



DOSSIER PÉDAGOGIQUE



Brice Dellsperger *Futurs intérieurs*

Exposition
Du 4 juin au
14 décembre 2025

Au centre d'art
contemporain – la
synagogue de Delme

Commissariat
Benoît
Lamy de La Chapelle

CINÉMA / IDENTITÉ / SOCIÉTÉ

Comment les œuvres de Brice Dellsperger s'approprient-elles les figures de la **pop culture** afin d'interroger nos modèles d'**identification** ?

Comment les *remakes* de Brice Dellsperger questionnent-ils les spécificités du **médium vidéo** en détournant les mécanismes de la **fiction cinématographique** ?

En quoi les installations de Brice Dellsperger nous plongent-elles dans des **espaces hétérotopiques**, où s'active une part de l'**imaginaire collectif** ?



SOMMAIRE

I-L'ARTISTE – L'EXPOSITION

- 1) Présentation de Brice Dellspergerp.2
- 2) L'exposition *Futurs intérieurs*p.3

II-HOMMAGES ET DÉCONSTRUCTIONS

- 1) L'identité comme lieu de pouvoirp.11
- 2) Une déconstruction du cinémap.13
- 3) L'installation comme hétérotopiep.15

III-LES PISTES PÉDAGOGIQUES : CINÉMA / IDENTITÉ / SOCIÉTÉ

- 1) Résonances avec les programmes scolaires d'arts plastiques...p.17
- 2) Interdisciplinarité.....p.20

IV-VISITER L'EXPOSITION AVEC SA CLASSE

- 1) Les modalités de visites.....p.22
- 2) Propositions de visites-ateliers.....p.23

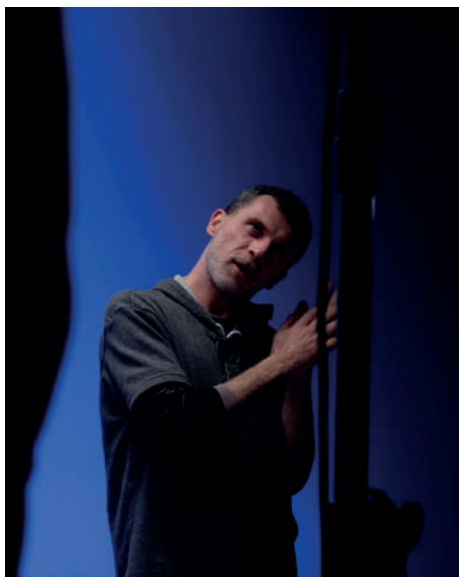
V-CENTRE D'ART CONTEMPORAIN – LA SYNAGOGUE DE DELME.....p.25

VI-LE SERVICE DES PUBLICS.....p.26



I-L'ARTISTE – L'EXPOSITION

1) PRÉSENTATION DE BRICE DELLSPERGER



Brice Dellesperger.
Ph : Anaïs Docteur



Brice Dellesperger. *Body Double 38*
(capture d'écran), interprété
par Eva Svennung, 2022.

Brice Dellesperger est né à Cannes en 1972. Il a étudié au sein de la Villa Arson de Nice puis à Paris II. Il vit et travaille à Paris. En parallèle de sa pratique artistique, il enseigne à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs depuis 2004.

Il travaille principalement l'**art vidéo**. Depuis 1995, Brice Dellesperger crée des **remakes de scènes de films cultes** dans une série intitulée **Body Double** – en écho aux doublures employées au cinéma pour les cascades et scènes de nu. Alors que dans ses premiers *Body Double* l'artiste jouait le rôle de tous les personnages, ses récentes productions font appel à plusieurs acteur·ices, à des technicien·nes plateau et parfois à des effets spéciaux.

Depuis quelques années, Brice Dellesperger expose également des **peintures**. Comme ses *Body Double*, ces dernières s'inspirent généralement de la **pop culture** et de la **culture queer des années 80 et 90 aux États-Unis**. Les œuvres de Brice Dellesperger constituent des **hommages aux figures qui l'ont marqué**.

Le **double** est un thème central dans l'œuvre de Brice Dellesperger. L'artiste s'intéresse aux différences qui apparaissent nécessairement entre un **modèle** et sa **copie**. Ses œuvres sont à la fois des **appropriations** et des **déconstructions** de leurs modèles d'origine. Dans ses *remakes*, Brice Dellesperger fait jouer à ses acteur·ices les différents rôles sans **distinction de genre**. Les hommes peuvent incarner des personnages féminins et vice-versa. L'installation dans les espaces d'exposition de certains *Body Double* repose sur des dispositifs multi-écran. L'éclairage, les couleurs et le décor implantés dans le lieu d'exposition font écho aux éléments présents dans la vidéo et créent un effet de **mise en abyme**. Les *remakes* de Brice Dellesperger, grâce à leurs écarts assumés avec les grandes productions hollywoodiennes, mettent en évidence les composantes qui sous-tendent la **fiction cinématographique**. Ces composantes sont à la fois d'ordre **matériel** (les décors, l'éclairage, les costumes et le montage vidéo) et **mental** (les normes, les symboles, les clichés, les affects, les fantasmes et les pulsions).

« (...) mes premières expérimentations sur les vidéos multi-écrans, correspondant à l'idée d'une mise en abyme du film, de son sens, des identités qu'il propose, de la réalité sur la fiction. »¹

Le travail de Brice Dellesperger révèle ainsi les ficelles du **dispositif cinématographique** autant que les images mentales qui forment nos pensées et nos **imaginaires**. Par le biais du **jeu** de l'acteur·ice et des **variations** de l'image vidéo, les installations de Brice Dellesperger créent des espaces alternatifs, **hétérotopiques**, où s'explorent d'autres mondes – et d'autres **sois** – possibles.

1. Brice Dellesperger, propos recueillis par Pascale Cassagnau - *Dans le laboratoire de Brice Dellesperger*, Le Fresnoy, 8 novembre 2010.

2) L'EXPOSITION *FUTURS INTÉRIEURS*

Intitulée *Futurs intérieurs*, l'exposition de Brice Dellsperger plonge l'ancienne synagogue dans la pénombre en obstruant les fenêtres et en créant un sas d'entrée au rez-de-chaussée du bâtiment. *Futurs intérieurs* présente l'œuvre vidéo *Body Double 39* (2024), un remake d'une scène du film *Faux-semblants* (*Dead Ringers*, 1988) de David Cronenberg. L'exposition présente également six gouaches de l'artiste réalisées entre 2019 et 2025, éclairées dans l'espace assombri grâce à des spots lumineux.

BODY DOUBLE 39

L'œuvre *Body Double 39* se déploie dans le lieu d'exposition sous la forme d'une installation à trois larges écrans qui dissimule partiellement l'ancien autel du bâtiment, et d'une mise en scène utilisant rideaux, moquette, mosaïque miroir et projecteurs lumineux bleus. Le morceau instrumental *Seeland* (1975) du groupe *NEU!* (Klaus Dinger, Michael Rother) remplace la bande originale du film de Cronenberg et emplit l'espace.



Brice Dellsperger, vue d'exposition *Futurs intérieurs*, centre d'art contemporain — la synagogue de Delme, 2025.

Un remake aux écarts assumés

Le film original de David Cronenberg, *Faux-semblants*, raconte les déboires aux conséquences tragiques de deux jumeaux, Beverly et Elliott Mantle, qui échangent régulièrement leurs vies sentimentales et professionnelles. Un même acteur (Jeremy Irons) y incarne le rôle des deux frères. Pour faire apparaître les deux personnages en même temps à l'écran Cronenberg utilise un système mobile de **cache/contre-cache** contrôlé par ordinateur, révolutionnaire à l'époque. Le *Body Double 39* de Brice Dellsperger emploie, à l'inverse, plusieurs acteur·ices pour incarner un même personnage, selon un principe similaire à celui de la doublure de cinéma.



La technique du cache/contre-cache

Le cache/contre-cache est un procédé de trucage de cinéma sur pellicule argentique apparu au XX^{ème} siècle. Il permet de combiner les images de deux prises de vues différentes en une seule image composite. Toute partie noire de la pellicule équivaut à une partie non impressionnée par la lumière. Cette partie restée vierge peut donc être impressionnée lors d'une deuxième exposition à la lumière. Cette technique exigeante a d'abord été réalisée manuellement avant de pouvoir être traitée par ordinateur, comme c'est le cas dans *Faux-semblants* en 1988.



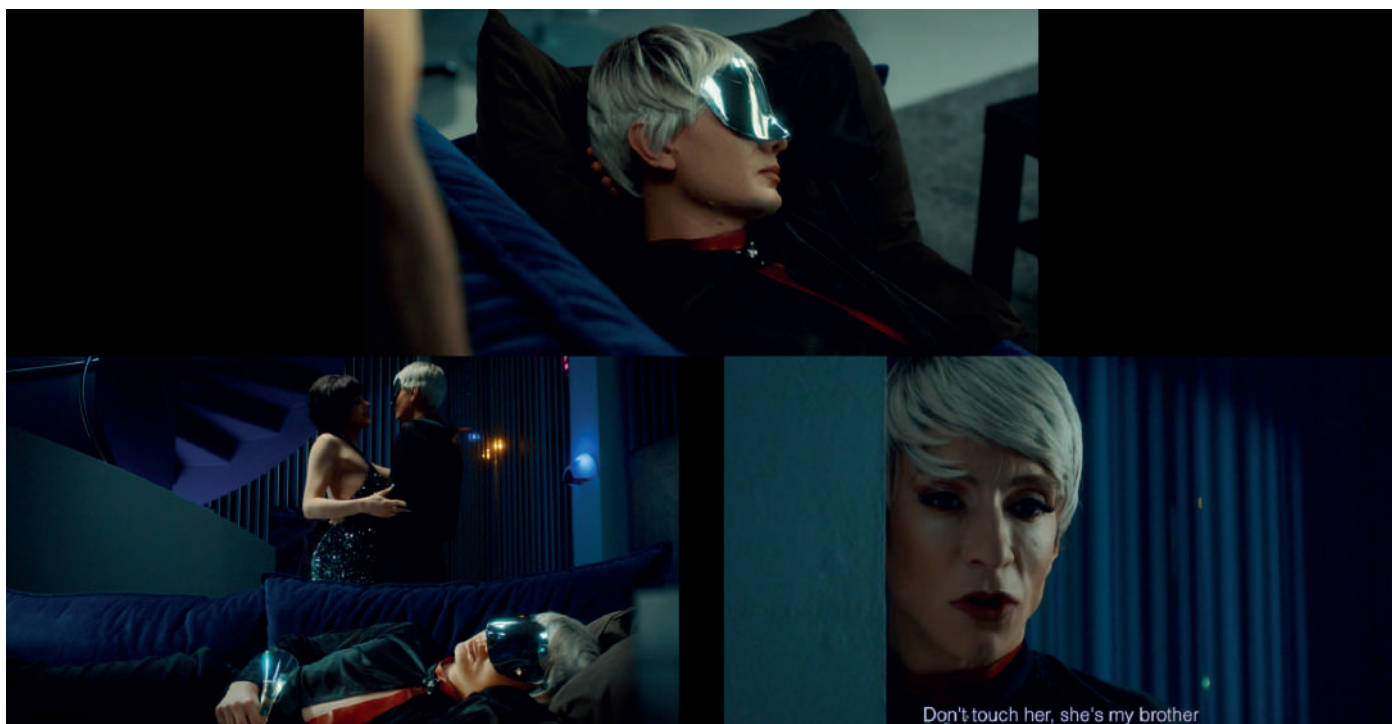
David Cronenberg, *Faux-semblants* (*Dead Ringers*), capture d'écran, interprété par Jeremy Irons, Heidi von Pallese, 1988.

La scène du film *Faux-semblants* qui est reprise dans *Body Double 39* de Dellsperger montre le personnage de Beverly allongé sur le canapé bleu de son appartement – il pense à Claire dont il est tombé amoureux. Elliott et Carry, l'une de leur amie, apparaissent en dansant un slow en arrière-plan. Sur la demande d'Elliott, Carry invite Beverly – qui est immobile et pensif – à les rejoindre. Il refuse d'abord puis accepte, sur l'insistance d'Elliott. Les trois personnages poursuivent le slow ensemble avant que Beverly ne refuse de continuer et s'éloigne. Il sort de la pièce mais s'effondre aussitôt au sol. Carry court vers Beverly afin de prendre son pouls et commence à lui faire du bouche-à-bouche. À cette vue, Elliott s'écrie « Ne le touche pas, c'est mon frère ! ». Il pousse alors violemment Carry pour se mettre à faire lui-même du bouche-à-bouche à Beverly. Carry les regarde médusée, abassourdie de s'être faite aussi soudainement repoussée.



Brice Dellsperger, *Body Double 39* (capture d'écran), interprété par Jean Biche, François Chaignaud, Alessandra De Marinis, Gin Gin Mezzanotte, 2024.





Brice Dellsperger, *Body Double 39* (capture d'écran), interprété par Jean Biche, François Chaignaud, Alessandro De Marinis, Gin Gin Mezzanotte, 2024.

Le *remake* *Body Double 39* de Brice Dellsperger se déploie sur trois écrans et passe en boucle et sans interruption dans l'espace d'exposition. La scène dans le film *Faux-semblants* dure environ 4 min. La vidéo *Body Double 39* dure quant à elle 12 min 44 sec, étant donc trois fois plus longue. Durant ce laps de temps, le *remake* de la même scène semble, à première vue, se rejouer à l'identique et en canon sur les trois écrans. Pourtant, une observation plus attentive révèle que le montage est sensiblement différent à trois reprises durant ces 12 min 44 sec. Ainsi, à certains moments les écrans diffusent un plan de la scène exactement en même temps, tandis qu'à d'autres, il apparaît en décalé. Cette variation est rendue d'autant plus visible que Brice Dellsperger fait également se succéder plusieurs acteur·ices pour incarner tour à tour les trois personnages de la scène. Les prises de vue des acteur·ices grimé·es en chacun des rôles s'intervertissent et se succèdent sur les trois écrans tout au long de *Body Double 39*. Ce découpage temporel très précis, où se croisent et se dévoilent au sein d'une même scène plusieurs temps de tournage, est rendu possible grâce à un délicat travail de montage. Ce dernier est réalisé par l'artiste à l'aide d'un tableur Excel. Cette méthode facilite les calages des différents plans entre les trois écrans, tout en conservant la narration linéaire de la scène.

Brice Dellsperger fait par ailleurs porter des masques similaires aux personnages des jumeaux. Cette modification lui permet d'ajouter une scène supplémentaire à son *remake*, absente du film de Cronenberg. Ainsi, le passage où le frère une fois tombé au sol se fait entièrement démasquer est inédite à *Body Double 39*. Elle permet à l'artiste de gagner en souplesse dans le montage vidéo tout en ajoutant à son œuvre un nouveau niveau de lecture. Ce plan n'apparaît que deux fois sur trois par écran au cours des 12 min 44 sec. Lorsqu'il n'apparaît pas, il est simplement remplacé par le plan suivant – similaire au film de Cronenberg – où le frère jumeau encore debout s'écrie « Don't touch him, he's my brother ! » (Ne le touche pas, c'est mon frère).

Dans le film de Brice Dellsperger, les sous-titres n'apparaissent que sur deux écrans à la fois. Ils lisent « Don't touch him, she's my brother ! » (Ne la touche pas, c'est mon frère) induisant de nouveaux décalages, entre le film original et la version de Dellsperger, mais aussi entre les scènes similaires se jouant sur les trois écrans de *Body Double 39*. Ils renforcent également un trouble dans la perception du genre des personnages. Dans le film de Dellsperger, les jumeaux et Carry sont interprétés par les mêmes acteur·ices sans distinction préalable. Les jumeaux portent un costume trois pièces et des talons hauts, Carry une robe et un maquillage exacerbé – évoquant l'univers *Drag* qui surjoue les attentes genrées. Nous ne savons plus à quel moment nous voyons des

hommes jouer des rôles de femmes, des femmes jouer des rôles de femmes, ou inversement. En regardant *Body Double 39* – il semble apparent que de telles distinctions n'ont pas pour but d'être résolues : les personnages sont à saisir dans la singularité de leur présence performative. En multipliant les interprètes et les écrans, Dellsperger produit un kaléidoscope de doubles du réel qui questionne les contours de nos délimitations préétablies. Avec « Don't touch him, she's my brother ! » (Ne la touche pas, c'est mon frère) le langage lui-même en vient à trembler.

Il est également à noter que les masques des frères dans *Body Double 39* sont faits de matériaux réfléchissants comme des miroirs. Ces derniers induisent un doute supplémentaire, dans notre perception des personnages : le jumeaux sont-ils à voir, dans le film de Cronenberg et dans *Body Double 39*, comme deux personnages indépendants l'un de l'autre ou plutôt comme un seul personnage, qui se serait scindé entre deux corps ?



Brice Dellsperger, *Body Double 39* (captures d'écran), interprété par Jean Biche, François Chaignaud, Alessandro De Marinis, Gin Gin Mezzanotte, 2024.

Aimer et être

Située vers la fin du film de Cronenberg, la scène de *Faux-semblants* porte à son apothéose la relation ambivalente des deux frères. Elle révèle une sorte de triangulation amoureuse, portée par un fort désir des frères de s'identifier l'un à l'autre. Ainsi, le drame dans *Faux-semblants* survient lorsque les jumeaux ne partagent pas un même amour pour Claire. C'est ainsi que commence leur dissension, qui équivaut aussi à leur aliénation. Les autres figures féminines de leur vie – comme Carry dans cette scène – ne semblent elles être utilisées que comme des objets, des moyens de renforcer leur identification l'un à l'autre – opérée tout au long du film de manière obsessionnelle.



David Cronenberg, *Faux-semblants* (*Dead Ringers*), capture d'écran, 1988.

Le choix par Brice Dellsperger de reprendre ce passage dans *Body Double* 39 n'est peut-être pas anodin. En parlant de sa pratique, il déclare essayer de jouer avec l'identification. Les réalisateurs hollywoodiens appréciés et copiés par l'artiste dans ses *remakes* s'intéressent à ces mêmes thématiques, qu'ils abordent parfois par le prisme de la psychanalyse. Cela à l'exemple des films *A Dangerous Method* (David Cronenberg, 2011) ou *Pulsions* (*Dressed to kill*, Brian De Palma, 1980), qui présentent des personnages en thérapie. Les thèmes du double et de la construction de soi, très présents chez Dellsperger, sont d'ailleurs des concepts potants dans la discipline psychanalytique. Les figures des frères et sœurs – réelles comme symboliques – y sont autant désiré·es que détesté·ées, de par leur statut de doubles, de modèles et de rivaux. Ils y incarnent des figures passagères d'un processus de transfert, l'étape « d'un combat inévitable [qui permet] la construction du lien amoureux »¹. Ce précisément dont les jumeaux dans le film de Cronenberg semblent finalement manquer. Ainsi, jusqu'à l'apparition de Claire, les deux frères sont incapables d'aimer pleinement leurs conquêtes. Ils préfèrent les échanger comme des objets pour équilibrer la distance qu'ils entretiennent au sein leur relation narcissique. Une relation qu'ils ne peuvent abandonner même à l'âge adulte, comme si la séparation de la naissance avait constitué les bases d'une fragilité inhérente de leur être. Le choix de Brice Dellsperger dans *Body Double* 39 de leur faire porter des masques miroirs serait ainsi significatif ; témoignant de cette construction si particulière des jumeaux Mantle, qui concourt à piéger leur personnalité dans l'impassabilité d'un masque.

1. Julie Chevalier, Christian Bonnet et Guy Gimenez, *Des fonctions du double chez Rank et Freud à la romance amoureuse à l'adolescence*, 2020.

À l'inverse de ce désir – qui réduirait l'autre à une possession pour renforcer l'omnipotence du soi – l'identification à l'autre par le biais du désir, et le gain consécutif d'une altérité dans sa propre identité, sont au fondement de la pratique de Brice Dellsperger. Dans ses premiers *Body Double*, l'artiste se grimaait lui-même pour incarner ses héroïnes de cinéma favorites. Dans *Body Double 39*, les différent·es acteur·ices, en jouant le rôle de tous les personnages, les font apparaître comme autant de possibilités à devenir. Ces expérimentations, placées sous le prisme du jeu théâtral, peuvent évoquer les écrits de Donald Winnicott sur le jeu. Ainsi, l'auteur indique qu'il correspond au lieu permettant « un chevauchement des espaces potentiels de chacun. [...] Le jeu, en tant qu'acte créateur, n'est pas restreint à la subjectivité de l'individu [...], mais se joue à la limite entre ce qui est subjectif et ce qui est objectivement perçu. »¹ Ce nouvel espace transitoire du jeu à l'âge adulte – du cinéma, de l'art et de l'amour – permettrait ainsi un bond en avant hors de soi, autorisant l'individu à négocier avec le monde dans l'actualisation de son être : pour la création d'un « vrai-soi ».



Brice Dellsperger. *Body Double 33* (capture d'écran), interprété par Brice Dellsperger, 2014.

LES PEINTURES DE BRICE DELLSPERGER

L'exposition *Futurs intérieurs* présente plusieurs peintures de Brice Dellsperger. Ces dernières puisent leur inspiration dans l'univers hollywoodien des années 80 et 90. Elles représentent des icônes chères à l'artiste, des jaquettes de vinyles qu'il possède, des posters accrochés dans son intérieur ; des images qui l'accompagnent dans son quotidien. Dans *Open Fire!*, c'est le général Kala, une méchante du film *Flash Gordon* de Mike Hodges (1980). Dans *Mighty Real*, il s'agit du chanteur Sylvester, surnommé « la reine du disco », dont les costumes bariolés faisaient des emprunts à des gardes-robes aussi bien féminines que masculines. Il fut l'un des premiers à porter l'art du travestissement aux yeux du grand public. Dans *Landslide*, c'est la pochette d'un album de l'actrice et chanteuse Olivia Newton-John qui est dépeinte. Dans *Trannie* et *TV Scene*, Brice Dellsperger reproduit partiellement les couvertures de magazines éponymes *queer* des années 80. Enfin, dans *Angie said: « Meet me at the Met » featuring Alex Katz and Tom Palmore*², l'artiste peint une scène tirée à la fois du film *Pulsions* (*Dressed to kill*, Brian de Palma, 1980) et de son *remake*, *Body Double 15* (2001). Ce faisant, il décuple une nouvelle fois les dédoublements, en combinant les images issues d'œuvres cinématographiques différentes au sein d'un même espace pictural.

1. Rémi Bailly, *Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott*, 2005.

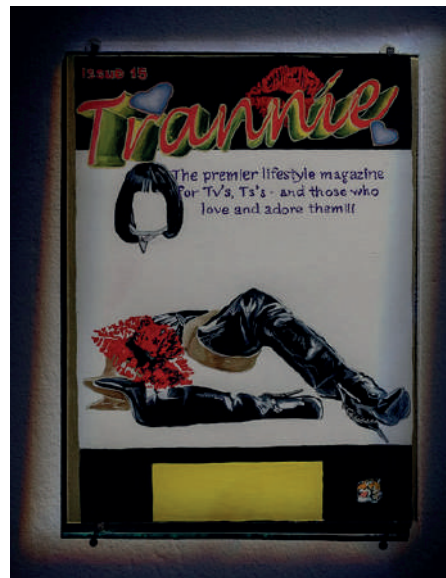
2. Met : Metropolitan Museum of Art de New York. Alex Katz et Tom Palmore sont deux peintres qui y sont exposés.



Brice Dellsperger.
Open Fire!, 2025.
Gouache sur papier, 41,8 x 30 cm.



Brice Dellsperger.
Mighty Real, 2023
Gouache sur papier, 28 x 21 cm.



Brice Dellsperger.
Trannie, 2025
Gouache sur papier, 28 x 21 cm.

Possibles intérieurs

Les portraits réalisés par Dellsperger mettent en lumière les fards et les costumes des personnes et personnages représentés, soulignant l'imbrication des concepts de rôle et d'identité. Le travail pictural de l'artiste continue également d'explorer les mécanismes de création des images, parfois surmédiatisées jusqu'à en devenir *kitsch*, et qui continuent – pourtant – d'alimenter nos imaginaires. Ces images, déjà modelées par le regard de l'autre, sont omniprésentes au cinéma : l'œil du spectateur·ice y étant orienté directement par l'œil de la caméra. Au début de l'industrie cinématographique aux États-Unis, on craignait d'ailleurs tellement la puissance mythifiante du cinéma et son influence sur l'esprit humain qu'on avait légiféré, en 1930, l'application du *Motion Picture Production Code*. Ce code, écrit par un prêtre jésuite et un éditeur catholique, dictait ce qu'il était acceptable de montrer à l'écran. On empêchait ainsi les effusions de sang, les scènes de nature sexuelle ou à des personnages jugés non « moraux » d'obtenir une fin heureuse, dans le but de ne pas encourager certains comportements. Ce code a été aboli en 1968, pour être remplacé par la classification en tranches d'âges. Certains clichés véhiculés par les normes de l'époque sont malgré tout encore observables et influents aujourd'hui – comme la femme dominatrice ou l'homme efféminé – qui constituent des stéréotypes de méchant·es aux défaites annoncées. On peut par exemple les retrouver autant chez Disney, avec Ursula et Jafar, que chez *Flash Gordon*, avec le Général Kala. Ces personnages ont pu incarner, pour les



Brice Dellsperger. *Angie said : "Meet me at the Met"* featuring Alex Katz and Tom Palmore, 2019.
Gouache sur papier, 13,5 x 23 cm.



Brice Dellsperger. *Landslide*, 2025. Gouache sur papier, 8 x 20 cm.



Brice Dellsperger.
TV Scene, 2025
 Gouache sur papier, 28 x 21 cm.

spectateur·ices ne répondant pas non plus aux attendus sociaux genrés, la preuve qu'ils n'étaient pas seul·es dans leur rapport au monde. Ainsi, alors que ces figures étaient à l'origine montrées pour éviter qu'on ne les copie, elles ont pu gagner le statut d'icônes. Il peut malgré tout sembler étrange de voir parfois apparaître des personnages très stéréotypés comme modèles d'émancipation. L'univers *drag* – que les acteurs figurant dans *Body Double 39* pratiquent – surjoue lui aussi avec plaisir les stéréotypes de genre pour mieux les détourner. Les **drag queens** se parent ainsi de costumes éclatants rendant apparent leur jeu d'acteur·ices et le côté factice du costume. Pourtant, Brice Dellsperger relève que c'est au travers de ces atours grandiloquants que l'on voit parfois apparaître l'intériorité des interprètes, comme si le spectacle devenait l'acte et le moment d'une révélation. Il y a cette idée que l'intériorité serait à saisir dans l'extérieur, et cette intuition d'une réalité qui serait à saisir dans le simulacre. Ainsi, si tout regard sur son apparence extérieure est déjà conditionné par celui des autres, la performance – grâce à son intentionnalité marquée – permettrait de reprendre sur elle un pouvoir. Elle nous autoriserait à donner une advenue à ces doubles potentiels de nous-mêmes, auxquels nous n'aurions pas pu ou su donner le droit d'exister.



Le drag

Le *drag* pourrait être mis en parallèle aux pratiques de travestissement, qu'il s'agisse de personnages anciens (Achille, Héraclès) ou d'interprètes de spectacle (kabuki, opéra chinois, notamment). L'histoire du *drag*, dans le format tel que nous le connaissons aujourd'hui, a commencé au XIX^e siècle aux États-Unis. William Dorsey Swann, né esclave et devenu libre, organisait des bals travestis auxquels participaient principalement d'autres hommes sortis de l'esclavage. Les *drag queens* sont les figures les plus médiatisées de la scène *drag* actuelles. Elles reprennent principalement les codes utilisés par les divas hollywoodiennes. Il existe toute une gamme d'autres catégories (*drag kings*, *drag creatures*, *drag monsters*, *drag clowns*,...) qui explorent les différentes attentes sociétales au travers de la performance. Le *drag* permet de créer des personnages qui réinterrogent les images stéréotypées qui traversent les individus. Il permet aussi de souligner le caractère construit des catégories de genre, de race ou de classe. Ces actions performatives permettent à leurs interprètes d'effectuer un *coming in* – une manière d'expérimenter avec sa manière de paraître – dans un contexte protégé.



Jean Biche, artiste pluri-disciplinaire. Ph : Los Niños, Bruxelles.

II-HOMMAGES ET DÉCONSTRUCTIONS

1) L'identité comme lieu de pouvoir



Brice Dellspenger, *Body Double* 32 (détail), interprété par Alex Wetter, 2017.

Par le biais du double et du simulacre, Brice Dellspenger remet en cause les codes, les normes et les stéréotypes utilisés pour produire de la fiction. Il est courant que des personnages types servent de modèles pour faciliter l'écriture scénaristique et l'improvisation théâtrale. Au XV^e par exemple, la *commedia dell'arte* utilisait même des masques pour rendre certains personnages plus rapidement identifiables par le public. Si des études minutieuses des caractères ont pu être menées pour contribuer à l'écriture de ces modèles, il n'est pas rare de les voir reproduits grossièrement d'une fiction à l'autre. De plus, même si tous les personnages d'une œuvre peuvent être interprétés comme les différentes facettes exagérées de la personnalité humaine – Molière notant que la comédie rend « agréablement sur le théâtre les défauts de tout le monde »¹ – l'affectation répétée de certains traits à une partie prédéfinie de la population

participe à la création de stéréotypes associés. Ces derniers pouvant concourir à orienter les individus et à créer un phénomène de stigmatisation, il devient évident que toute représentation détient intrinsèquement un pouvoir politique. Ainsi, si les personnages féminins de toutes les fictions avaient pour point commun d'être craintifs – nous pourrions être tentés d'assimiler la crainte à un sentiment féminin. En s'identifiant à une femme, nous pourrions donc nous autoriser davantage à être craintive car ce comportement serait socialement accepté. Puisque davantage de femmes se montreraient craintives, le stéréotype se justifierait en retour dans la fiction comme une marque de réalisme. Véhiculer ce cliché aurait pour effet de circonscrire davantage la catégorie de femme, et de rendre l'ensemble des femmes plus craintives et donc moins présentes dans la sphère publiques.

Distinguer certains types de comportement en fonction du genre constitue un débat qui oppose l'idée d'un déterminisme naturel au caractère construit des stéréotypes genrés. Il interroge également la nécessité impérieuse du maintien de ces stéréotypes dans une société donnée. Brice Dellspenger dans ses *Body Double* permet à plusieurs acteur·ices de jouer différents types de personnages sans distinction préétablie. Ce faisant, ses œuvres autorisent les individus à sortir des normes sociales inhérentes à une partie de leur identité pour mieux en explorer les différents aspects. Un personnage féminin pourrait ainsi y être craintif, de part son genre tout comme malgré son genre.



Brice Dellspenger, *Body Double* 35 (détail), interprété par François Chaignaud, 2017.

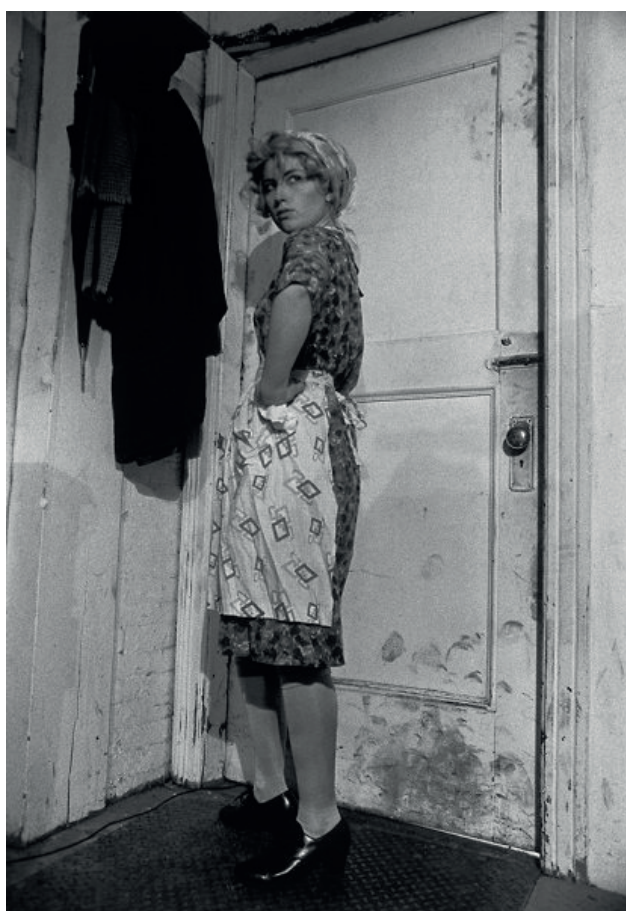
1. Jean-Baptiste Poquelin, dit Molière, *La Critique de l'École des femmes*, 1663, p. 526.



D'autres artistes interrogent les liens entre image et identité :

Cindy Sherman, simulacre et représentation

Dans la série *Untilted Film Stills* (1977-1980), Cindy Sherman se met en scène dans des clichés qui évoquent la photographie de la publicité et du cinéma Hollywoodien des années 70. Elle y incarne chaque fois des personnages féminins. On reconnaît l'influence de plusieurs réalisateurs – notamment de Hitchcock – dans la façon dont Sherman compose ses images. Cela peut se voir dans la manière dont le personnage qu'elle incarne occupe le plan, par le costume qu'elle porte, ou par le langage corporel qu'elle choisit d'adopter. L'artiste note qu'elle prend ces autoportraits au moment où elle arrête de se reconnaître dans l'œil de l'objectif. Ces photos ne sont donc pas vouées à la faire s'identifier à ces modèles glamours, mais plutôt à interroger par leur reproduction, les représentations des personnages féminins qui parcourent et influencent la société dans laquelle elle vit. Des images qui, dans les années 70, étaient presque exclusivement produites par des hommes explorant leurs désirs et par des entreprises de produits de beauté.

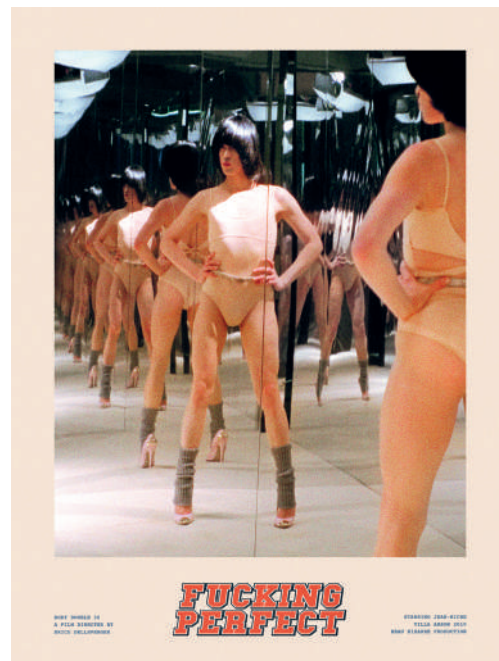


Cindy Sherman, *Untilted Film Stills*, série de photographies argentiques, 1977-2000.

2) Une déconstruction du cinéma

Brice Dellsperger joue dans ses vidéos avec les codes de la fiction cinématographique. En réalisant des *remakes*, il explore de manière pratique les techniques qui composent les œuvres de ses réalisateurs de référence. Ces techniques font notamment appel au choix de cadrage (plan large, plan rapproché, gros plan...), au choix du point de vue (plongé, contre-plongé...), à la composition sonore extradiégétique (qui est rajoutée en post-production), à la technique du *split-screen* (qui coupe l'écran en plusieurs parties), ou au jeu et costume des acteur·ices.

Dans une production cinématographique grand public, tous ces éléments sont utilisés pour faire adhérer les spectateur·ices à la fiction. Le but d'un·e réalisateur·ice est donc qu'un élément technique s'efface au profit de l'histoire qu'il ou elle souhaite raconter. Pourtant, les *Body Double* de Brice Dellsperger ne cherchent pas à recréer la narration des films qu'il reproduit. L'artiste note : « En extrayant ces petits moments de film et en obtenant des sortes de modules indépendants, je pouvais alors proposer une version éclatée de la fiction, une relecture non linéaire. »¹



Jean Biche, *Fucking Perfect Body Double 36*, Affiche, 2019.



Brice Dellsperger, *Fucking Perfect Body Double 36*, interprété par Jean Biche vue d'installation, galerie carrée du centre d'art de la Villa Arson, 2019.

Ainsi, bien qu'elles disposent d'un début et d'une fin, les vidéos de Dellsperger ont pour vocation de tourner en boucle dans les espaces d'exposition. Elles mettent également en scène leurs propres conditions d'existence en rendant saillantes leurs composantes techniques. Cela peut être en faisant tourner des acteur·ices amateur·ices qui rendent apparent l'aspect construit de leur jeu. Cela peut être également en assumant pleinement les limitations techniques inhérentes à un tournage moindre budget. Enfin, cela peut être par l'utilisation outrancière des effets de montage en post-production – à l'exemple du *split-screen* dans *Body Double 36*. La technique du *split-screen* est communément utilisée au cinéma pour multiplier les points de vues sur

1. Brice Dellsperger, propos recueillis par Pascale Cassagnau - Dans le laboratoire de Brice Dellsperger, Le Fresnoy, 8 novembre 2010.

une scène, proposant une unité de temps mais une pluralité de lieux. Dans *Body Double 36*, les points de vue sont décuplés jusqu'à former un kaléidoscope de regards. La multiplicité des plans dans *Body Double 36* crée un étourdissement – transformant la scène en un motif mouvant et psychédélique qui dévoile la malléabilité infinie de l'image numérique.

Il est à noter que d'autres champs de la création se sont aussi intéressés à interroger, au sein même de leur fiction, les dispositifs qui la rendait possible. Tel que la Distanciation brechtienne et le *Theatrum mundi* au théâtre – qui prennent généralement à partie leur public – ou le Nouveau Roman en littérature – qui interroge le statut de narrateur.ice. Jean Ricardou déclarait, en 1961 : « Ainsi un roman est-il pour nous moins l'écriture d'une aventure que l'aventure d'une écriture », soulignant les contours d'une pratique qui se prendrait comme son propre objet d'étude.¹ Des ouvrages comme *l'Innommable* de Beckett (1953) retournent ainsi la fiction narrative contre elle-même, annonçant et renonçant à l'ensemble de ses artifices pour mieux essayer de s'avancer en elle-même, vers ce qui constituerait ses conditions irréductibles d'existence (dans *l'Innommable* l'instance narrative s'incarne ainsi dans *Worm*, un tas de chair pourvu d'un œil et une oreille). Cette déconstruction du récit au profit de l'écriture pourrait n'être perçue que comme un acte négatif, mais elle transforme l'écriture romanesque en une recherche perpétuelle de son être inaliénable – ou de son jaillissement.

D'une manière similaire, les *Body Double* de Brice Dellspenger ne sont pas des parodies ou des pamphlets à l'encontre de œuvres cinématographiques qu'il reproduit. Il les copie pour comprendre et faire comprendre leurs conditions d'existence intrinsèques. Ses *Body Double* soulignent ainsi tout ce que la fiction provoque, nécessite, et essaie dans le même temps de faire oublier. Elles révèlent l'envers de la caméra. En ce sens, les *Body Double* de Dellspenger pourraient constituer des déconstructions des œuvres cinématographiques sur lesquelles elles s'appuient, faisant apparaître les mécanismes de la fiction tout en continuant – de manière presque obligée – à en produire.

D'autres artistes soulignent les dispositifs du médium cinématographique :

Douglas Gordon, apparition du hors-champ



Douglas Gordon, *Feature Film* (captures d'écran), 2019.

La pratique de Douglas Gordon est protéiforme (installation, vidéo, photographie...). L'artiste s'approprie dans ses œuvres des productions culturelles surmédiatisées pour interroger les liens entre mémoire individuelle et mémoire collective. Il s'intéresse notamment aux chocs qu'ont pu produire l'avènement de l'industrie cinématographique et de la psychanalyse. Dans *Feature Film*, (Film de Fiction) l'artiste filme en plan très rapproché un chef d'orchestre pendant qu'il dirige les musiciens de l'Opéra de Paris. Il leur fait interpréter la musique composée par Bernard Herrmann pour le film de Hitchcock, *Vertigo* (1958). L'œuvre rend apparente une partie des hors-champs du film d'origine. *Feature Film* interroge la manière dont une musique extradiégétique peut, paradoxalement, concourir à plonger une spectateur.ice dans une fiction qui se joue sur un écran. Elle souligne, par ses plans rapprochés, la matérialité et l'intentionnalité d'une personne qui, habituellement, ne devient rien de plus qu'un nom au générique. L'artiste note que, même si son œuvre ne contient que des gros plans du chef-d'orchestre, plusieurs spectateur.ices ont tout de même cru voir des plans du film original, qui aurait été intercalés entre les plans de *Feature Film*. Pour Douglas Gordon, ces images fantômes confirment l'influence immense de l'industrie cinématographique sur nos imaginaires personnels et partagés.

1. Jean Ricardou, *Aspects de la description créatrice*, postface de *Description panoramique d'un Quartier moderne* de Claude Ollier, Médiations, no 3, 1961, p. 32

2) L'installation comme hétérotopie



Brice Dellsperger, vue d'exposition *Jalousies*, *Jalousies*, Dortmunder Kunstverein, 2024.

Les *Body Double* récents de Brice Dellsperger se déploient dans les espaces d'exposition sous forme d'installations. Certains *Body Double* sont d'ailleurs tournés directement dans les institutions culturelles dans lesquelles ils seront par la suite exposés. C'est le cas du *Body Double 36*, tourné et exposé à la galerie carrée du centre d'art de la Villa Arson en 2019 et du *Body Double 39*, tourné et exposé au centre d'art de Dortmund (Dortmund Kunstverein) en 2024, avant d'être exposé au centre d'art contemporain – la synagogue de Delme. Lorsqu'il pense ses installations, Brice Dellsperger manie la lumière, les couleurs, les mobiliers et les décors des espaces d'exposition de manière à faire écho aux scènes qui se jouent à l'intérieur de ses vidéos. Au Dortmund Kunstverein la moquette, les assises et les abat-jours constituent un cadre aussi familier qu'étrange pour le public, en ressemblant autant à un intérieur qu'à un décor de théâtre. À Delme, il utilise des rideaux pour entourer ses écrans. Ces choix scénographiques concourent à mettre en abîme l'image cinématographique projetée. Elle est rappelée à son origine – aux salles de cinéma ou de théâtre aux rideaux rouges – tout en s'en éloignant par la couleur bleue. À Delme encore, les dispositifs à facettes miroirs, utilisés pour créer des effets lumineux, font écho aux paillettes de la robe du personnage féminin. Dans le même temps, nous pouvons découvrir en nous rendant à l'étage l'envers des écrans. En pénétrant dans l'espace d'exposition, nous faisons donc déjà un pas dans l'univers de la fiction et dans son dispositif d'apparition.

En ce sens, les installations de Brice Dellsperger se pensent à la fois comme des déconstructions des œuvres cinématographiques sur lesquelles elles se basent, mais également comme des déconstructions d'elles-mêmes. Par le biais de la mise en abyme, la représentation serait résolue à se pousser jusqu'à ses retranchements, soulignant dans le même temps ses propres conditions d'existence et de fin. Ainsi, dans *Body Double 36*, les corps s'accomplissant dans l'acte culturiste sont paradoxalement placés, par le biais du *split-screen*, toujours aux frontières de leur disparition. Dans *Body Double 39*, l'installation entière occulte l'espace extérieur et fait pénétrer les visiteurs par un sas afin de mieux isoler l'espace d'exposition. La musique lancinante et atmosphérique de *Seeland* – dans laquelle gronde un orage – les plonge dans un autre espace-temps à la

durée bouclée sur elle-même d'une manière infinie. Dans le même temps qu'elle s'expose, l'installation fait en partie disparaître l'architecture de l'ancienne synagogue pour créer un espace à la frontière entre cinéma et boîte de nuit. La boîte de nuit, «ce dispositif à sensation» selon Roland Barthes¹, qui permet d'échapper aux règles du monde pour «être heureux le temps d'une nuit». L'espace muséal, la boîte de nuit, le lieu de culte, le cinéma et le théâtre rappellent tous la définition de l'**hétérotopie**. Pour Foucault, les hétérotopies sont des espaces permettant l'accueil de l'utopie – au moins un instant – dans une localité physique. Ils sont ainsi nécessairement présents dans le monde tout en semblant cependant s'en détacher, s'en isoler, et disposant notamment de règles et d'un temps qui leur sont propres. Au sein de leur enclave, ils font écho à leur société d'origine par un jeu de référence et d'opposition. Une hétérotopie est ainsi un lieu essentiellement présent dans la société mais qui se tient à ses limites. En faisant coïncider les marques de plusieurs régimes de réalité au sein d'une même localité, Brice Dellsperger transforme l'espace d'exposition institutionnel en un lieu où les marginalités peuvent occuper une place centrale pour en redéfinir le cadre.



L'hétérotopie

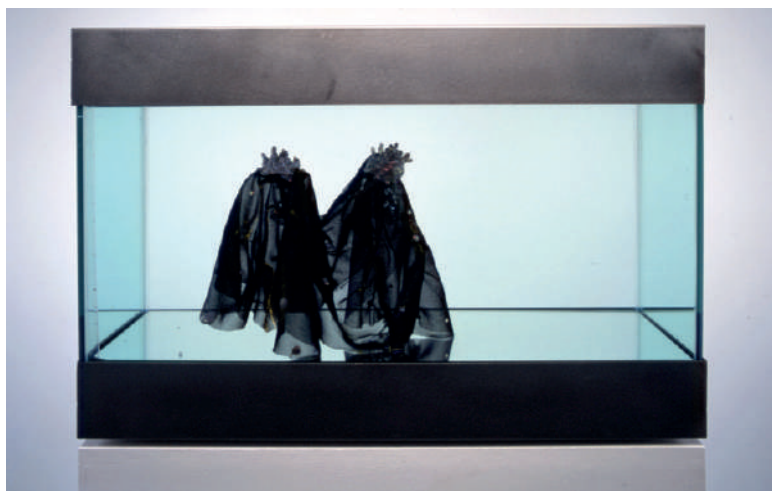
Défini par Michel Foucault dans une conférence de 1967 intitulée « Des espaces autres », l'hétérotopie est un espace qui ne répond pas aux mêmes règles que le reste de la société dans lequel il s'inscrit. Il peut être un cimetière, un camp de vacances, une cabane d'enfant dans les draps des parents. L'hétérotopie est un lieu qui héberge l'imaginaire et qui juxtapose en un seul lieu réel plusieurs espaces symboliques. Accueillant parfois

ce que la société souhaite mettre à l'écart, elle est souvent un lieu d'illusion et de perfection.

D'autres artistes travaillent les limites de la représentation

Bruno Pélassy, milieu et mouvement

La pratique artistique de Bruno Pelassy couvre plusieurs domaines, notamment la sculpture, la couture, le dessin et la joaillerie. Avec ses *Créatures*, l'artiste crée une série de formes fantomatiques qui prennent vie dans des aquariums remplis d'eau. Les amalgames habilement confectionnés par l'artiste à partir de tissus, de silicone, de perles et de plastique sont déformés par le mouvement de l'eau. Nous voyons alors apparaître les contours changeants de quelques méduses, spectres ou extraterrestres, toujours prêts à redevenir simples amas de matière. Avec ses *Créatures*, Bruno Pélassy crée une œuvre en mouvement permanent, se formant et se déformant à la fois dans l'aquarium qui lui sert de socle et d'espace d'exposition, que dans l'esprit du public venu la contempler. Les *Créatures* de Bruno Pelassy se révèlent ainsi en permanence pour ce qu'elles sont, tout en continuant de nous emmener, au même instant, dans les recoins de notre imagination.



Bruno Pélassy, série des *Créatures*, 2000-2001, Silicone, soie, dentelle, perles, plastique, miroir, aquarium, 53 x 90 x 40 cm. Ph : Muriel Anssens

1. Roland Barthes, «Au Palace ce soir...», Vogue Hommes n° 10, mai 1978



III- LES PISTES PÉDAGOGIQUES

1) Résonnance avec les programmes scolaires d'arts plastiques

CYCLES 1 ET 2

Fréquentation d'espace d'exposition

Découverte d'un centre d'art contemporain dans une ancienne synagogue.

Développer du goût pour les pratiques artistiques

Rencontrer l'univers d'un artiste plasticien.

Découvrir différentes formes d'expression artistique

Découvrir une installation vidéo et des œuvres picturales mises en espace.

La représentation du monde

Mettre en relation l'observation des productions plastiques avec l'environnement quotidien des élèves.

Faire des liens avec les films et séries que les élèves regardent.

La narration et le témoignage par les images

Raconter, c'est figurer une histoire ou un événement mais cela peut être aussi représenter le déroulement d'une action ou mettre en scène des acteurs, des personnages ; une image ou une série d'images fixes ou animées peut évoquer un temps, un espace, une action grâce à différents éléments signifiants plus ou moins mis en relation les uns avec les autres. Une image ne rend compte que d'une vision partielle du monde à partir d'un point de vue précis. Elle est le produit d'un parti pris et toujours d'une construction.

CYCLE 3

REPRÉSENTATIONS PLASTIQUES ET DISPOSITIFS DE PRÉSENTATION

La ressemblance : Prise de conscience valeur expressive de l'écart dans la représentation.

Copie, remake.

L'autonomie du geste : Incidences sur la représentation, l'unicité de l'œuvre ; copie, multiple, série.

Geste des acteur·ices.

Différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : Images artistiques, scientifiques, documentaires ; dessinées, peintes, photographiées, filmées ; transformations dans une visée poétique/artistique.
Cinéma, fiction.

Narration visuelle : Compositions 2D/3D et organisation d'images fixes/animées à des fins narratives.

Mise en regard de l'espace : Modalités, contextes, explorations des différents modes de présentations (lieux,...)

Espace en 3D : Découvertes et expérimentations : forme ouverte/fermée, contour/limite, vide/plein, int/ext, enveloppe/structure, passage/transition, interpénétrations oeuvre/espace/spectateur.
Dimension scénique de l'espace d'exposition.

Couleur : matérialité et qualité : Relations entre sensation colorée et qualités physiques matière colorée ; effets induits par différents usages, supports, mélanges, médiums. Dimension sensorielle. Quantité/qualité.
Sensation colorée dans l'espace d'exposition, : moquette, lumières, rideaux.

CYCLE 4

REPRÉSENTATION : IMAGE, RÉALITÉ, FICTION

La ressemblance : Rapport au réel et valeur expressive de l'écart en art ; Images artistiques et rapport à la fiction ; Différence ressemblance et vraisemblance.

Le dispositif : 2D (littéral/suggéré) ; 3D (structure, construction, installation) ; Intervention sur le lieu / installation.
Mise en espace des écrans, ancienne synagogue plongée dans le noir.

La narration visuelle : Mouvement et temporalité (suggéré/réel) ; Dispositif séquentiel, dimension temporelle : durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse...
Fiction / réel, montage, cinéma, vraisemblance.

Autonomie de l'œuvre : Modalités de son autoréférenciation, face au monde visible ;



Inclusion, mise en abyme de ses propres constituants : abstrait, informel, concret,...
Mise en abyme de l'œuvre, codes du cinéma.

Création, matérialité, statut, signification des images : Appréhension, compréhension diversité des images ; Propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques.

Réappropriation d'images, questionnements sur leurs symboliques, leurs pouvoirs.

Conception, production, diffusion à l'ère du numérique : Relations entre intentions, médiums, codes et outils numériques.

Codes cinématographiques.

MATÉRIALITÉ, ŒUVRE, OBJET

Transformation – matière : Le pouvoir de la représentation, la signification de la réalité physique de l'œuvre.

Matérialité de l'image cinématographique, et de son dispositif de monstration.

Couleur – matérialité/qualité : Relations entre : sensation colorée et qualités physiques, quantité et qualité.
Sensation colorée dans l'espace d'exposition.

Numérique : Dialogues entre pratiques traditionnelles et numériques ; Interrogation de la manipulation du numérique par et dans la pratique.

Montage et trucage vidéo.

ŒUVRE, ESPACE, AUTEUR, SPECTATEUR

Relation au corps : Implication du corps de l'auteur.

Acteur·ices, leurs corps.

Présentation et présence matérielle de l'œuvre dans l'espace : Rapport d'échelle ; L'*in situ* ; Dispositifs de présentation.

L'échelle des écrans, adaptation du dispositif au lieu d'exposition.

Métissage arts plastiques et technologie numérique : Croisements arts plastiques et sciences, technologies et environnements numériques.

ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE AU LYCÉE – OPTIONNEL

LA REPRÉSENTATION, SES LANGAGES, MOYENS PLASTIQUES ET ENJEUX ARTISTIQUES
Représenter le monde, inventer des

mondes : La ressemblance et ses codes ; Le dispositif de représentation ; La représentation du corps

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre : Les propriétés de la matière, des matériaux et les dimensions techniques de leur transformation ; Élargissement des données matérielles de l'œuvre ; La relation du corps à la production artistique.

LA PRÉSENTATION DES PRATIQUES, PRODUCTIONS PLASTIQUES ET DE LA RÉCEPTION DU FAIT ARTISTIQUE

La présentation et la réception de l'œuvre : La présence matérielle de l'œuvre dans l'espace de présentation ; Conditions et modalités de la présentation du travail artistique ; L'exposition comme dispositif ; L'exposition comme objet.

LA FORMALISATION DES PROCESSUS ET DES DÉMARCHES DE CRÉATION

L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre : Les processus allant de l'intention au projet ; La formalisation du projet et des choix de production de l'œuvre ; Les différences entre collaboration et co-création artistiques.

Question artistique interdisciplinaire:
Théâtraliser l'œuvre et son processus de création (Théâtre, danse, musique,...).

ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE AU LYCÉE – DE SPÉCIALITÉ

INVESTIGATION ET MISE EN ŒUVRE DES LANGAGES ET PRATIQUES PLASTIQUES

La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques:
Rapport au réel ; Représentation et création / Moyens plastiques et registres de représentation. **Représentation du corps et de l'espace ;** Conceptions et partis-pris de la représentation du corps / Questions éthiques liées à la représentation du corps.

La figuration de l'image et la non-figuration : Dialogues de l'image avec le support, l'écrit, l'oral ; Dispositifs de la narration figurée ; Dialogues entre narration figurée, temps, mouvement et lieux.

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre : Propriétés de



la matière et des matériaux, leur transformation ; Caractéristiques physiques et sensibles de la matière et des matériaux ; Matériaux de la couleur et couleur comme matériau de l'œuvre. **Elargissement des données matérielles de l'œuvre** ; Introduction du réel comme matériau ou élément du langage plastique ; Traitements et usages de la lumière dans une pratique plastique ; Autonomie de la lumière. Extension de la notion de matériau.

Reconnaissance artistique et culturelle de la matérialité et de l'immatérialité de l'œuvre : Question de l'authenticité de l'œuvre. Renouvellements de l'œuvre.

LA PRÉSENTATION DES PRATIQUES, PRODUCTIONS PLASTIQUES ET DE LA RÉCEPTION DU FAIT ARTISTIQUE

La présentation de l'œuvre : Conditions et modalités de la présentation du travail artistique ; Prise en compte des données intrinsèques et d'éléments extrinsèques à l'œuvre ; Fonctions des dispositifs traditionnels de la présentation de l'œuvre. Pratique de l'*in situ*.

La monstration et la diffusion de l'œuvre, les lieux, les espaces, les contextes : Mise en espace, mises en scène, scénographies.

LA FORMALISATION DES PROCESSUS ET DES DÉMARCHES DE CRÉATION

Créer à plusieurs plutôt que seul : Contextes et dynamiques de collaboration et co-création.
Équipe de tournage, artistes comme acteur·ices.

Questions artistiques interdisciplinaires : Théâtraliser l'œuvre et son processus de création (Théâtre, danse, musique,...). Animation des images et interfaces de leur diffusion et de réception (Cinéma, animation, image de synthèse,...).

2) Interdisciplinarité

JOUER ET APPRENDRE

CYCLE 1

Les jeux symboliques : Jeu dramatique / scénarisations. *Déguisement, cinéma, lanterne magique, théâtre d'ombre, kamishibai.*

PROGRAMME D'ÉDUCATION À LA VIE AFFECTIVE, RELATIONNELLE ET À LA SEXUALITÉ

CYCLE 2

Comprendre la diversité des émotions et des sentiments : les siens et ceux des autres. Promouvoir des relations égalitaires, repérer des discriminations issues de stéréotypes, notamment de genre.

CYCLE 3

Comprendre les stéréotypes pour lutter contre les discriminations. Prévenir les risques liés à l'usage du numérique et d'Internet. Trouver sa place au sein d'un groupe sans renier ses propres sentiments, respecter les autres et en être respecté.

CYCLE 4

Développer librement sa personnalité sans se sentir obligé ou contraint. Choisir ses relations : connaître et assumer ses préférences, comprendre qu'elles peuvent évoluer. Distinguer vie publique et vie privée, en réfléchissant à ce que signifie la liberté individuelle. Étudier des représentations de la sexualité dans l'espace public et en examiner leur dimension égalitaire ou inégalitaire.

LYCÉE ET CAP

Prendre soin de son corps et développer une image positive de soi. Être soi, entre acceptation et déni. Être libre d'être soi parmi les autres et réfléchir aux conditions sociales garantissant cette liberté. Se connaître, rester maître de soi.

FRANÇAIS

CYCLE 3

Héros / héroïnes et personnages. La morale en questions. Résister au plus fort : ruses, mensonges et masques. Se découvrir, s'affirmer dans le rapport aux autres.

CYCLE 4

Regarder le monde, inventer des mondes : imaginer des univers nouveaux. Vivre en société, participer à la société : individu et société : confrontation de valeurs ? Regarder le monde, inventer des mondes : la fiction pour interroger le réel. Agir sur le monde : informer, s'informer, déformer ? Se

chercher se construire : se raconter, se représenter. Vivre en société, participer à la société : dénoncer les travers de la société. Agir sur le monde : agir dans la cité : individu et pouvoir.

LYCÉE

Le théâtre du XVIIe au XXIe siècle

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

CYCLE 2

Première approche des stéréotypes dans la production visuelle et audiovisuelle.

CYCLE 3

Liberté d'expression en ligne et hors ligne, ses atouts, ses abus et ses limites. Le rôle des médias.

LYCÉE

Traitement médiatique des minorités (en lien avec la discrimination).

HISTOIRE

LYCÉE ET CAP

Les remises en causes économiques, politiques et sociales des années 1970 à 1991. La France de 1945 à nos jours : une démocratie.

ÉDUCATION MUSICALE ET CHANT CHORAL

CYCLE 4

Images et son. Percevoir et analyser les fonctions de la musique dans les productions visuelles diverses. Percevoir la répartition spatiale et temporelle des événements sonores

HISTOIRE DES ARTS

CYCLE 4

Les arts à l'ère de la consommation de masse (de 1945 à nos jours).

LYCÉE

L'artiste : le créateur, individuel, collectif ou anonyme. Les lieux de l'art : musées, institutions, événements ; leur histoire, leur organisation, leurs limites...

CINÉMA ET AUDIOVISUEL

LYCÉE

Trucages et effets spéciaux, de Méliès à la 3D. Le personnage de cinéma. L'apparition des fantômes ou comment rencontrer les images ?

SCIENCES NUMÉRIQUES ET TECHNOLOGIE



LYCÉE

La photographie numérique. Apprendre à manipuler une image numérique

THÉÂTRE

CYCLE 3 ET 4 ET LYCÉE

La « séance théâtrale », le « fait théâtral »,
Précisions sur le programme limitatif : «
La scène et la salle ».

SPECTACLE VIVANT

CYCLE 3 ET 4 ET LYCÉE

Apprendre à appréhender l'espace scénique.
Nourrir sa créativité par la rencontre
d'artistes et la pratique ; Aborder des
œuvres de différents répertoires pour
construire un imaginaire aux références et
esthétiques plurielles.

IV- VISITER L'EXPOSITION AVEC SA CLASSE

1) Les modalités de visite

Pour rappel, le centre d'art contemporain – la synagogue de Delme propose trois formats 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 ÉLÈVES.

Les visites scolaires se font sur rendez-vous auprès de la chargée des publics, Célestine Charlet.



LA VISITE COMMENTÉE

Les élèves sont guidés dans l'exposition par une médiatrice.

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 ou de plusieurs œuvres de l'exposition. Cette visite 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, salle municipale



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 une salle municipale voisine. Au bout d'un temps donné, les élèves changent d'activité.

Durée: 1h30-2h

Lieux: CAC – la synagogue de Delme, salle municipale



2) Les propositions de visite-ateliers

> Nouvelles lectures, nouvelles œuvres

Les élèves sélectionnent puis classent dans l'ordre de leur choix plusieurs captures d'écran tirées de la vidéo *Body Double* 39 de Brice Dellsperger afin de construire une nouvelle narration et d'inventer une nouvelle histoire. Ils ajoutent ensuite le synopsis ou les dialogues de ce récit inventé sous les images sélectionnées. Une manière de repasser du film au *storyboard* et de pratiquer l'art du détournement.

Collège, lycée

> Dispersion / rassemblement

En écho à la technique du cache/contre-cache et des compositions psychédéliques présentes dans *Body Double* 36 de Brice Dellsperger, les élèves se servent d'une paire de ciseaux pour découper des morceaux de plusieurs captures d'écran de *Body Double* 39. Il les collent ensuite sur une autre capture d'écran de *Body Double* 39 imprimée sur du papier cartonné. Leur nouvelle image s'en détachera afin de donner lieu à une expérimentation graphique. Pourra-t-elle, malgré tout, continuer de nous raconter une histoire ?

Élémentaire, collège, lycée

> Les estampes habillées sont à la mode !

En écho à la peinture *Trannie* de Brice Dellsperger qui met à l'honneur le costume, les élèves réalisent leur propres estampes habillées. Ils travaillent à partir d'une silhouette de base, de feutres, de tissus, et d'un archétype précis de personnage de fiction.

Comment un même personnage, de princesse, de clown ou de chevalier peut finalement avoir plusieurs interprétations et vivre différentes incarnations ?

Élémentaire, collège

> Je peux faire peur ?

Dans une salle plongée dans le noir, les élèves sont divisés par groupe de trois. Une personne tient une lampe de poche, l'autre un appareil photo et la dernière sert de modèle. Tour à tour, ils se prennent en photo en se servant de la lumière, du point de vue et de leurs plus belles grimaces pour apparaître effrayé·es et effrayant·es.

Les monstres qui sommeillent dans le noir n'auront qu'à bien se tenir !

Élémentaire

> Petits pas dans le noir

Les plus petit·es découvrent le théâtre d'ombre. Comment des formes peuvent-elles changer de sens dès lors qu'on les voit différemment ? Pourrons-nous nous laisser emporter vers d'autres mondes pour qu'elles nous murmurent des histoires ? Les enfants pourront manipuler ou créer des marionnettes d'ombre, en fonction de leur niveau.

Maternelle

> Mes rêves sont à la lumière

À l'aide d'une lanterne magique, nous pouvons faire remonter les plus petit·es aux origines du cinéma. Ils colorent et créent leurs propres univers sur du papier transparent avant de pouvoir les projeter dans l'espace, en grand ou en tout petit, pour soi ou pour tout le monde, par le biais d'un mini-projecteur et d'une lanterne magique.

Maternelle

> Étude : le costume – le personnage // en classe

Les élèves réalisent une planche projet pour imaginer le costume d'un personnage de fiction qu'ils apprécient. La planche projet contient des images de références, des échantillons de tissus et d'autres sources d'inspirations en lien. À partir de cette planche, ils proposent trois nouveaux costumes possibles pour ce personnage à l'aide de croquis. Ils justifient leurs choix, qu'ils soient conformes ou non à la tradition, en fonction de la nouvelle interprétation qu'ils souhaitent véhiculer.

Lycée

> Photo suédée // en classe

Par groupe, les élèves essaient de reproduire avec les moyens présents dans la salle de classe une capture d'écran de *Body Double* 39 de Brice Dellsperger distribuée à l'enseignant·e. Les tables et les chaises peuvent devenir un canapé, une feuille de papier un masque.... Suite à cette première séance, ils réfléchissent comment améliorer leur photo pour la faire davantage correspondre au modèle. Lors d'une deuxième séance ils peuvent s'aider d'éléments qu'ils auront réunis. Le papier aluminium peut devenir une robe à paillettes brillantes, ou un masque réfléchissant, etc.. L'atelier peut être poursuivi en fabriquant des ersatz toujours plus ressemblants des costumes, des ambiances lumineuses, et des décors originaux. À la fin de l'atelier, on compare les différentes versions.

Collège, lycée

> Devenir son modèle // en classe

Les élèves sélectionnent dans un panel d'images une toile d'un grand maître qu'ils souhaitent reproduire. Ils s'aident de la méthode de la grille pour copier au mieux le modèle à proportion égale. Après ce travail préparatoire de dessin, ils commencent à peindre, en changeant un élément du tableau original. Suite à cela, ils reproduisent la peinture qu'ils ont créées, à l'aide de la méthode de la grille, de crayons de couleurs, et en y changeant un autre élément. Ils peuvent justifier leur choix.

Collège, lycée

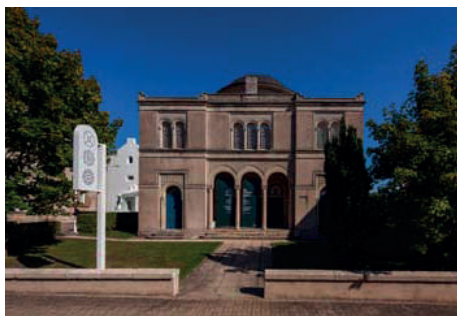
> Les contraintes du jeu // en classe

Les élèves expérimentent plusieurs petits exercices théâtraux. Ils apprennent peu à peu à se passer la parole de manière fluide puis à improviser, à partir de phrases préécrites piochées au hasard. Ensuite, ils s'essaient au *playback*, sur la bande-son d'un film. Ils découvrent que les expressions de leurs visages participent aussi à changer l'intonation de leurs voix. Ainsi, les premiers masques étaient fait de manière à contraindre le corps des acteur·ices dans une expression donnée. Cela les aidait à maintenir le caractère du personnage tout au long de la pièce. Les élèves expérimentent cette contrainte avec d'autres éléments de costumes de leur choix.

Élémentaire, collège

V – LE CENTRE D'ART CONTEMPORAIN

LA SYNAGOGUE DE DELME



La synagogue de Delme.
Ph: O.H. Dancy.

L'ancienne synagogue

Le centre d'art de Delme est situé dans une ancienne **synagogue**, construite à la fin du XIX^e siècle dans un style orientalisant. Depuis 30 ans, de nombreux artistes se sont succédé dans ce centre d'art (Daniel Buren, François Morellet, Tadashi Kawamata, Susan Hiller, Jean-Luc Moulène, Emily Jones, Henrike Naumann) pour des productions *in situ*. Le centre d'art présente deux **expositions temporaires** par an d'une durée en moyenne de **cinq mois**.

Parallèlement, la mission de soutien à la création et à la diffusion passe par une politique éditoriale. Le centre d'art co-édite des livres d'artistes, des multiples, des monographies en lien avec les expositions, manière de faire rayonner autrement le travail mené sur place.



Gue(ho)st House, commande publique de Berdaguer & Péjus, 2012.
Ph: O.H. Dancy

La Gue(ho)st House

« A guest + A host = A ghost », Marcel Duchamp

Située à l'arrière de la synagogue, la **Gue(ho)st House** est une **architecture-sculpture** réalisée par les artistes Christophe Berdaguer et Marie Péjus. Ils ont transformé une maison existante qui fût tour à tour prison, école et chambre funéraire en lieu dédié à l'**action pédagogique**. Elle permet d'accueillir les ateliers artistiques, les rencontres avec des artistes, des événements (lectures, concerts, projection, etc.).

La Gue(ho)st est actuellement fermée au public pour travaux, merci de votre compréhension.



L'artothèque-relais, située dans la Gue(ho)st House.

Relais de l'artothèque Grand Est / plus vite

La Gue(ho)st House est un des **relais de l'artothèque de l'association « plus vite »**. L'artothèque fonctionne comme une bibliothèque, mais avec de l'art ! Elle permet à chacun (visiteurs, enseignants, commerçants, éducateurs spécialisés) d'**emprunter gratuitement une œuvre** pour une durée approximative de deux mois (munissez-vous d'un chèque de caution de 200 euros (non encaissé)).



Résidence d'artiste, Lindre-Basse.

La résidence d'artiste de Lindre-Basse

Depuis 2002, le centre d'art gère en étroite collaboration avec la commune de **Lindre-Basse** et le **Parc Naturel Régional de Lorraine**, un programme de résidences d'artistes, dans l'ancien presbytère de Lindre-Basse, spécialement réaménagé en **atelier-logement**. Ce programme d'accueil d'artistes est l'occasion de **rencontres** qui viennent ponctuer la résidence, et qui s'adresseront aussi bien aux **scolaires** et aux habitants du village et des communes avoisinantes qu'aux structures culturelles régionales, aux étudiants des écoles d'art et des filières culturelles.

VI – LE SERVICE DES PUBLICS



Public adulte

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

Visites sur rendez-vous toute la semaine pour des groupes constitués.

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)
1 samedi par exposition.

Atelier-jeu avec la médiathèque de Delme.
1 mercredi par exposition. Dès 6 ans.

Visite Bout'choux avec le RPE du Saulnois.
1 mercredi par exposition. De 1 à 3 ans.

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.

Pour les visites-ateliers, la chargée des publics est disponible les matinées du mercredi au vendredi.

Célestine Charlet, chargée des publics
publics@cac-synagoguedelme.org

**Enseignant relais,
en cours d'affectation**

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 scolaire, lycéen et étudiant

Visite des expositions

Visite des expositions suivie d'un atelier de pratique artistique

Visite de l'atelier-résidence et rencontre avec l'artiste

Intervention en milieu scolaire de la chargée des publics sur une thématique précise

Intervention d'artistes en milieu scolaire, projets EAC.

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.

CAC - la synagogue de Delme

33 rue Poincaré - 57590 Delme

03 87 01 43 42 (bureau)

03 87 01 35 61 (accueil)

www.cac-synagoguedelme.org

ÉQUIPE

Romain Leclère
Président

Patricia Couvet
Directrice

Célestine Charlet
Chargée des publics et de l'accueil
publics@cac-synagoguedelme.org

Sarah Viollon
Chargée d'accueil et de médiation
accueil@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

ACCÈS AU CENTRE D'ART

INFORMATIONS PRATIQUES

Exposition ouverte
du mercredi au samedi de 14h à 18h,
le dimanche de 11h à 18h.
Entrée libre et gratuite.
Visite commentée tous les dimanches à 16h.

COORDONNÉES

Centre d'art contemporain – la synagogue de Delme
33 rue Poincaré F-57590 Delme
T +33(0)3 87 01 43 42
info@cac-synagoguedelme.org
www.cac-synagoguedelme.

ACCÈS

DEPUIS PARIS (en train 90mn):
TGV Est, arrivée Metz ou Nancy
DEPUIS METZ (en voiture, 30mn):
D955, ancienne route de Strasbourg
DEPUIS NANCY (en voiture, 30mn):
N74 vers Château-Salins
puis D955 direction Metz

Le centre d'art contemporain – la synagogue de Delme est labellisé « centre d'art contemporain d'intérêt national ».

Le centre d'art est membre de d.c.a/association française de développement des centres d'art, Arts en résidence – Réseau national, BLA! association nationale des professionnel·le·s de la médiation en art contemporain et Plan d'Est – Pôle arts visuels Grand Est.

Le centre d'art reçoit le soutien de :

