

EXPOSITION
**DEEP
PLAY**

HARUN FAROCKI
DU 13.1 —
AU 26.3.2017



LiFE

Alvéole 14 · Base des sous-marins
Boulevard de la Légion d'Honneur, St-Nazaire
<http://lelifesaintnazaire.wordpress.com>

ENTREE LIBRE

DEEP PLAY

HARUN FAROCKI

EXPOSITION

Du vendredi 13 janvier au dimanche 26 mars 2017

Œuvre de la collection du Centre national des arts plastiques

Deep Play est une programmation hors-les-murs du Grand Café, centre d'art contemporain. L'exposition est produite par le LiFE Ville de Saint-Nazaire.

L'ŒUVRE

Deep Play propose une nouvelle lecture de l'un des événements les plus médiatisés de l'année 2006 : le match de la finale de la Coupe du monde de football entre la France et l'Italie. Harun Farocki expose l'implication de différents industries, technologies et logiciels dans la production, l'exploitation et la réception de cet événement médiatique.

Deep Play est une installation constituée de 12 écrans. Les images projetées sur ces supports sont issues de différentes sources allant d'enregistrements de caméras de surveillance jusqu'aux études de la motricité humaine effectuées par des entreprises spécialisées telle qu'Ascensio et MVTec à l'occasion du match pour la FIFA ou commandées par Harun Farocki a posteriori. Objets d'analyse et de décodage, l'artiste se réapproprie ces données et les met en relation les unes avec les autres. Il crée ainsi un dispositif montrant que le point de vue de l'observateur ne dépend pas uniquement des actions des joueurs sur le terrain mais résulte des conditions de production-réception des images du match.

En dépliant l'événement de la Coupe du monde de football, Farocki nous fait prendre conscience qu'un seul opérateur a décidé du point de vue sur l'événement retransmis à des millions de téléspectateurs. Il met en avant d'une part, le pouvoir des media dans le traitement de l'image en temps qu'information et d'autre part, les enjeux et les intérêts économiques à l'œuvre

dans le milieu du football. Il montre également, avec les images d'analyses du match, de quelle manière les outils technologiques et l'imagerie virtuelle changent progressivement notre définition du réel.

Les logiciels des sociétés spécialisées permettent des analyses quantitatives comme qualitatives des déplacements des joueurs de foot sur le terrain. Ils sont méticuleusement repérés et étudiés : représentés par des systèmes graphiques qui établissent la vitesse et la direction de leurs courses, leurs trajectoires ou le nombre de possessions de balle.

Les technologies qui enregistrent et transcrivent ces actions créent des images opératoires et de contrôle. Celles-ci traduisent une volonté de rationalisation du jeu et produisent des modèles comportementaux. Dès lors, une adaptation des sujets aux images divulguées se met inévitablement en place. Une fonction stratégique est inhérente à certaines de ces images dans le contexte du match.

Farocki constate, cependant, que cette technologie de contrôle et d'analyse du jeu est malgré tout encore incapable d'influencer le résultat final du match, comparant le foot à « une grande loterie en mouvement »*. Il met au jour le rapport de force qui existe entre l'événement réel et sa médiatisation par des outils techniques qui pourraient un jour, permettre de prendre le dessus sur le jeu et sa part d'inconnu.

Farocki suggère qu'avec la technologie numérique, on ne regardera bientôt plus une image en se demandant si elle est fidèle à la réalité, mais on regardera la réalité comme une version imparfaite de l'image. A travers *Deep Play*, Farocki montre que ceux qui possèdent et maîtrisent les nouveaux outils technologiques ont le pouvoir de produire des images qui transforment notre rapport au réel. La problématique réside alors dans la concentration des pouvoirs, notamment dans le milieu du football : le contrôle des nouvelles technologies et des media.

* Entretien de Martine Béguin (Radio Suisse Romande) avec Harun Farocki, 2007 : <http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?p=269>

L'œuvre *Deep Play* a été créée en 2007 pour la Documenta 12 (Kassel, Allemagne).

Elle appartient au Centre national des arts plastiques (Cnap), établissement public du ministère de la Culture et de la Communication, qui soutient et promeut la création dans le domaine des arts visuels. En tant que collectionneur public, le Cnap a pour mission de diffuser ses œuvres par le biais de prêts et dépôts auprès de structures extérieures.

www.cnap.fr

L'ARTISTE

Harun Farocki se réfère à l'histoire du cinéma comme dispositif de mise en image. Il s'intéresse au cinéma comme pratique sociopolitique et comme langage permettant de montrer le monde et la manière dont il fonctionne à travers la « machine » cinéma. Son œuvre, en plus de 90 films, incorpore une multiplicité de moyens d'expression — photographie, dessin, image documentaire — et analyse les convergences de la guerre, de l'économie et de la politique à l'intérieur de l'espace social. Depuis les années 1990, il réalise des films et des installations vidéo qui parlent de la fabrication et du traitement des images dans les médias et les institutions.

Farocki se réapproprie des images issues de sources multiples extérieures au monde de l'art (images réalisées par des machines, prises de vue militaire, documents d'archives, images d'animation ou de vidéosurveillance). Il les analyse, fractionne et détourne afin de réintroduire de nouveaux points de vue. Il nous montre ainsi que les images sont les derniers totems de notre société façonnée par des données immatérielles et des réalités virtuelles.

Né en 1944 à Nový Jičín en Tchécoslovaquie, annexée à l'époque par l'Allemagne, Harun Farocki étudie à la Deutsche Film und Fernsehakademie à Berlin, ville où il vécut jusqu'à sa mort en 2014. Il est d'abord réalisateur et édite la revue *Filmkritik* dans laquelle il développe, entre 1974 et 1984, une importante réflexion théorique sur l'image.

Des rétrospectives de ses films ont eu lieu au Jeu de Paume (1995, 2009), au Musée d'art contemporain de Barcelone (2004), à la Cinémathèque de Vienne (2006), à la Tate Modern à Londres (2009) et au MoMA à New York (2011). Il a été professeur à l'Université de Californie à Berkeley de 1993 à 1999 et professeur à l'Académie des beaux-arts de Vienne de 2004 à 2011.

Harun Farocki est représenté par :

> la Galerie Thaddaeus Ropac, Paris :

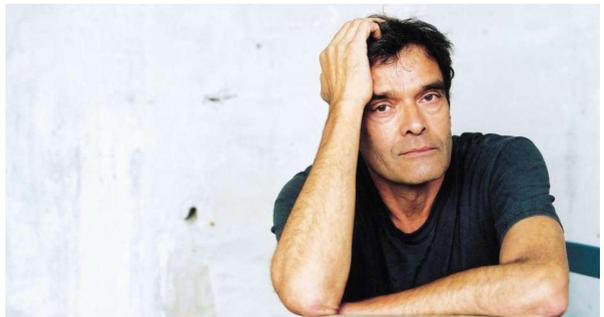
www.ropac.net

> la Galerie àngels

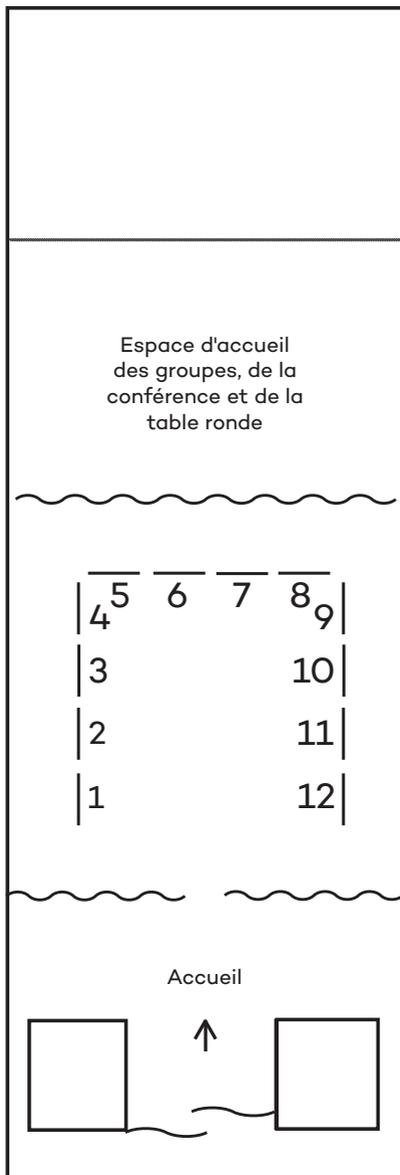
barcelona, Barcelone :

<http://angelsbarcelona.com>

www.harunfarocki.de



PLAN DE L'EXPOSITION



DEEP PLAY : LES 12 FILMS

Vidéo 1

> Enregistrement en direct fourni aux chaînes de télévision à l'international (« clean feed »).

> Diagramme en bâtons montrant les vitesses moyennes et maximales des joueurs.

> Etude vectorielle des corps des joueurs montrant leur rendement, leur temps de réaction et de rotation.

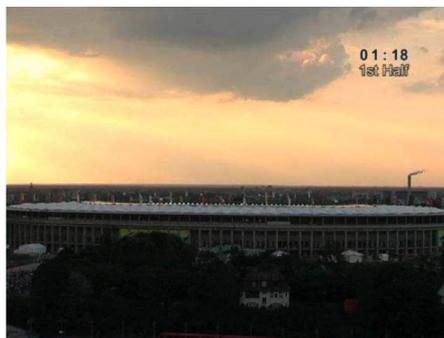
> Voix off : réalisateur TV, responsable de l'enregistrement du « clean feed », donnant ses instructions (choix des plans caméras). **Transcription en français des échanges disponible à l'accueil de l'exposition.**



Vidéo 2

> Plan fixe de l'extérieur du stade olympique, filmé par l'artiste et son équipe depuis l'immeuble voisin construit par Le Corbusier.

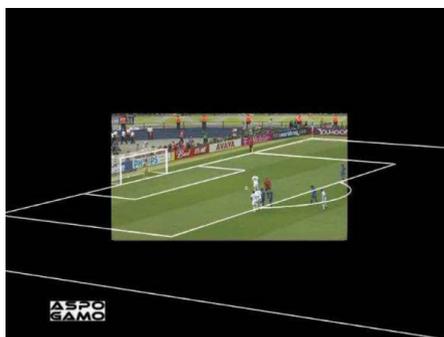
> Son occasionnel : messages échangés sur les radios de la police allemande. Sujets évoqués : échanges autour de l'organisation des policiers (déplacements et communication), activités de faussaires, interpellations, enfants égarés, résultats du match...



Vidéo 3

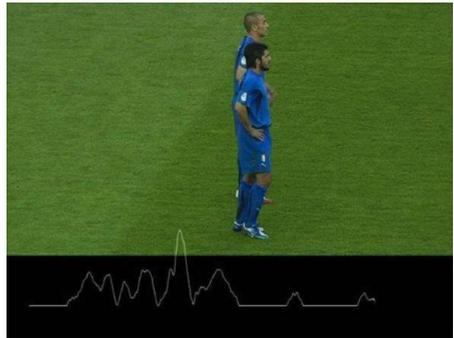
> Prises de vue en plongée dite « grand angle », situant l'action filmée relative à l'ensemble du terrain et permettant de se représenter le hors-champ en image virtuelle.

> Diagramme de déplacement du gardien de but italien lors des tirs aux buts.



Vidéo 4

- > Images d'une caméra qui suit individuellement 7 joueurs italiens pendant environ 15 minutes chacun : Cannavaro, Totti, Toni, De Rossi, Pirlo, Del Piero, Buffon.
- > Courbes de vitesse des déplacements du joueur.



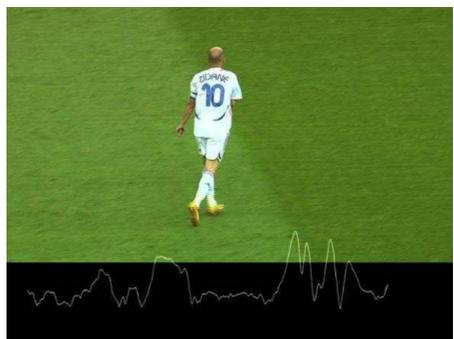
Vidéo 5

- > Représentation dynamique en deux dimensions du match : les points reliés matérialisent la ligne de défense, les meneurs de jeu, les déplacements.
- > Les joueurs sont représentés ponctuellement par des petits personnages qu'Harun Farocki compare aux figurines en bois d'un jeu de baby-foot.
- > Relevé d'intensité sonore représentant la clameur du public.



Vidéo 6

- > Images d'une caméra qui suit individuellement 6 joueurs français pendant environ 15 minutes chacun : Vieira, Zidane, Henry, Ribery, Trezeguet, Barthez.
- > Courbes de vitesse des déplacements du joueur.



Vidéo 7

- > Reconstitution virtuelle en 3D du « clean feed » (vidéo 1)
- > Reconstitution virtuelle en 3D des plans-séquences qui suivent individuellement des joueurs français (extraits basés sur la vidéo 6).
- > Reconstitution virtuelle en 3D centrée sur le ballon.



Vidéo 8

- > Alternance d'images de l'entraîneur italien et de l'entraîneur français.
- > Représentation schématique du jeu de passe ou du trajet effectué par le ballon.



Vidéo 9

Interprétation sémantique du match par un ensemble d'algorithmes (appelés réseaux neuronaux) : Traduction automatique du déroulement du jeu en langage verbal et écrit.



Vidéo 10

> Transcription informatique du match en vue d'une exploitation statistique. Opération réalisée a posteriori du match. Un employé détaille le déroulé du « clean feed », un autre détaille les actions entre joueurs et un troisième saisit ces données à l'ordinateur de façon schématique.

> Saisie graphique de certaines données en notation Laban*.

> Analyse stratégique du match par les entraîneurs de football de la German Football Association (DFB à Francfort). **Transcription en français des échanges disponible à l'accueil de l'exposition.**



* Le système d'écriture Laban est une méthode de notation des mouvements de danse.

Vidéo 11

> Représentation schématique des passes, dribbles et tirs au but dans la version « grand angle » (vidéo 3) : les déplacements sont matérialisés sous forme de lignes droites, courbes, etc.

> Diagramme de déplacement du gardien de but italien lors des tirs aux buts.



Vidéo 12

Caméras de surveillance des services de sécurité du Stade olympique de Berlin. Images enregistrées depuis le PC sécurité à partir des soixante caméras de surveillance. Beaucoup d'entre elles sont télécommandées et peuvent se déplacer en temps réel selon les souhaits des forces de l'ordre.



RENDEZ-VOUS AU LiFE

CONFERENCE

L'art est un sport de combat

Judi 9 février 2017 à 19h au LiFE

Par Jean-Marc Huitorel, critique d'art, auteur de *L'Art est un sport de combat* (Ed. Presses du réel, 2011, textes de Jean-Marc Huitorel, Christine Mennesson et Barbara Forest)

Cette conférence évoquera la place particulière que la culture et les pratiques sportives occupent dans l'art actuel. En insistant, par un focus sur la boxe, sur la dimension engagée et parfois politique des motifs sportifs dans l'art contemporain, on se dira que l'art aussi, comme la sociologie, est un sport de combat.

—

TABLE RONDE

Les media : la fabrique du réel ?

Judi 23 mars 2017 à 19h au LiFE

Dans le cadre de « La semaine de la presse et des media dans l'école », du 20 au 25 mars 2017

Cette table ronde abordera la façon dont la société des media, en opérant des choix stratégiques dans leur communication, oriente notre perception du réel.

Intervenants envisagés : un spécialiste des media, un artiste.

A cette occasion, les élèves de la section Sciences et Technologies de L'Industrie et du Développement Durable, du Lycée Aristide Briand de Saint-Nazaire, produiront une œuvre audiovisuelle qui sera projetée en ouverture de la table ronde.

EN PARTENARIAT AVEC L'UNIVERSITE RENNES 2

JOURNEE D'ETUDE

Images, archives, indices.

Du cinéma de Harun Farocki et d'autres pratiques artistiques.

Vendredi 17 mars 2017 à l'université Rennes 2

En partenariat avec le Master professionnel Métiers et Arts de l'Exposition de l'université Rennes 2, dans le cadre de l'exposition *Deep Play* au LiFE et de l'exposition *Harun Farocki*, du 10 mars au 8 avril 2017 à la Galerie Art et Essai de l'université Rennes 2.

Pour en savoir plus : <http://arts-de-l-expo.tumblr.com/>

Entrée libre pour l'ensemble des évènements.

A VOIR AU GRAND CAFE

Mundial, Enrique Ramírez

Exposition du 28 janvier au 16 avril 2017

Vernissage vendredi 27 janvier à 19h



Enrique Ramírez, *Dos brillos blancos agrupados y giratorios [Deux faisceaux blancs groupés et rotatifs]*, 2016

Courtesy de l'artiste et de la galerie Michel Rein, Paris / Bruxelles

Au Grand Café, Enrique Ramírez propose une relecture de l'Histoire et de la géographie au prisme des références maritimes et des croyances de tribus indiennes d'Amérique. Celles-ci imaginent une inversion du temps historique, plaçant le passé dans notre futur et ainsi notre « évolution » comme un continuél retour en arrière.

Inversion des représentations qui ouvre une réflexion sur la poésie, sa force politique et sa capacité à réarmer notre vision de ce lieu commun, au sens propre comme au figuré, qu'est le monde.

Le Grand Café

Centre d'art contemporain

Place des Quatre z'Horloges

44600 Saint-Nazaire

t. 02 44 73 44 00

grand_cafe@mairie-saintnazaire.fr

www.grandcafe-saintnazaire.fr



Le Grand Cafe - Centre d'art contemporain



@cac_gc

INFORMATIONS PRATIQUES

Exposition présentée du 13 janvier au 26 mars 2017
Du mardi au dimanche de 14h à 19h, les mercredis de 11h à 19h
Entrée libre

SCOLAIRES ET GROUPES

Visites adaptées aux différents publics, uniquement sur réservation, du mardi au vendredi. Merci de prendre rendez-vous 15 jours à l'avance.

Présentation pour les enseignants : mardi 17 janvier à 17h30

Contact :

Laureline Deloingce, chargée des publics
t. 02 40 00 40 17 - deloingcel@mairie-sainnazaire.fr

REMERCIEMENTS

Laëtita Ducamp, stagiaire au Grand Café, centre d'art contemporain

Légende et crédits photographiques du visuel :

Harun Farocki *Deep Play*, 2007

FNAC 10-1108, Prêt du Centre national des arts plastiques

© Harun Farocki Filmproduktion, Berlin / Cnap / photo : àngels barcelona, Barcelone

LiFE

Base des sous-marins, Alvéole 14

Boulevard de la Légion d'Honneur

44600 Saint-Nazaire

t. 02 40 00 41 68

life@mairie-sainnazaire.fr

www.lifefesainnazaire.wordpress.com



Life Saint-Nazaire



LIFE



M:E

