMANCES LE SOIR DU VERNISSAGE

NEW NOVETA

New Noveta est formé d'Ellen Freed et de Keira Fox.
Nées respectivement en 1988 en Suède et en 1983 en Grande-Bretagne.
Vivent et travaillent à Londres (Grande-Bretagne).

Alukah Abad, 2019

Performance ; composition sonore par Vindicatrix, création de vases par Miranda Keys et costumes par Xenab Lone.

15 minutes

La pratique multidisciplinaire de New Noveta combine performance avec **installation**, **sonorisation** et conception de **costumes**. Ces dernières années, elles ont développé une série de performances cinétiques au cours desquelles les deux artistes luttent physiquement, souvent frénétiquement, pour accomplir mutuellement une tâche urgente mais sisyphéenne. Réagissant à ce qu'elles perçoivent comme une atmosphère omniprésente de conformité et de contrôle au sein de sociétés à haute pression, principalement urbaines, New Noveta s'attaque aux tâches quotidiennes dans le cadre de la gestion et de la réglementation désormais obligatoires de soi, en magnifiant le pôle dualiste du travail et de l'isolation qui placent les corps sous contrainte dans la société capitaliste.

Alukah Abad est une performance ayant pour thème les croyances et le folklore associés aux **vampires**, et spécifiquement leurs pendants féminins telles que **Shtriga** – une sorcière-vampire appartenant au **folklore albanais**, qui suce le sang des enfants pendant leur sommeil avant de se transformer en mouche – ou **Alukah**, une femme démon du **folklore juif**. Vampire dérivé de la démonologie mésopotamienne ou rattaché à **Lilith**, démon féminin de la tradition juive, Alukah signifie d'abord sangsue de cheval en hébreux.

Cette incarnation futuriste d'Alukah place le spectateur face à sa **nature hystérique et déviante**, au mécontentement de son esprit, au chaos de ses insatiables besoins, de même que face à sa liberté féminine. Ce comportement chaotique et démoniaque représente la diabolisation des femmes libres et de leur corps par les religions, la pression infligée sur leur esprit et leur corps non-reproducteur jusqu'à nos jours. La performance est également mise en scène dans le bâtiment de la synagogue à travers les codes esthétiques du XIX^{ème} siècle liés à l'univers des vampires dans la culture populaire.

Leur travail a été récemment présenté à ALT CPH, Copenhague ; Kunstverein, Fribourg ; Arcadia Missa, Londres ; Bikini, Bâle ; Liste, Bâle ; Forde, Genève ; Cell Project Space, Londres ; Sandy Brown, Berlin ; Serralves Contemporary Art Museum, Porto ; ICA, Londres...

MARIA METSALU

Née en 1990 en Estonie.

Vit et travaille à Tallinn (Estonie).

Mademoiselle X, 2017

Performance

40 minutes

Dans son travail, Maria Metsalu s'intéresse toujours à la production de son propre personnage, à sa mythologie personnelle, ainsi qu'à son autopoïèse. Explorer les réalités physiques et virtuelles, les réunir, comprendre les différences entre ces deux aspects en termes d'interaction, d'échange social et de transformation sont des aspects importants de son processus de recherche. Elle confronte la culture visuelle, l'identité, l'appropriation, la télé-présence et le voyeurisme en utilisant des technologies de manière autoréférentielle. Elle est l'une des membres fondateurs du collectif international Young Boy Dancing Group.

La performance *Mademoiselle X* s'inscrit dans l'univers de la figure de Mademoiselle X - une femme à moitié fictive qui, tout en étant bien vivante, est convaincue d'être morte. Elle pense être dépourvue de cerveau, de nerfs, de poitrine, d'estomac, d'intestins, rien d'autre qu'un corps en décomposition. Elle croit néanmoins être éternelle et pouvoir vivre pour toujours. Là, tout pourrait être possible et autorisé, tout pourrait faire partie d'elle et provenir d'elle, en formant un système à la fois simple et complexe. Les systèmes complexes sont incertains. Il est impossible de prédire s'ils réagiront avec précision, quelque soit notre niveau de compréhension de la nature de leurs composants. *Mademoiselle x* emprunte à l'atmosphère des **maisons hantées de fêtes foraines**, de manière à simuler l'impression provoquée lorsque tout un chacun pénètre ces endroits «hantés». À travers l'histoire de Mademoiselle x - rodant dans un «entre deux» en tant que **mort-vivante**, corps zombie - la position de la performeuse et l'exécution répétée de la même performance avec le même matériel et la même motivation sont toujours remises en question. Si l'artiste utilise évidemment des astuces connues ou des effets pouvant souvent être interprétés comme «trop exagérés», elle ne cherche cependant pas à créer de point culminant : à l'aide de répétitions stratégiques, elle tend à produire une performance «non-orgasmique» qui suit lentement son cours. Cette représentation ne cherche pas à se montrer, mais à se cacher dans une imitation. Et si conflit il y a, elle demeure vulnérable au grand jour. Si elle s'empare de nous, elle n'aura alors plus d'ennemis, il ne restera plus personne pour la supprimer. Et ce sera gagné.

Maria Metsalu est diplômée de la SNDO (School for New Dance Development) à Amsterdam. Son travail a été récemment présenté à la Baltic Triennale, Riga ; Manifesta 11, Zurich ; Les Urbaines festival, Lausanne ; Performa, New York ; Kunsthalle, Vienne ; Théâtre de Nanterre-les Amandiers ; Tallinn Art Hall ; NU Performance, Tallinn.

II- CORPS, AMBIVALENCE, TEMPORALITÉ

1) RÉSONANCES AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES D'ARTS PLASTIQUES

LA REPRÉSENTATION RÉALITÉ, FICTION

- C.2 et C.3 :**
- Le rapport au réel image et réalité / virtualité
 - Le dispositif de représentation : l'espace en 3D, construction, installation, intervention sur le lieu
 - Les dispositifs de présentation
- C.4 :**
- La création, matérialité, statut et signification des images
 - La conception, production et diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique

L'ŒUVRE, L'ESPACE, L'AUTEUR ET LE SPECTATEUR

- C.2, C.3 et C.4 :** La prise en compte du spectateur, participation, circulation
- La relation du corps à la production artistique / l'implication du corps, la lisibilité du processus de production et son déploiement dans le temps et l'espace (performance)
 - La mise en espace et la présence matérielle de l'œuvre, le rapport d'échelle, *l'in situ*, espace public-privé, l'exploration des présentations des œuvres
 - L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : la mobilisation des sens / les relations du spectateur à l'espace et à l'œuvre
 - Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques

LA MATÉRIALITÉ DE L'ŒUVRE L'OBJET ET L'ŒUVRE

- C.2 et C.3 :** L'invention, la fabrication, la création d'objets, transformations et manipulations
- La réalité concrète d'une production
 - Les effets du geste et de l'outil
- C.4 :** La transformation de la matière (trouver, abîmer, lacérer, superposer, entrelacer...)
- Les qualités physiques des matériaux : l'agencement de matériaux et de matières de caractéristiques diverses
 - Les représentations et statuts de l'objet : la place de l'objet non artistique dans l'art
 - Le numérique en tant que processus et matériau artistique (langages, outils, supports)

ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE LYCÉE

- S'interroger sur ce qu'est « faire œuvre », identifier et échanger autour des partis pris artistiques et esthétiques d'artistes, tenter de comprendre les liens d'une œuvre quant aux divers enjeux de son époque.
- S'interroger et mesurer l'impact des innovations techniques sur la création plastique.

Classe de première : la figuration et le temps

- La distance de l'image à son référent
- La relation de l'image au temps. Tout œuvre existe dans le présent de son exposition mais travaille des temporalités d'une grande diversité

Classe de terminale : l'œuvre

- Œuvre, filiation et ruptures
- Interrogation de la pratique et de ses résultats formels au regard des critères institués à différentes époques. Penser sa pratique à l'aune des valeurs relatives au présent et dans l'histoire.

2) INTERDISCIPLINARITÉS

FRANÇAIS / LETTRES

Mots et images, mythes, romans gothiques, contes fantastiques et merveilleux, légendes, romantisme noir...

C.2, C.3 : Se confronter au merveilleux, à l'étrange - Comprendre ce que symbolisent des personnages sortant de l'ordinaire ou des figures surnaturelles. S'interroger sur le plaisir, la peur, l'attrance ou le rejet suscités par ces personnages (en lien avec des représentations proposées par la peinture, la sculpture, le cinéma, des contes du merveilleux...).

C.3 : Le monstre, aux limites de l'humain - Découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des figures de monstres. S'interroger sur les limites de l'humain que le monstre permet de figurer et d'explorer.

C.4 : Établir des liens entre des créations littéraires et artistiques / Lire des images (description et interprétation) - Visites de musée, d'expositions, y compris via des sites numériques et rédaction de comptes rendus, notes.

- Regarder le monde, inventer des mondes
- La fiction pour interroger le réel : Le roman gothique (Horace Walpole, *La Châteaufort*, 1764), le romantisme britannique gothique (Marie Shelley, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, 1831 ; Bram Stoker, *Dracula*, 1897), les nouvelles fantastiques (Edgar Poe) ou de science-fiction (H.P. Lovecraft).

- Interroger l'ambition de l'art à penser, imaginer voire anticiper le progrès scientifique et technologique.

TECHNOLOGIE

C.3 : Repérer et comprendre la communication et la gestion de l'information / Usage des moyens numériques dans un réseau

C.4 : Dimension socio-culturelle qui permet de discuter les besoins, les conditions et les implications de la transformation du milieu par les objets et systèmes techniques

HISTOIRE DES ARTS

C.3 : Savoir donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art

- Savoir dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

- Savoir relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

C.4 : Établir des liens et distinctions entre des œuvres diverses, de même époque ou d'époques différentes, d'aire culturelle commune ou différente

ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

C.3 ET C.4 : Utiliser les médias de manière responsable :

- Comprendre ce que sont l'identité et la trace numérique
- Les notions espace privé/espace public
- Produire, communiquer, partager des informations :

- Utiliser les plateformes collaboratives numériques pour coopérer avec les autres / Participer à une production coopérative multimédia en prenant en compte les destinataires.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

ÉDUCATION CITOYENNE

C.2, C.3 et C.4 : La sensibilité. Soi et les autres :

Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments / Mobiliser le vocabulaire adapté à leur expression

- Respecter autrui et accepter les différences

C.4 : Construire le respect de soi : l'identité personnelle, l'identité légale, en incluant l'identité numérique

- Le harcèlement en situation scolaire, sur Internet et les réseaux sociaux

III- VISITER L'EXPOSITION AVEC SA CLASSE

1) LES VISITES

Pour rappel, le centre d'art contemporain - La synagogue de Delme propose trois types de format de visite. Ces propositions peuvent être modulées en fonction du projet de l'enseignant. **TOUTES LES VISITES-ATELIERS SONT ADAPTÉES EN FONCTION DU NIVEAU DES ELÈVES. Les visites scolaires se font sur rendez-vous de préférence le matin en fin de semaine auprès de la chargée des publics, Camille Grasser.**

LA VISITE COMMENTÉE

Les élèves sont guidés dans l'exposition par la chargée des publics du centre d'art.

La visite peut être orientée selon une thématique pédagogique particulière.

Durée : 1h

Lieu : Cac - la synagogue de Delme.

LA VISITE ACTIVE

Les élèves sont guidés dans la découverte d'une œuvre de l'exposition. Afin d'ajouter une dimension pratique à la visite, cette dernière est ponctuée d'un exercice créatif plaçant les élèves dans une posture dynamique, de réflexion et d'attention. Une ouverture sur le reste de l'exposition est proposée en fin de visite.

Durée : 1h-1h30

Lieux : Cac - la synagogue de Delme et Gue(ho)st House

LA VISITE-ATELIER

La classe est séparée en deux demi-groupes. L'un des groupes découvre l'exposition et se concentre sur la découverte d'une œuvre. Pendant ce temps, l'autre groupe découvre le travail des artistes par la pratique en réalisant une création dans la Gue(ho)st House. Au bout d'un temps donné, les élèves changent d'activité.

Durée : 1h30-2h

Lieux : Cac - la synagogue de Delme et Gue(ho)st House



2) LES PROPOSITIONS DE VISITES-ATELIERS

> De l'image au texte...imaginer des mondes !

Lors de la visite les élèves seront invités à repérer les **codes** et les **symboles** relevant de l'esthétique **gothique** dans les œuvres de l'exposition (ange, gargouille, graphisme...). Nous nous intéresserons plus particulièrement au travail d'Alfred Boman, de Nicolas Ceccaldi, de Petros Moris, de Jill Mulleady, de David Rappeneau et de Viktor Timofeev. Lors de l'atelier, d'autres références issues de temporalités antérieures à la nôtre (époque médiévale, romantisme noir, symbolisme, surréalisme, mouvement gothique...) seront présentées aux élèves afin de compléter ce qui aura été relevé lors de la visite et d'enrichir les échanges sur le sujet. À partir de ces matériaux, il sera proposé aux participants de **s'approprier une image** pour en créer une nouvelle et de rédiger un court **texte** entre réalité et fiction, dans l'esprit des contes fantastiques.

Cette proposition de visite-atelier peut être menée en **interdisciplinarité avec français / lettres**.
Cycles 3 et 4

> Les représentations du corps

Le **corps** traverse l'œuvre des artistes de l'exposition : le corps de Maria Metsalu et celui des artistes du duo New Noveta mis en scène dans le cadre de performances le soir du vernissage. Ce sont également les membres décharnés de Viktor Timofeev, les corps virtuels de la vidéo de Morag Keil, les corps absents de Victoria Colmagna ou encore le corps de l'ange déchu d'Alfred Boman. Dans cet atelier, les participants mettront en scène leur corps ou une partie de leur corps pour **exprimer une émotion** ou une **idée**. Il s'agira de créer une narration par le corps à partir d'expressions, de mots et d'incitations liés aux imaginaires sombres. Maquillage et objets pourront être mis à disposition pour cet atelier qui sera également l'occasion d'expérimenter **cadres, prises de vues photographiques et montage vidéo**.
Cycles 3, 4 et lycée

> Mise en réseau

En lien avec les œuvres de Zoé Barca et de Morag Keil qui questionnent notre **environnement numérique** et ses impacts sur nos vies domestiques et nos subjectivités, un premier temps d'échange permettra d'aborder la place et l'influence des **réseaux sociaux** dans le quotidien des élèves. Pourront être abordés, les « bienfaits » et les « dérives » de facebook d'instagram...

Dans l'atelier, nous expérimenterons l'application **Padlet**, un outil collaboratif en ligne qui s'apparente à un mur virtuel sur lequel les élèves seront invités à partager leurs impressions de visite à travers des photographies et des textes. Le Padlet réunira les commentaires des élèves ayant participé à cette visite-atelier mettant ainsi en réseau différents établissements scolaires de la région. Cette proposition de visite-atelier peut être menée en **interdisciplinarité avec l'éducation aux médias et à l'information** pour le cycle 3 et 4.

Cycles 1, 2, 3 et 4



Petros Moris, *Spirit Structure (Time and Death)*, 2016, (détail)

2) LES PROPOSITIONS DE VISITES-ATELIERS

> Remix-Remake

À la suite de la visite, cet atelier propose d'axer la réflexion sur le **mélange des temporalités** à notre époque connectée. Si l'on tape le mot «gothique» dans la barre de recherche Google Images on pourra voir apparaître Freddy Krueger aux côtés d'une gargouille et d'une architecture. Avec internet, tout **se révèle sur un même plan et cohabite** sans distinction. Les œuvres des artistes de l'exposition révèlent cette particularité de notre époque où symboles, mémoires, croyances, mythes, images **s'entremêlent** sur la toile du net. Dans le prolongement des œuvres observées et décrites pendant la visite, lors de l'atelier les élèves seront invités à **tisser des connexions** entre des images provenant de sources et de temporalités différentes.

À partir de visuels mis à disposition, découper, juxtaposer, abimer, lacérer, déchirer, entrelacer, superposer... seront autant de gestes à pratiquer afin de proposer des **représentations** qui tenteront de mettre en lumière le flux, les couches, le fonctionnement et les limites de la **mémoire** de chacun.

Cycle 1, 2, 3, 4 et lycée

> Atelier graphique

En lien avec les œuvres de Petros Moris mêlant **écriture gothique** «TIME AND DEATH» à des **figures** semblant sortir du mur (rose noire, morceaux de corps, insectes), de David Rappeneau dans lesquelles on retrouve des symboles de marques connues (Louis Vuitton, Nike, Samsung...), de Victoria Colmegna mais également de l'affiche de l'exposition. Lors de l'atelier l'accent sera mis sur l'**association de l'écriture gothique** à une **image**. Il s'agira de s'approprier ou de s'inspirer des éléments mis à disposition afin de proposer de **nouvelles représentations** mêlant calligraphie et symboles. À travers l'expérimentation des outils graphiques et des couleurs, il sera proposé aux élèves d'exprimer de nouveaux **messages écrits et visuels** en lien avec ses préoccupations et notre époque.

Cycles 2, 3 et 4

> **Différents corps de métiers, tour à tour artistes, régisseurs, graphistes, médiateurs (1h30 minimum en plus de la visite).**

Dans un premier temps, tous les élèves sont « **artistes** » et invités à réaliser des croquis ou une petite réalisation en volume (projet d'une création à partir de consignes précises).

Un échange par deux autour des réalisations produites les amèneront à en choisir une, voilà qu'ils deviennent alors « **régisseurs** » et qu'à deux ils vont envisager la mise en espace de la réalisation choisie (espace réel proposé, contraintes du lieu).

Très simplement la communication (petite affiche type flyer) sera réalisée par ces « **graphistes** » qu'ils seront devenus ! Enfin, ils imagineront sa **médiation** (courte description de la réalisation, présentation de leur projet, de la mise en espace, des choix auxquels ils ont été confrontés).

Dans la mesure du possible, chaque groupe présente finalement son travail où un échange permettra d'aborder les notions de mise en oeuvre des projets.

Cycle 4 et lycée



Victoria Colmegna, *Emo Tribal Squad Indumentaria*, 2013, (détail)

IV- LEXIQUE

AÉROGRAPHIE

Pulvérisateur projetant de l'encre ou de la couleur liquide, par un jet d'air comprimé.

Source : www.larousse.fr

COLD WAVE

La cold wave littéralement « vague de froid » est un genre musical apparu à la fin des années 1970 en France, essentiellement popularisé dans la première partie des années 1980. Il peut être considéré comme un sous-genre des courants new wave et post-punk, dont il radicalise le minimalisme et la froideur. L'expression a été utilisée pour la première fois en 1977 pour décrire la musique de Siouxsie and the Banshees.

Source : www.wikipedia.org

CYBERPUNK

Le Cyberpunk est essentiellement une forme de fiction spéculative sur la société de haute technologie que sera notre futur avec une transposition dans la SF des idées punks : liberté individuelle restreinte, concentration des pouvoirs, dégradation de la société en général...

Le monde décrit dans un roman cyberpunk est un monde ultra-technologique avec une informatisation à outrance. La cybernétique est devenue monnaie courante et chacun, par le biais de drogues ou de nanotechnologie peut à tout instant se brancher, via des implants neuronales, sur le cyberspace, un vaste réseau de réalité virtuelle.

Ce monde est dominé non plus par les gouvernements, mais par de grandes multinationales aux pouvoirs immenses qui utilise l'informatique notamment les IA, les intelligences artificielles, pour mieux asseoir leur dominance. Des pirates informatiques ou hacker se battent contre le totalitarisme technocratique de cette société et surtout de ses grandes institutions. Le film de Ridley Scott adapté du livre de Philip K. Dick *Blade Runner* donne une bonne idée de l'ambiance de ce monde : un décor de mégalopole surpeuplée, très cosmopolite, sombre et polluée...

Source : www.pochesf.com

DARKNET

Réseau privé virtuel utilisant des protocoles spécifiques qui intègrent des fonctions pour anonymiser les utilisateurs et les données. Certains darknet se bornent à l'échange de fichiers alors que d'autres construisent de véritables écosystèmes.

Source : www.linternaute.fr

DARKWAVE

La dark wave, ou darkwave en anglais britannique ou en anglais américain, est un genre musical, apparenté au mouvement gothique, ayant émergé dans les années 1970, en parallèle au pic de popularité de la new wave et au post-punk. Construit à partir de simples bases musicales, la dark wave contient des paroles sombres et introspectives accompagnées d'une dose de *sehnsucht* (vague à l'âme) dans certains groupes.

Source : www.wikipedia.org

DIGITAL

Anglicisme. Synonyme de numérique.

Source : www.larousse.fr

DOMOTIQUE

La domotique rassemble les différentes techniques qui permettent de contrôler, de programmer et d'automatiser une habitation, comme son nom l'indique avec le terme latin *domus* (domicile) et le suffixe *tique* (technique). Elle regroupe et utilise ainsi les domaines de l'électronique, de l'informatique, de la télécommunication et des automatismes.

La domotique opère dans un champ technique et informatique très vaste. Elle permet de programmer la plupart des appareils et dispositifs électriques de la maison, depuis l'éclairage et le chauffage jusqu'aux équipements audiovisuels et électroménagers, en passant par l'ouverture des fenêtres. Elle facilite également le contrôle de l'habitation en gérant les systèmes d'alarme, les préventions incendie, ou encore la température au sein des pièces.

Source : www.lemagdeladomotique.com



EXPRESSIONNISME

Débutant lors des années de dépression et jusqu'à l'explosion de la seconde guerre mondiale, l'Expressionnisme véhicule des sentiments d'angoisse et des craintes de violence engendrées à cette époque par le continent européen. L'origine de la mention d'expressionnisme remonte au début du XX^e siècle, vers 1910. Ce mouvement a comme principal précurseur Vincent Van Gogh, même si ce dernier est mort avant cette période proprement dite et que ses œuvres soient considérées comme appartenant à l'école impressionniste.

L'expressionnisme est avant tout l'art de l'émotion, s'attachant à décrire le monde extérieur dans un langage plus émotionnel que plastique. Vers 1906, un groupe d'artiste connu sous le nom de « Die Brücke » (Ernst Ludwig Kirchner, Erich Heckel, Karl Schmidt-Rottluff, Max Pechstein) s'employa à développer l'expressionnisme sous l'influence de Van Gogh. Leurs œuvres dépeignent avant tout l'inquiétude, les souffrances de l'être humain et le mal de vivre.

Une seconde composante de l'expressionnisme allemand sous la forme du groupe « Der Blaue Reiter » s'attacha davantage à la spiritualisation et à l'abstraction des formes, ayant pour chef de file Kandinsky.

Source : www.grandspeintres.com

FAKE NEWS

Les fake news, ou infox, informations fallacieuses ou fausses nouvelles, constituent une information mensongère délivrée dans le but de manipuler ou tromper un auditoire. Prenant une importance singulière à l'ère d'internet, elles peuvent émaner d'un ou plusieurs individus (par le biais de médias non institutionnels, tels les blogs ou les réseaux sociaux), d'un ou de plusieurs médias, d'un homme d'État ou d'un gouvernement.

Source : www.wikipedia.org

FANTASY

Genre littéraire qui mêle, dans une atmosphère d'épopée, les mythes, les légendes et les thèmes du fantastique et du merveilleux.

Source : www.larousse.fr

FICHER MIDI

Fichier son, au format normalisé, contenant des instructions MIDI transmises à un synthétiseur qui les traduit en notes de musique.

Note(s): Le fichier MIDI ne contient pas de son numérique, il reçoit simplement des commandes destinées à piloter les instruments MIDI. Le fichier MIDI contient, entre autres, des données sur chacune des notes à jouer (durée, volume, clé, numéro de canal, vitesse, etc.). Ainsi, au lieu d'écrire des notes sur des partitions, on peut composer de la musique en programmant les fichiers MIDI. Un fichier MIDI est en fait une représentation numérique de partitions musicales.

Source : www.futura-sciences.com

FL STUDIO

FL Studio (initialement Fruity Loops) est un logiciel de production de musique créé en 1997 par la firme belge Image-Line.

Ce logiciel comprend un éditeur audio, un séquenceur basé sur le concept de patterns (de type de boîte à rythmes, ou de type partition) à arranger dans une liste de lecture.

Source : www.wikipedia.org

GIALLO

Le giallo est un genre de film d'exploitation principalement italien à la frontière du cinéma policier, du cinéma d'horreur et de l'érotisme qui a connu son heure de gloire dans les années 1960 à 1980.

Les réalisateurs phares du giallo sont Mario Bava et Dario Argento. Giallo est le nom utilisé en Italie pour désigner, de manière générale, le roman policier, ou plus largement le genre policier : c'est hors d'Italie que ce nom est utilisé pour désigner, de manière plus précise, les thrillers italiens.

Source : www.wikipedia.org

GOTHIQUE

Relatif aux Goths

Art : Se dit d'une forme d'art qui s'est épanouie en Europe du XII^e siècle jusqu'à la Renaissance. Les cathédrales gothiques.

Littérature : Se dit d'un courant littéraire apparu à la fin du XVIII^e siècle et qui touche à la fois au roman noir et au fantastique, notamment dans les pays anglo-saxons.

Paléographie : Se dit d'une gamme de types d'écritures utilisées du XII^e au XV^e siècle, dans lesquelles les traits courbes des lettres sont remplacés par des traits droits formant des angles les uns avec les autres.

Source : www.larousse.fr

HACKER

Personne qui, par jeu, goût du défi ou souci de notoriété, cherche à contourner les protections d'un logiciel, à s'introduire frauduleusement dans un système ou un réseau informatique.

Source : www.larousse.fr

LO-FI

Lo-fi (abr. de low-fidelity, « de basse fidélité ») est une expression apparue à la fin des années 1980 aux États-Unis pour désigner certains groupes ou musiciens underground adoptant des méthodes d'enregistrement primitives pour produire un son « sale », volontairement opposé aux sonorités jugées aseptisées de certaines musiques populaires. L'expression est l'antonyme de hi-fi (abr. de high-fidelity, « de haute fidélité »).

Sources : Michka Assayas, *Dictionnaire du rock, Paris, 2000, Glossaire, p. 399.*

NEW AGE

Courant de religiosité, diffus et multiforme, né aux États-Unis vers 1970 et qui annonce l'entrée dans un âge nouveau de l'humanité, l'« ère du Verseau ».

Il s'inspire de l'ésotérisme, de la théosophie, de croyances extraordinaires propres à d'autres groupes religieux contemporains.

Source : www.larousse.fr

NEW WAVE

Style de rock revu, corrigé et réinventé par la génération de la fin des années 1970 et caractérisé par un refus des outrances du mouvement punk. (Ce style donne une grande place à la recherche électronique.)

Source : www.larousse.fr

ROMANTISME NOIR

Le romantisme noir est un sous-genre littéraire du romantisme. Dès ses premières formes à la fin du XVIII^e siècle, le romantisme s'équilibre entre une célébration du sublime et de l'euphorique d'un côté et une fascination pour la mélancolie, la folie, le crime, les atmosphères macabres et angoissantes, marquées par la présence de fantômes, de vampires, de créatures surnaturelles de l'autre. Le terme de romantisme noir qualifie donc l'exacerbation de ce caractère sombre du romantisme. On doit ce nom au théoricien de la littérature Mario Praz dans son étude du genre, publiée en 1930, et intitulée *The Romantic Agony*. Le romantisme noir s'étale jusque l'entre-deux-guerres avec des auteurs comme Robert E. Howard. Genre aux origines incertaines, on en voit les premières formes dans le roman gothique britannique à la fin du XVIII^e siècle, avec des auteurs comme John Milton, Mary Shelley, Ann Radcliffe. Les auteurs liés au romantisme noir sont souvent des représentants du romantisme frénétique, du roman gothique ou du décadentisme, et participent alors à l'équivocité des contours de ce genre littéraire.

Source : www.wikipedia.org

SEAPUNK

Le seapunk est un sous-genre de mode et de design créé sur Internet par un petit groupe de passionnés du multimédia.

Le mouvement seapunk trouverait ses origines dans un tweet (2011) évoquant le blouson d'un punk dont les clous auraient été remplacés par des crustacés.

Le seapunk est donc principalement une tendance esthétique qui s'est développée sur internet. Les codes esthétiques reprennent tout un ensemble de références à l'univers aquatique : dauphins, coquillages, fond marin de couleur bleue et turquoise auxquels s'ajoutent des éléments incongrus, low-fi, psychédéliques, ethniques, symboliques.

Source : www.wikipedia.org



SNUFF MOVIE

Le snuff movie, ou parfois snuff film, est un terme désignant une vidéo ou un long-métrage mettant en scène la torture, le meurtre, le suicide ou le viol d'une ou plusieurs personnes. Dans ces films clandestins, la victime est censée ne pas être un acteur mais une personne véritablement tuée ou torturée. Le thème du snuff movie est devenu un élément de la culture populaire, et un certain nombre de films abordent ce thème, également retrouvé dans la littérature et le jeu vidéo.

Source : www.wikipedia.org

STEAMPUNK

Le steampunk est un courant essentiellement littéraire dont les intrigues se déroulent dans un XIX^e siècle dominé par la première révolution industrielle du charbon et de la vapeur (steam en anglais). Il s'agit d'une uchronie faisant référence à l'utilisation massive des machines à vapeur au début de la révolution industrielle puis à l'époque victorienne. On y retrouve l'utilisation de matériaux tels que le cuivre, le laiton, le bois et le cuir.

L'expression steampunk, qui signifie littéralement « punk à vapeur », parfois traduite par « futur à vapeur », est un terme inventé pour qualifier un genre de littérature né à la fin du XX^e siècle (même si des origines peuvent être trouvées dans des récits de Jules Verne), dont l'action se déroule dans l'atmosphère de la société industrielle du XIX^e siècle. Le terme a été forgé à la fin des années 1980 en référence au cyberpunk (terme apparu en 1984).

Source : www.wikipedia.org

SURRÉALISME

Le mouvement « Surréaliste » date de 1924, juste après la première guerre mondiale, année lors de laquelle André Breton publia son « Manifeste au surréalisme ». Cette école a pour particularité de faire appel avant tout au rêve, à l'imaginaire, à la folie et à l'inconscient de chacun. La plupart du temps, un tableau surréaliste est une toile généralement figurative traduisant un rêve de son auteur, rompant ainsi avec le conformisme littéraire pour libérer le langage de toutes les entraves de la morale ou de la conscience. Ce mouvement artistique lutte de ce fait contre les valeurs reçues, libérant l'artiste du contrôle de la raison : rien ne doit être calculé.

Ce mouvement a d'abord touché les écrivains et poètes (Breton, Aragon, Eluard), avant de rallier cinéastes, photographes et peintres, tels Magritte, Ernst, Masson et Dali.

Source : www.grandspeintres.com

SYMBOLISME

Réagissant contre le scientisme, les symbolistes considèrent que le monde n'est pas réductible à la matière. À travers une esthétique de la suggestion, ils décrivent les signes et les symboles visibles d'un monde mystérieux. Il s'agit plus d'une philosophie que d'un mouvement réel, introduisant mythes et visions oniriques dans l'art. Son principal objectif n'est ainsi pas de figurer le réel immédiat et visible.

Cette période du symbolisme se situe dans les dernières années du XIX^e siècle (entre 1860 et 1890), Jean Moréas officialisant ce terme en 1886. On considère « L'art poétique » de Verlaine comme texte fondateur.

Paul Verlaine, Rimbaud et Stéphane Mallarmé en furent les principaux chefs de file en poésie et littérature, tout comme Gustave Moreau et Klimt dans l'art de la peinture.

Source : www.grandspeintres.com

TRANSHUMANISME

Apparue dans la seconde moitié du XX^e siècle, la notion de transhumanisme repose sur la conviction, propagée par un nombre croissant de scientifiques et de futurologues, qu'une évolution voulue, orientée, choisie de l'espèce humaine est désormais possible, en s'appuyant sur des techniques nouvelles qui permettent d'intervenir non seulement sur l'individu mais aussi, à travers lui, sur l'espèce. Il s'agit de remplacer une évolution biologique commandée par « l'horloger aveugle » – expression du biologiste spécialiste de l'évolution Richard Dawkins – par une évolution programmée de l'humanité grâce aux sciences et aux techniques. Cette évolution doit nécessairement conduire à la production d'une humanité « augmentée », donc plus heureuse. D'une certaine façon, il s'agit aussi de renouer avec l'idée, héritée des Lumières, d'un progrès continu de l'humanité par la science et les techniques, une idée enfin devenue programmatique. Quoi qu'il en soit, les perspectives transhumanistes suscitent d'importants débats en philosophie morale.

www.universalis.fr

V- POUR ALLER PLUS LOIN

Essai « Digital Gothic » par Benoît Lamy de La Chapelle

L'exposition *Digital Gothic* rassemble un ensemble d'œuvres témoignant de la résurgence (mais surtout de la continuité) des imaginaires sombres, du romantisme noir et de l'esthétique gothique en cette époque de crises généralisées, marquée par l'effet des technologies numériques et l'ampleur qu'a pris internet dans la vie de la population mondiale ces vingt dernières années.

L'esthétique « gothique », bien qu'elle trouve ses sources dans l'art médiéval et dans un ensemble de formes ou symboles apparus à partir du XII^{ème} siècle, est avant tout un fantasme, une mystification née vers la fin du XVIII^{ème} siècle et s'étant considérablement développée au XIX^{ème} siècle à travers la littérature, l'art et l'architecture. Elle est constitutive du romantisme dans sa version obscure, le romantisme noir¹, celui de l'horreur, sa tendance irrationnelle, aux fantasmagories inquiétantes, aux anormalités fantastiques et au grotesque démoniaque qui donnent formes aux peurs, aux rêves, aux délires et à la noirceur de l'être humain². Esthétique gothique et romantisme noir évoluent ensuite avec le symbolisme, ressuscitant les mythes anciens, réactivant un langage symbolique laissant l'imaginaire reprendre ses droits dans une période (1870-1910) connue pour son rationalisme et son positivisme. Ces tendances se poursuivent au début du XX^{ème} siècle avec le cinéma expressionniste et grâce au surréalisme qui y intègre le concept freudien d' « inquiétante étrangeté », la dérive onirique et le psychisme. À ces trois moments historiques récemment mis en valeur à l'occasion de l'exposition *L'ange du bizarre. Le romantisme noir de Goya à Max Ernst*³, il faut ajouter la présence du cinéma d'épouvante et d'horreur de la deuxième moitié du XX^{ème} siècle (avec notamment les *Giallo*), plus ou moins distribué, véritable fil rouge des imaginaires sombres jusqu'à ce qu'apparaisse le mouvement « gothique » au début des années 80, indissociable des courants musicaux Cold wave et Rock gothique. Ce dernier témoigne d'une importance inédite donnée au style vestimentaire, grâce auquel la ce qu'apparaisse le mouvement « gothique » au début des années 80, indissociable des courants musicaux Cold wave et Rock gothique. Ce dernier témoigne d'une importance inédite donnée au style vestimentaire, grâce auquel la création déborde le cadre des supports artistiques classiques pour investir les corps et les comportements sociaux, à la fois chez les adultes et les adolescents. Très prisé par la jeunesse, le mouvement gothique s'est popularisé dans les années 90 toujours grâce à la musique, mais aussi au travers des jeux vidéos et des séries télévisées, pour devenir un phénomène de masse qui n'a cessé depuis de se ramifier en une myriade de sous-courants : à la fin du millénaire, le romantisme noir n'a jamais été aussi populaire.

Porter un regard sur l'évolution du romantisme noir et de l'esthétique gothique à l'heure d'internet et des nouveaux médias ne signifie pas tenter une vaine classification de leurs multiples courants poursuivant leur prolifération. Il s'agit plutôt d'accepter de plonger dans le gouffre des données, de se laisser porter par ce que les logarithmes font de cette esthétique. Aussi faudra-t-il comprendre au sein de cette exposition le terme « gothique » au sens large, celui d'une contreculture subversive apparue à la fin du XVIII^{ème} siècle qui perdure jusqu'à aujourd'hui à travers des codes esthétiques spécifiques, bien qu'évoluant et se multipliant au cours du temps. *Digital Gothic* propose ainsi de se questionner sur l'existence et le devenir de cet univers, cet état d'esprit, et de se demander dans quelles mesures celui-ci nous permettrait de naviguer dans notre situation contemporaine complexe, dépassant nos capacités cognitives et bouleversant notre rapport à l'espace-temps. Et si les irruptions récentes du New Age, *well being* et de l'« happycratie⁴ » peinent à nous convaincre en tant que produits par la machine néolibérale comme nouvel opium du peuple, que nous reste-t-il sinon « le choix du noir⁵ » ?

¹ Terme apparu pour la première fois dans Mario Praz, *La chair, la mort et le diable dans la littérature du XIX^{ème} siècle*, Gallimard, Paris, 1999 (première édition, 1930).

² Gero von Wilpert, *Sachwörterbuch der Literatur*, Stuttgart, 2001, p. 743.

³ *L'ange du bizarre. Le romantisme noir de Goya à Max Ernst*, cat. exp. Städel Museum, Francfort-sur-le-Main et Musée d'Orsay, Paris, Hatje Cantz, Paris, 2013.

⁴ Edgar Cabanas and Eva Illouz, *Happycratie*, Premier parallèle, Paris, 2018.

⁵ « L'homme qui ne médite pas vit dans l'aveuglement. L'homme qui médite vit dans l'obscurité. Nous n'avons que le choix du noir. » in Victor Hugo, *William Shakespeare*, I, V, Gallimard, Paris, 2018.

Si les imaginaires sombres ont toujours existé depuis la fin du XVIII^{ème} siècle, ils prennent une forme inédite avec la révolution numérique, ses réseaux de communication toujours plus performants, sa quantité abyssale et infinie d'informations, plongeant l'humanité dans une nouvelle sorte de trouble existentiel. Toutes spécificités historiques gardées, il est intéressant de constater que le romantisme noir apparaît suite à l'échec des Lumières, dont les idéaux se sont rapidement écoulés avec le sang de la terreur et des guerres napoléoniennes ; le symbolisme dans le cauchemar de la révolution industrielle ; le surréalisme suite à la boucherie de la première guerre mondiale ; le mouvement gothique dans l'Angleterre de Margaret Thatcher et la fin des promesses de mai 68 : autant de périodes troublées dans lesquelles l'homme est toujours plus amputé de ses libertés et déconnecté d'avec son environnement naturel.

Contrairement aux imaginaires sombres historiques, réactivant ce que le sociologue Philippe Rigaut nomme l' « indice XIX », à savoir « des images permettant d'exporter dans notre temps de l'éphémère des esthétiques certes historiquement datées, mais qui - parce qu'elles culminent aux cimes de l'équivoque, du non encore différencié, de l'inachevé, de l'ambivalent - tendent vers l'immémorial⁶ », internet ne réactive pas ou n'exporte pas cet indice XIX, mais de même que pour tout le contenu qu'il véhicule et augmente à chaque seconde, il l'alimente sans cesse et ne le laisse pas s'évanouir : aussi l'indice XIX n'est désormais plus latent mais constant. Il n'est plus une curiosité ou une étrangeté mais une composante bien vivante de notre époque connectée. Les œuvres de l'exposition *Digital Gothic* témoignent de cette connexion permanente à l'indice XIX, constamment pourvu de nouveaux contenus, de nouvelles images, formes, appropriations, transformations...

Les artistes présentés ont tous grandi dans les années 80-90, période durant laquelle internet parvenait à son stade ultime de démocratisation, après avoir été originellement créé à des fins militaires. Si le web a d'abord été envisagé comme un espace de liberté, sans cadre étatique, où tout semblait possible, ces artistes ont pris conscience des paradoxes à l'œuvre aujourd'hui dans ce nouveau régime de communication verrouillé, apothéose des systèmes de surveillance, de l'atteinte à la vie privée, se poursuivant sur le *cloud* où Google semble désormais tout savoir sur nos vies, pendant que Mark Zuckerberg poursuit discrètement, mais sûrement, sa candidature à la présidence des États-Unis. En outre, internet n'est que la partie émergée d'un iceberg dont le reste constitue ce que l'on appelle le « Darknet* », un vaste domaine virtuel et souterrain, invisible, difficile d'accès aux autorités étatiques où s'activent librement hackers, terroristes, révolutionnaires, pédocriminalité, *snuff movies**, commerces illégaux, économies alternatives... Un monde parallèle se développant dans l'ombre bien qu'ayant des répercussions majeures dans la réalité, tout en nourrissant toujours plus fantasmes et imaginaires sombres. Après que le cinéma et la musique aient popularisé le romantisme noir auprès du plus grand nombre, internet achève ce processus en nivelant les différentes esthétiques et symboliques gothiques sur Google search/images où cohabitent, sans distinction, architecture gothique médiévale, *Matrix*, Marilyn Manson, Pastel goth, Hugo/Poe/Novalis/Baudelaire, Cybergoth, sadomasochisme, Füssli, *Blade Runner*, Hamlet, Freddy Krueger... L'esthétique gothique est désormais trop multiple pour être définissable : elle a chuté dans les abîmes du web 2.0.

Traditionnellement, les difficultés de l'existence incitaient les âmes sombres et sensibles – consternées face à l'hypocrisie générale des hommes et au malaise de nos sociétés – à prendre leur distance afin de se dégager d'un système qu'elles pensaient aliénant, désespérant, cruel et dans lequel elles ne se retrouvaient pas. L'indice XIX leur permettait alors de se retirer dans un univers mental (rêverie, songes, poésie) ou physique (visite de cimetière ou de lieux en ruine, cabinet de curiosité, collection d'objets créant une atmosphère « gothique ») propice à la dérive voluptueuse, à la quête du sublime. Il était alors possible de se constituer un « ailleurs » hermétique, et la frontière entre réel et imaginaire séparait deux mondes bien définis. Avec l'avènement d'internet, de la communication à distance, des relations virtuelles et d'un monde où la science-fiction, après avoir anticipé la réalité, en devient progressivement le miroir, la réalité virtuelle n'est plus un oxymore : toute fuite dans un quelconque imaginaire virtuel est désormais caduque. Comme l'annonçait Guy Debord (« dans le monde *réellement renversé*, le vrai est un moment du faux⁷ ») et ensuite Jean Baudrillard, avec son concept d'hyperréalité⁸ présentant un monde déjà dominé par la virtualité, réel et virtuel ne font aujourd'hui qu'un.

⁶ Philippe Rigaut, *More than life - du romantisme aux subcultures sombres*, Rouge profond, Aix-en-Provence, 2015, p. 43-53.

⁷ Guy Debord, *La Société du Spectacle*, Gallimard, Paris, 1992, p. 19.

⁸ Jean Baudrillard, *Simulacre et simulation*, Galilée, Paris, 1981.

Toute action/inter-action opérant à travers l'écran est simultanément réelle et virtuelle. Les réseaux sociaux tels que Facebook et Instagram, par le biais du « pseudo », autorisent quiconque à s'inventer un avatar, à distordre son identité, son genre et sa vie, de même que la chirurgie permet de changer de visage ou de sexe. Nul besoin de fuir le réel dans le virtuel puisque nous disposons maintenant d'une vaste technologie, toujours plus accessible, facilitant la transposition de l'imaginaire à la réalité, et *vice versa*. De même, si la guerre et le terrorisme sont des spectacles à partager sur Facebook ou à regarder en podcast, il n'est pas impossible, en levant les yeux de son écran, de voir ses concitoyens se faire froidement assassiner sur les terrasses de café, de Paris à Surabaya. Aussi, vérité et mensonges cohabitent à travers les *fake news**, nouvelle technique de manipulation des esprits apparues avec internet, puisque l'information y circule à une vitesse et un débit tel qu'elle est impossible à vérifier, et donc souvent perçue comme vraie. Ici encore, le mensonge organisé par des groupes d'influence allant jusqu'aux hommes d'état sensés être dignes de confiance (de Donald Trump avec les « *alt facts* » à Emmanuel Macron et sa gestion ambiguë du mouvement des Gilets jaunes) ne rencontre aucun obstacle : l'utilisation d'internet a rendu ces usages frauduleux quasiment normaux.

Le virtuel/réel porté par internet prolifère dans la campagne et les zones les plus reculées du monde. Le territoire rural environnant le village de Delme fut comme beaucoup d'autres hanté par des contes et légendes obscures, par de multiples monstres semant la terreur à la croisée des chemins, par les sorcières des salines de Marsal ou par le marquis Stanislas de Guaita, vivant près de là dans le château d'Alteville à Tarquimpol, occultiste, co-fondateur de l'ordre kabbalistique de la Rose Croix, poète et auteur d'essais de sciences maudites tels que *Le temple de Satan* (1891), et récemment avec le « mage de Marsal », dont les enfants auraient mystérieusement disparus de son ashram, abandonné depuis et laissant des fresques de symboles occultes battus par les vents... Les imaginaires sombres produits par ce territoire rural, viennent ici s'ajouter à un autre mythe très tenace, issu de la vie urbaine et du tourisme, celui de la campagne comme zone naturelle, pure de toute pollution, havre de paix et échappatoire pour citadins souhaitant respirer « le grand air ». Ce mythe, opposant sciemment nature et culture, urbain et rural n'a pourtant depuis longtemps plus lieu d'être : ses terres sont cultivées de manière industrielle sur la base de la monoculture, ses champs sont imprégnés de pesticides, ses villages vidés de leurs pratiques et dynamiques propres se voient augmentés par des lotissements aux façades crépiteuses servant de dortoirs aux travailleurs urbains. Les tentacules de la fibre optique auront bientôt rejoint les habitations de ce territoire déjà connecté à internet. Dans ce cadre, la campagne fonctionne comme réservoir (humain, alimentaire, loisir) pour la ville, elle lui y est assujettie : elle en est une partie supplémentaire au lieu de se développer librement pour elle-même.

Les artistes présentés dans l'exposition ont également été marqués, comme toute personne de leur génération, par la puissance visuelle des images de catastrophes largement véhiculées par les médias ces vingt dernières années. Ces images ont profondément pénétré l'inconscient collectif de par la répétition de leur diffusion et leur caractère omniscient, liés à la multiplication et la disponibilité des supports médiatiques dans nos sociétés contemporaines. Telles des images subliminales, elles se gravent dans les esprits. Leur puissance de frappe est d'autant plus effective si elle marque la fin d'une période, la fin d'une civilisation ou encore la fin d'un règne. Il suffira de citer celles du 11 septembre, de la mort de Kadhafi ou plus récemment, des émeutes lors du mouvement des Gilets jaunes, ou de la toiture en feu de Notre Dame de Paris. Aussi, nous avons pu constater un intérêt croissant pour les représentations de catastrophes et de violence, la forte présence de scénarios apocalyptiques dans les œuvres de nombreux artistes ces dix dernières années et, donc, d'une appétence, d'une fascination pour ce type d'images et d'atmosphère. Et cela ne se limite pas au domaine des arts visuels puisqu'à plus large échelle, la mode « Healthgoth » a pu essayer toute une panoplie *sportswear* noire, très portée chez les adolescents, allant au-delà du style du mouvement gothique classique, puisque plus technique et sophistiquée. La musique (avec les courants dark synth, dungeon synth ou encore Light Asylum, Billie Eilish...) et le cinéma (avec *Only Lovers Left Alive* de Jim Jarmusch (2013), la suite de *Blade Runner* (2017) ou le remake de *Suspiria* (2018)) accompagnent aussi cette tendance.

Les œuvres proposées dans *Digital Gothic* pourraient dès lors témoigner d'une nouvelle activation de l'Indice XIX, en faisant appel au répertoire de codes et symboles esthétiques du romantisme noir, ce qu'elles font en un sens : sont ainsi convoqués la mort, l'horreur et la destruction, érotisme exacerbé et tourmenté, les amours déçus, atmosphères brumeuses et désuètes, figure ambivalente de l'ange des ténèbres... Mais puisant sources et inspiration dans la pléthore d'images disponibles sur internet et dans un présent déjà sombre, ces œuvres n'offrent pas de portes de sortie : elles amorcent plutôt un retour brutal dans le réel. D'où les sensations de choc, d'angoisse ou de malaise pouvant résulter de la rencontre avec celles-ci, tout comme une certaine délectation pour la destruction et la violence, autrement dit, le sublime. Ce concept s'oppose, tout en le dépassant, à celui du beau en ce qu'il recherche l'impossible, frise les limites et flirte avec l'effroi. Ce curieux paradoxe semblant inhérent à la nature humaine se retrouve chez le compositeur Karlheinz Stockhausen lorsqu'il déclara sans scrupule que la catastrophe du 11 septembre fut « la plus grande œuvre d'art jamais réalisée⁹ » : le niveau de fascination de cet événement fut tel qu'il en appela au sublime. New York devenait alors « Pandémonium », la capitale des enfers imaginée par John Milton dans le *Paradis perdu* (1667) et peinte au XIX^{ème} siècle par John Martin selon les mêmes codes visuels apocalyptiques que ceux des images du World Trade Center en feu. Aristote faisait déjà remarquer dans sa *Poétique*¹⁰ que ce qui inspire du dégoût dans la vie peut être source de plaisir dans l'art. Plus tard, Edmund Burke constate que si le sublime provoque un délicieux sentiment d'horreur, le spectateur ne peut goûter cet état que s'il sait que l'évènement ne le concerne pas directement¹¹. S'il est vrai que les écrans permettent aujourd'hui de garder une distance confortable avec les événements les plus sombres de notre monde, il devient de plus en plus difficile de ne pas se sentir concerné. Car cette distance n'est que relative, et l'effroi se trouve au contact de chacun aussi bien de par l'hyperréalité du contenu informationnel que par les atteintes physiques et morales toujours plus violentes du biopouvoir. C'est donc avec très peu de distance que ces artistes font l'expérience des crises actuelles caractérisant les années 2010, telles que la montée des extrêmes et du populisme, le problème des migrants, la capitalocène, la précarisation du travail, l'obsolescence programmée, l'industrie alimentaire, la crise de la représentation politique...

Aussi, à l'heure d'internet, nous ne croyons plus que l'esthétique gothique soit extérieure au monde réel. Nous pensons au contraire qu'elle en est devenue le fondement : regardons les choses en face, une fois levé le voile des mythologies contemporaines, notre monde est sombre. Ce qui ne veut pas dire qu'il est irrécupérable, ni qu'il soit dépourvu de joie et de gaieté.

Hyperinformés (ce qui ne veut pas toujours dire bien informés), ces artistes font face à une période obscure de l'histoire mondiale et se demandent, comme beaucoup, comment penser l'avenir dans ces conditions. Si leurs œuvres proposées dans l'exposition *Digital Gothic* semblent pessimistes en surface, il s'agit d'un profond malentendu lié aux stéréotypes accompagnant depuis longtemps le romantisme noir et le mouvement gothique, de même qu'à une mécompréhension de la manière dont y sont envisagés la mort, la tristesse et les ténèbres. Dans la pensée du mouvement gothique, « la mort n'est pas une fin en soi ou une gangrène qui rongerait l'âme, mais une sophistication de la conscience, une dynamique interne acquise qui rassure par la façon dont on apprend à l'assimiler, tout au long du vécu. La souffrance est une instance autonome du moi conscient et le seul choix raisonnable est de trouver une entente entre cette entité et soi-même et de l'intégrer. On peut être plus fort si on la rend malléable au lieu de la subir. (...) La mort est une grande dame impartiale, la camarade avec laquelle il faut cohabiter puisqu'elle est finalement l'issue inéluctable de chaque vie. (...) Cette attitude se veut constructive, car si elle ne nous libère pas de notre condition, elle permet néanmoins d'accéder à une forme de sérénité¹² » que l'on peut croire bénéfique pour construire la vie. De même, et dans le cadre de sa réflexion sur la posthumanité, Rosi Braidotti relativise la mort qu'elle considère comme un événement nécessaire de la vie : « parce que nous sommes mortels, nous sommes tous des *have beens* : le spectacle de notre mort est écrit de manière oblique dans le scénario de notre temporalité, non comme un obstacle mais comme une condition de possibilités¹³ ».

⁹ https://www.liberation.fr/tribune/2001/10/16/11-septembre-la-fausse-note-de-stockhausen_380588

¹⁰ Aristote, *Poétique*, IV, Le livre de poche, Paris, 1990.

¹¹ Edmund Burke, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, Vrin, Paris, 1990 (traité paru pour la première fois en 1757).

¹² <http://meusgoth.canalblog.com/archives/2006/03/27/1592136.html>

¹³ Rosi Braidotti, *The Posthuman*, Polity Press, Cambridge, 2013, p. 132.

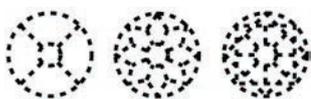
Se défaire ainsi d'une conception de la mort comme tragique devient donc primordiale pour se sentir libre de penser le futur et au-delà de notre vie.

Le romantisme noir et l'esthétique gothique apparaissent dès lors bien moins pessimistes qu'on ne pourrait le croire, et bien qu'apolitique ou fuyant le politique, cet état d'esprit a de tout temps été contemporain de luttes sociales majeures aspirant aux mêmes idéaux libérateurs : comme l'écrivait le surréaliste Benjamin Péret, « à l'origine du roman noir, il faut placer la révolte contre le monde extérieur produit par l'homme, et la révolte contre la condition humaine elle-même, ce phénix qui renaît de sa propre satisfaction¹⁴ ». Si ce monde extérieur se confond désormais avec l'esthétique gothique, peut-être parvenons-nous enfin à l'issue d'une lourde postmodernité tournant en rond dans un interminable présent : on sent désormais dans l'art et la pensée contemporaine¹⁵, l'aspiration à de nouveaux récits et de nouvelles narrations, autant de remèdes nécessaires à la gangrène du capitalisme néolibéral. Si réel et virtuel cohabitent, si imaginaire et vérité crue se rencontrent, il serait dès lors possible de s'appuyer sur la science-fiction pour produire de nouvelles utopies dont les chances de se concrétiser seraient, selon cette thèse, multipliées. À la fatalité du moment, à l'impression de ne pas parvenir à se projeter dans un futur meilleur, il serait possible d'opposer la possibilité pour tous de se construire un récit pour le futur, ancré dans le réel et partant de l'existant, laissant libre cours à l'imaginaire politique, tout en se déchargeant des fardeaux actuels tels que la culpabilité, le ressentiment ou le cynisme. Si le romantisme noir n'a jamais sauvé le monde, il a toujours permis d'ouvrir des brèches et de stimuler les instincts de liberté. Il demeure en ce début de XXI^{ème} siècle un authentique modèle d'inspiration, une puissante source d'énergie pour construire l'avenir.

Benoît Lamy de La Chapelle

¹⁴ Benjamin Péret, « Actualité du roman noir », in *Arts*, n°361, 29 mai-4 juin 1952.

¹⁵ Voir à ce propos tous les écrits de Donna Haraway, mais aussi Yannick Rumpala, Sady Plant, Patricia MacCormack ou encore le collectif Laboria Cuboniks



CENTRE D'ART CONTEMPORAIN LA SYNAGOGUE DE DELME



Photo : O.H. Dancy

Catherine Jacquat
Présidente

Benoît Lamy de La Chapelle
Directeur

Camille Grasser
Chargée des publics
publics@cac-synagoguedelme.org

Fanny Larcher-Collin
Chargée de l'administration
et de la communication
communication@cac-synagoguedelme.org

Alain Colardelle
Chargé de production et régisseur
regie@cac-synagoguedelme.org

Juliette Hesse
Chargée de l'accueil et de la médiation
accueil@cac-synagoguedelme.org

Le centre d'art contemporain de Delme est situé dans une ancienne synagogue, construite à la fin du XIX^e siècle dans un style orientalisant. Sa coupole, son entrée à arcades, ornée de motifs réticulés, ses fenêtres aux vitraux géométriques ne sont pas les moindres de ses particularités.

Pendant la seconde guerre mondiale, la synagogue est en partie détruite. Les murs extérieurs subsistent, mais l'intérieur sera reconstruit après-guerre selon des lignes plus strictes. Au début des années 80, la synagogue est fermée définitivement en tant que lieu de culte, faute d'un nombre suffisamment élevé de pratiquants. La première exposition à la synagogue a lieu en 1993. Depuis plus de quinze ans, de nombreux artistes se sont succédé dans ce centre d'art atypique.

C'est aux artistes qu'il doit son identité et son rayonnement, sur la scène locale mais aussi internationale : Daniel Buren, Ann Veronica Janssens, Jean-Marc Bustamante, François Morellet, Tadashi Kawamata, Stéphane Dafflon, Delphine Coindet, Jeppe Hein, Jugnet & Clairet, Peter Downsbrough, ou plus récemment Katinka Bock, Julien Prévieux, Gianni Motti, Yona Friedman, etc. Tous ont porté un regard singulier sur ce lieu par la production d'œuvres in situ. Outre les trois à quatre expositions temporaires organisées chaque année dans l'ancienne Synagogue de Delme, le centre d'art gère un programme de résidences d'artistes dans le Parc naturel régional de Lorraine, au sein du village de Lindre-Basse.

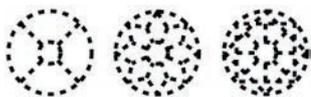
De dimension modeste, située au cœur de la Lorraine et dans une zone rurale, la synagogue de Delme s'est toujours positionnée comme un laboratoire, un lieu de production et de recherche pour les artistes. Le centre d'art reste soucieux d'établir un réel dialogue avec tous les publics qu'il accueille, dans une logique de proximité.

Le centre d'art contemporain - la synagogue de Delme reçoit le soutien de :



Le centre d'art est membre de d.c.a. / association française de développement des centres d'art, de LoRA - Lorraine Réseau Art contemporain et de Arts en résidence - Réseau national.





GUE(HO)ST HOUSE

COMMANDE PUBLIQUE DE
BERDAGUER & PÉJUS

Christophe Berdaguer & Marie Péjus, *Gue(ho)st House*, 2012, Delme. Photo : O.H. Dancy

« A guest + A host = A ghost »

Marcel Duchamp

La *Gue(ho)st House* est une **architecture-sculpture** aux abords du centre d'art contemporain la synagogue de Delme. Le cœur du projet de **Christophe Berdaguer et Marie Péjus** consiste en la transformation d'un bâtiment existant qui fut tour à tour prison, école, et chambre funéraire. Attentifs à ce contexte, les artistes s'emparent de la mémoire des lieux et métamorphosent le bâtiment en maison fantôme. « L'histoire du lieu, dans ses transformations et mutations nous parle de fantômes, de la synagogue au Centre d'Art, de la prison à l'école, du funérarium à l'accueil des publics.» Les artistes ont donc souhaité : « travailler avec le lieu et non contre un lieu, prendre en compte ce que le site raconte et l'écouter.»

La *Gue(ho)st House* reprend ainsi un jeu de mot de Marcel Duchamp : *a Guest + a Host = a Ghost* (un hôte + un invité = un fantôme). Déclencheur du projet, il offre une interface entre des hôtes (le centre d'art, la commune) et des invités (les publics, les artistes). « Guest est le dénominateur commun, le point de jonction, l'espace de partage que nous avons imaginé, le fantôme est une métaphore, une fantasmagorie.»

Le rez-de-chaussée est destiné à l'**action pédagogique et culturelle** du centre d'art. Il abrite également un **bureau de médiation et une salle de documentation**. À l'étage, un **studio** accueille ponctuellement artistes, étudiants, stagiaires ou tout autre professionnel du monde de l'art. Un lieu accueillant et convivial : un médiateur pour vous accompagner, un café pour échanger, un endroit pour méditer !



LE SERVICE DES PUBLICS



Le service des publics a pour mission de favoriser un accès à la diversité des formes contemporaines en arts visuels pour un public large, spécialiste ou non, jeune ou adulte, individuels ou en groupe. En lien avec la programmation des expositions à la synagogue ou hors les murs et des résidences, les actions mises en place par le service des publics créent des situations d'échanges et de rencontres autour de la création artistique contemporaine et participent à la formation du regard et de l'esprit critique.

Public adulte

Visites commentées des expositions à la synagogue, de l'atelier-résidence à Lindre-Basse et de la *Gue(ho)st House*.

Jeune public

Goûters art & philo, en partenariat avec les médiathèques du territoire. De 7 à 11 ans.

Ateliers « Grandes idées et Petites mains »
3 mercredis par exposition. De 6 à 11 ans.
Organisés par la chargée des publics en collaboration avec une artiste.

Ateliers « Main dans la main » (famille)
2 mercredis par exposition.

Enseignants

Le service des publics accompagne les enseignants autour du programme artistique du centre d'art par des actions et des outils spécifiques qui tentent de répondre au mieux à leurs attentes et aux objectifs pédagogiques établis par l'Education Nationale.

Des « **visites-enseignants** » sont organisées en début d'exposition et un **dossier-enseignant** présentant des pistes pédagogiques de visite de l'exposition est à disposition.

Les actions que proposent le service des publics sont gratuites et peuvent être créées sur mesure. Il est possible de construire ensemble une visite spécifique et de s'adapter à tous projets particuliers.

Expositions ouvertes du mercredi au samedi de 14h à 18h et les dimanches de 11h à 18h
Visite commentée tous les dimanches à 16h.

Le centre d'art ferme ses portes trois semaines entre chaque exposition et pendant les vacances de Noël.

Pour les visites-ateliers, la chargée des publics est plutôt disponible les matinées en fin de semaine.

Camille Grasser, chargée des publics

Tél : 03 87 01 43 42

Mail : publics@cac-synagoguedelme.org

CAC - la synagogue de Delme

33 rue Poincaré - 57590 Delme

www.cac-synagoguedelme.org

