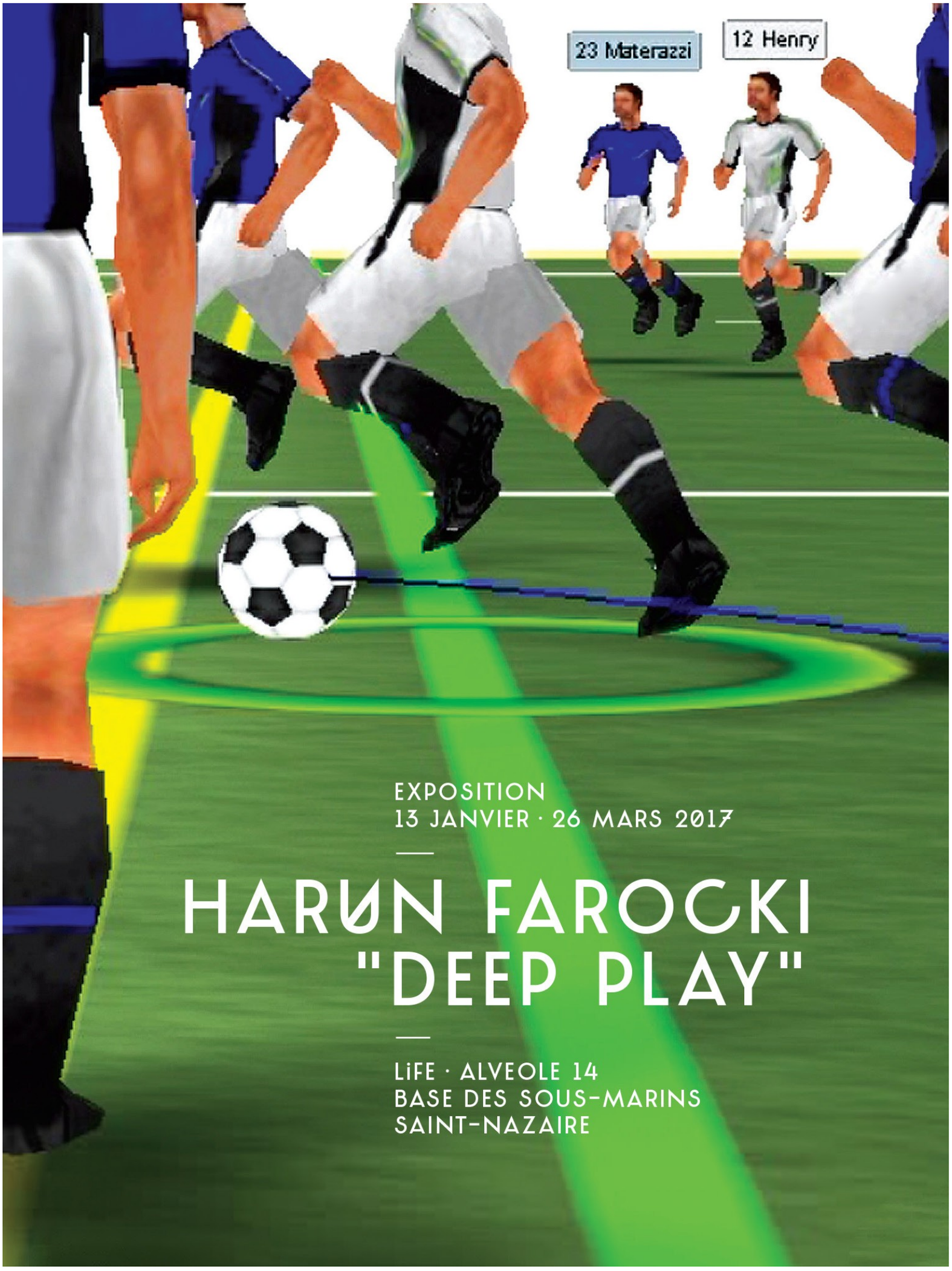


EXPOSITION
13 JANVIER · 26 MARS 2017

HARUN FAROCKI
"DEEP PLAY"

LiFE · ALVEOLE 14
BASE DES SOUS-MARINS
SAINT-NAZAIRE

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT

SOMMAIRE

L' ARTISTE : HARUN FAROCKI 5

DEEP PLAY : LES 12 FILMS 6

DEEP PLAY : PRÉSENTATION D'OEUVRE 8

PRATIQUES ARTISTIQUES : MEDIA & IMAGE 10

AXES THEMATIQUES : LA MACHINE IMAGE 12

- L' IMAGE COMME LANGAGE
- LE DISPOSITIF : LE SOFT MONTAGE
- L'IMAGE-MEDIA : FABRIQUER L'HISTOIRE, FABRIQUER LE REEL

PROLONGER LE DEBAT 18

- LES NOUVEAUX OUTILS TECHNOLOGIQUES
- IMAGE ET RÉALITÉ

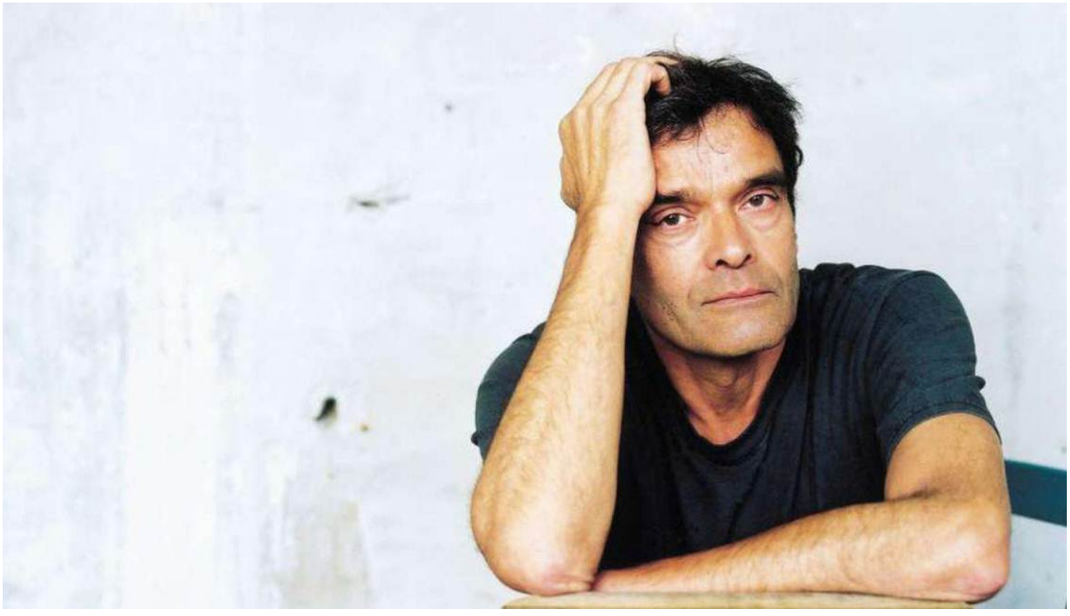
LEXIQUE 21

PROLONGEMENT EN CLASSE 22

RENDEZ-VOUS AUTOUR DE L'EXPOSITION 23

INFORMATIONS PRATIQUES 24

L' ARTISTE : HARUN FAROCKI



Harun Farocki est né en 1944 en Tchécoslovaquie (annexée à l'époque à l'Allemagne). Pendant la guerre froide, il se réfugie avec sa famille à Berlin. Il connait ,en 1989, la réunification de la ville puis, vit en Allemagne jusqu'à sa mort en 2014.

À la fois cinéaste, artiste et théoricien, Harun Farocki est une figure majeure de la réflexion autour de l'image. Son art est une méditation sur la manière dont notre monde est construit par l'enregistrement et l'image. En analysant les differentes sources allant du document d'archive aux images de réalité viruelle, il cherche la place du réel dans un monde devenu « tout-image ».

Après des études à la Deutsche Film und Fernsehakademie, Harun Farocki débute une pratique cinématographique tournée vers le film documentaire. En tant que réalisateur, il produit plus de 100 films pour le cinéma et la télévision au cours de sa carrière. Il utilise le cinéma comme un véritable langage, un outil permettant de mettre en évidence les problématiques économiques, politiques et sociales qui sous-tendent notre monde actuel.

Ses activités de professeur (Berkley, Académie des beaux-arts de Vienne, Harvard), de commissaire d'exposition et de rédacteur amènent Farocki à développer une importante réflexion théorique sur la nature et la fonction de l'image. Pendant dix ans, il est contributeur puis éditeur de la revue spécialisée Filmkritik. C'est la première revue critique à paraître après la seconde guerre mondiale en 1957, elle est consacrée au cinéma allemand émergent.

À partir des années 90, Harun Farocki réalise des installations vidéo multi-écrans qui analysent la construction et la production des images tout en questionnant leur impact social. Cette pratique artistique vient compléter et poursuivre sa démarche cinématographique en transgressant la bidimensionnalité du dispositif spectateur/ écran. Il propose alors des installations immersives permettant l'implication du regardeur.

Farocki se réapproprie des images réalisées via des outils technologiques : des prises de vue militaires, des vidéos publicitaires, des images d'animation ou de vidéosurveillance. Elles sont issues à la fois de sources multiples mais aussi de domaines variés, extérieurs au monde de l'art. Il analyse, fractionne et détourne ces images afin de révéler leur mécanisme. Il nous montre ainsi que les images sont les derniers totems de notre société façonnée par des données immatérielles et des réalités virtuelles.
Selon Chantal Pontbriand la pratique de l'artiste « montre et remontre pour mieux voir »[1].

Le travail de Farocki a été consacré, ces dernières années, par plusieurs grandes expositions personnelles et rétrospectives dans des institutions internationales telles que la Tate Modern à Londres, le Jeu de Paume à Paris (2009), le Musée d'art contemporain de Barcelone (2004) et la Cinémathèque de Vienne (2006).

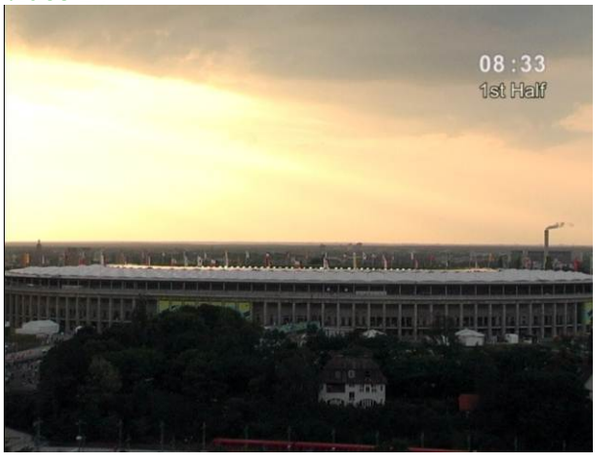
1 Citation extraite du catalogue d'exposition HF I RG [Harun Farocki | Rodney Graham, Paris, Editions du Jeu de Paume, 2009

DEEP PLAY : LES 12 VIDÉOS

vidéo 1 :

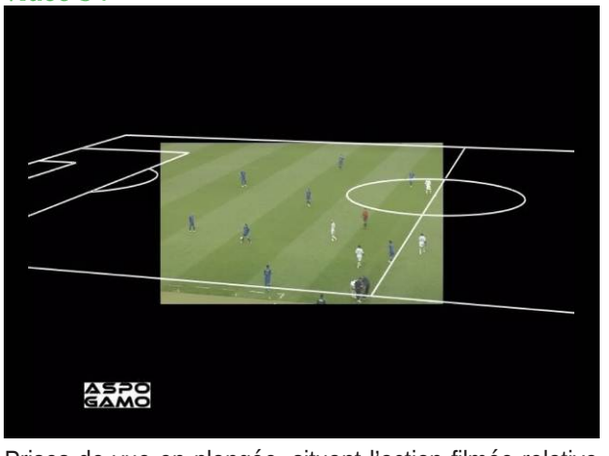
Enregistrement en direct (« clean feed ») fourni aux chaînes de télévision à l'international. Voix off : réalisateur TV, responsable de l'enregistrement, donnant ses instructions. Diagramme montrant les vitesses moyennes et maximales des joueurs.

vidéo 2 :



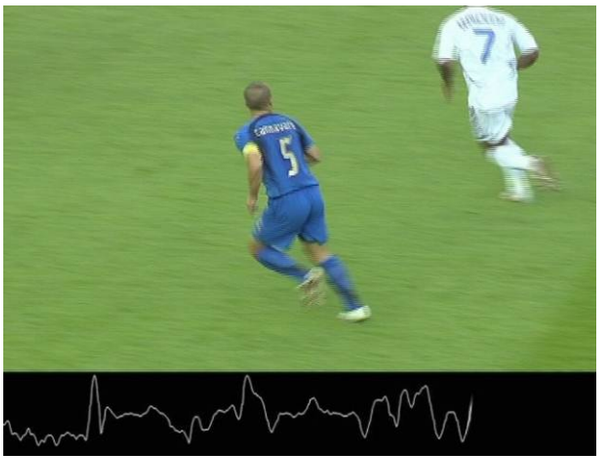
Plan d'ensemble fixe de l'extérieur du stade olympique, filmé par l'artiste et son équipe depuis l'immeuble voisin construit par Le Corbusier.
Son occasionnel, radios de la police.

vidéo 3 :



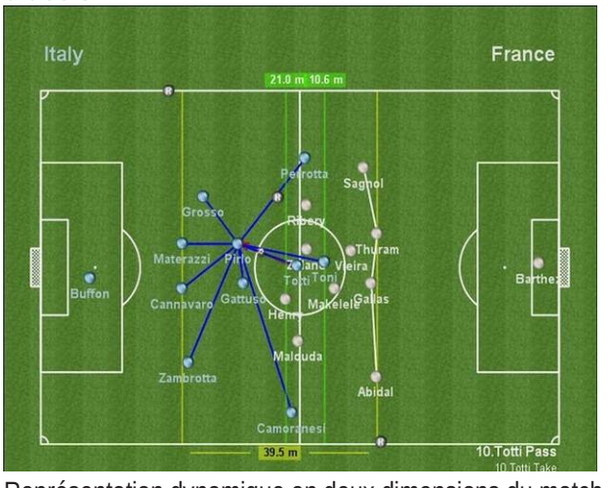
Prises de vue en plongée, situant l'action filmée relative à l'ensemble du terrain. Tir au but : diagramme de déplacement du gardien de but italien

vidéo 4 :



Images d'une caméra qui suit individuellement 7 joueurs italiens. 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.

vidéo 6 :

Images d'une caméra qui suit individuellement 6 joueurs français. Vieira, Zidane, Henry, Ribery, Trezeguet, Barthez. Courbes de vitesse des déplacements du joueur.

vidéo 7 :

Reconstitution virtuelle en 3D du «clean feed» (piste1)
Reconstitution virtuelle en 3D d'une caméra qui suit individuellement 6 joueurs francais (vidéo 6).
Reconstitution virtuelle en 3D centrée sur le ballon.

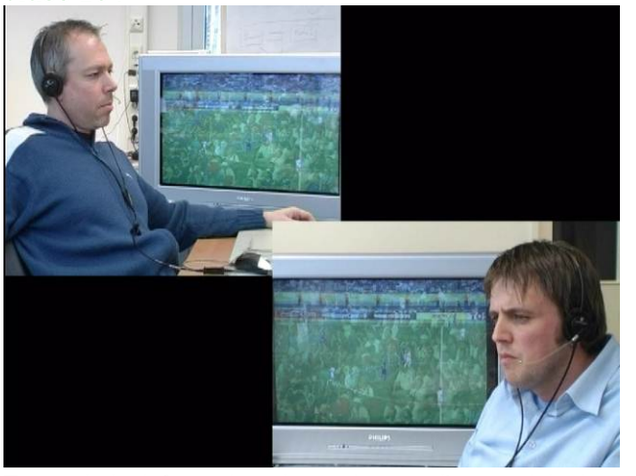
vidéo 8 :

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 :

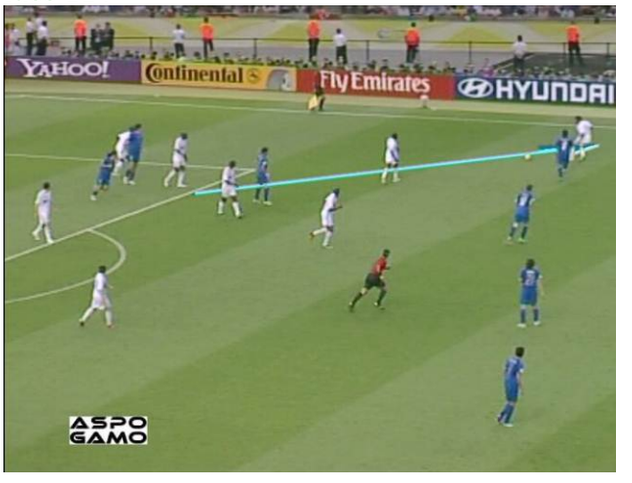
Interprétation sémantique par un ensemble d'algorithmes se rapproche de méthodes statistiques. Traduction automatique du déroulement du jeu en langage verbal et écrit.

vidéo 10 :



Transcriptioninformatiquedumatchenvued'uneexploitation statistique. Opération réalisée a posteriori du match. Saisit des données à l'ordinateur et occasionnelement en notation Laban. Analyse stratégique du match par les entraîneurs de football de la German Football.

vidéo 11 :



Passes, dribbles et tirs au but insérés dans la version « grand angle » (vidéo 3) avec matérialisation des déplacements sous forme de lignes droites, courbes, etc. Diagramme de déplacement du gardien de but italien sur un coupfranc.

vidéo 12 :

Caméras de surveillance des services de sécurité du Stade olympique de Berlin. Son du match.

DEEP PLAY : PRÉSENTATION D'OEUVRE[2]

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 différentes industries, technologies et logiciels dans la production, l'exploitation et la réception de cet événement médiatique. Farocki poursuit ici son questionnement sur « l'image et sa perception », fil conducteur de son corpus d'œuvres.

Deep Play est une installation constituée de 12 écrans. Les images projetées sur ces supports sont issues de différentes sources allant de la retransmission TV du match, d'enregistrements de caméras de surveillance, de reconstitution 3D du match, jusqu'aux études de la motricité humaine réalisées à l'occasion du match ou commandées par Harun Farocki a postérori. 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 spectateurs. 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, comment les outils technologiques et l'imagerie virtuelle changent notre relation au réel.

Farocki commente : « Tant d'intelligence humaine pointée sur une surface de quelques centaines de mètres de gazon ! … »[3]. 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 révèlent la vitesse et la direction de leurs courses, leurs trajectoires ou le nombre de possession de balle. Les joueurs semblent ainsi transparents, c'est l'examen des mouvements et des actions qui prime dans ce procédé.

Dans son travail, Farocki investit des domaines au système règlementé, fermé (football, armée, prison…) pour montrer la capacité de la technologie à analyser et servir des formes d'organisations sociales spécifiques. Ses œuvres mettent ainsi en lumière l'influence des mécanismes technologiques sur notre perception. En ce qui concerne la Coupe du monde, l'action se déroule dans le milieu du football : non seulement l'espace est délimité (terrain), mais le nombre de règles à suivre est restreint. Selon Farocki, il est ainsi assez facile de traduire les images en données, en signe ou en mots par la reconnaissance des actions et des déplacements. Grace aux outils techniques, un nouveau langage se crée pour traduire le réel.

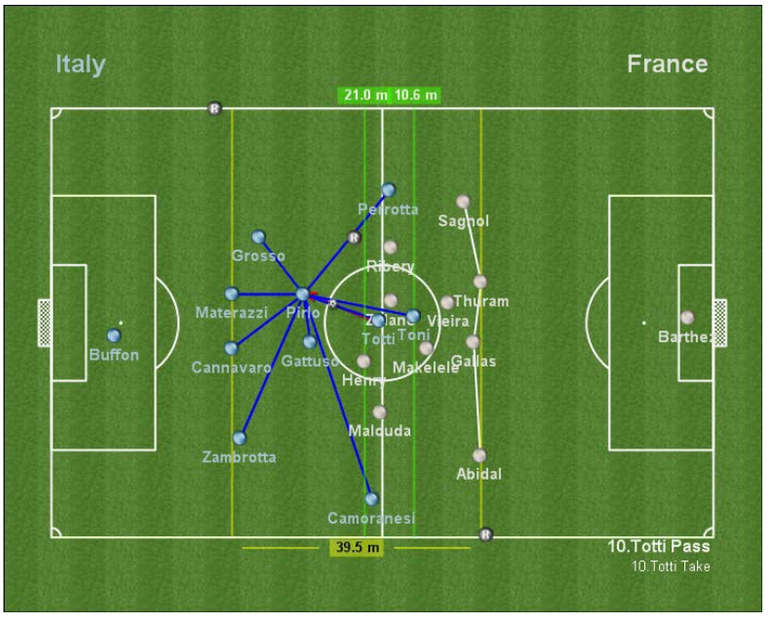
Farocki constate que cette technologie de contrôle et d'analyse du jeu est malgré tout encore incapable d'influencer le résultat final du match, comparant le foot à « une grande loterie en mouvement »[4].
Il met au jour le rapport de force qui existe entre l'événement réel et sa médiatisation par des outils qui pourraient permettre, un jour, de prendre le dessus sur le jeu et sa part d'inconnu : la surenchère d'observations, d'analyses et d'interprétations a un impact sur les attitudes des joueurs et le déroulement du match.

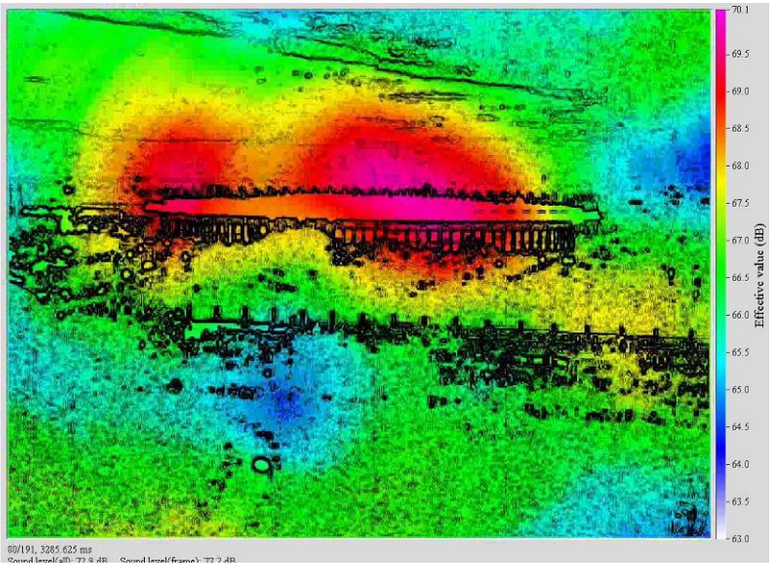
Les technologies qui enregistrent et transcrivent les actions créent des images qui révèlent les défauts des joueurs jusqu'au moindre détail et mettent en abîme la possibilité d'une maîtrise du corps perfectionnée. Ces images opératoires, de contrôle, traduisent une volonté de rationalisation du jeu et produisent des modèles comportementaux. Dès lors, une adaptation des sujets aux images divulguées se met inévitablement en place.
A travers *Deep play,* Farocki montre que ceux qui possèdent et maitrisent 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 mileu du football, le contrôle des nouvelles technologies et des media.

2Texte rédigé d'après l'Analyse de Deep Play par Anne Zeitz, Blog de documentation et d'analyse des arts des nouveaux médias : http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?p=271

3 D'une image à l'autre, entretien paru dans Hors Champ : conversation avec Harun Farocki : http://www.horschamp.qc.ca/article.php3?id_article=290

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





Harun Farocki « Deep Play », 2007
FNAC 10-1108, Prêt du Centre national des arts plastiques
© Harun Farocki Filmproduktion, Berlin / Cnap / photo : àngels barcelona, Barcelone

PRATIQUE ARTISTIQUE : MEDIA ET IMAGE

L'image est un des supports privilégiés de la communication humaine, elle est une des composantes importantes de tout système d'information. Jusqu'au XIXe siècle l'image avait un caractère de rareté, qui allait de pair avec sa considération comme œuvre d'art. L'époque actuelle vit une inflation de documents iconographiques. L'image est en effet initialement « l'enregistrement d'un réel », mais elle peut aussi, selon son traitement, être l'enregistrement d'une réalité organisée, simulée, voire transformée, selon notamment l'intentionnalité de son auteur ou de l'organisme de diffusion.
L'information par l'image est donc complexe. À la fois polymorphique (elle contient de nombreuses formes) et polysémique (elle contient plusieurs sens), elle nécessite une approche spécifique dans son traitement. Il y a toujours interpénétration entre la forme et le contenu et de là provient la difficulté à déterminer ce qui relève de la forme et ce qui relève du contenu[5].

L' ART DES MEDIA : DEFINITION

Ce sont les anglo-saxons qui introduisirent les termes *media* art et *new media art*. En France, *art des media* n'a jamais vraiment été utilisé et *art des nouveaux media*[6] vient récemment d'entrer en scène. L'art des nouveaux media regroupe l'ensemble des pratiques artistiques reposant sur les media technologiques —technologies de la télécommunication, technologies électroniques, numériques et scientifiques— inventés depuis la fin du XIXe siècle et principalement au XXe siècle.

Ainsi, «nouveau» désigne moins un «âge» ou une date d'apparition du média, dans la société et dans l'art, qu'un champ, celui de la pratique artistique associée à des procédés analogiques, informatiques et numériques en tant qu'élément structurel essentiel de l'œuvre. Il serait donc intéressant de distinguer les différents media non pas par leur caractère technique (analogique ou numérique par exemple) mais plutôt en fonction de leur destination : les media qui opèrent sur le principe de la communication de masse (un vers tous) comme la radio et la télévision et ceux, de télécommunications, qui permettent des communications plus individualisées, à double sens (de un vers un, ou de tous vers tous) comme le téléphone, le satellite, le minitel, l'internet...

L' ART DES MEDIA ENVISAGE PLUSIEURS APPROCHES :

1/ Les artistes dont le travail interroge les media de diffusion. Le media de diffusion (La TV, internet, La radio…) et sa mécanique sont l'objet formel de la démarche artistique.

* La TV : chez Nam June Paik, par exemple, la télévision devient un objet sculptural, elle est le pivot de son dispositif artistique. Renvoyant à la cellule familiale et au divertissement, la présence de cet objet questionne non seulement pour sa fonction mais aussi pour sa forme-objet. Ex : Video-fish, 1979 – 1992

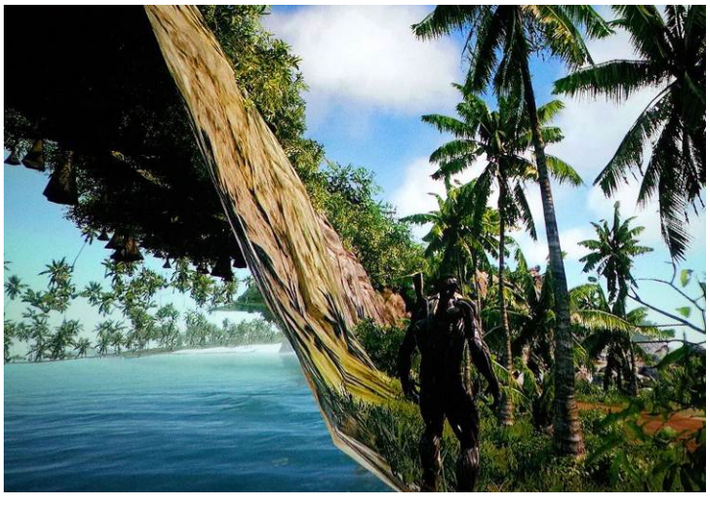
*internet : par exemple, Claude Closky, avec Calendrier 2000, crée un calendrier sur internet qui propose, pour chaque jour de l'année, un slogan trouvé sur une publicité. Sortie de son contexte, cette accroche publicitaire devient comme un augure, ou l'expression d'une sagesse. Le texte publicitaire persiste dans nos mémoires, comme une rengaine quotidienne, un horoscope. La structure du site renvoie à l'utilisation formelle du calendrier papier.

2/ Les artistes dont le travail interroge la société des media.
Certains artistes mettent en œuvre des stratégies d'infiltration; d'autres misent sur des montages inédits et de détournement ; ou encore mettent au jour la manière dont l'information est produite. Ces démarchent agissent comme des alternatives aux discours calibrés des media dominants. Les œuvres de Bruno Serralongue ou Omer Fast ouvrent des espaces qui rappellent le rôle idéologique, économique et politique toujours plus déterminant joué par les media dans la construction de notre quotidien, de notre imaginaire et de notre relation au monde[7].

3/ Les artistes dont le travail interroge l'image comme media.
Farocki, lui, s'intéresse plus particulièrement à l'image technologique et cherche à révéler ce que l'on ne voit pas : « comment les images produites technologiquement influencent et définissent nos sphères sociales et politiques, notre conscience et nos habitudes. »[8] A ce titre, son œuvre Parallele I-IV, (2012-2014), décrit le développement, depuis trente ans, de l'image calculée par ordinateur, en mettant l'accent sur les formes d'animation.
Harun Farocki laisse entendre que bientôt on ne regardera 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.

Video-fish, 1979 -1992, Nam June Paik

Calendrier 2000, 2000, Claude Closky



Parallele I-IV, 2012-2014, Harun Farocki

T3 Aeon, 2000, Omer Fast

5 Louis Vieira, « Méthode d'analyse de l'image d'information. Communication et organisation: http://communicationorganisation.revues.org/1934 ; DOI : 10.4000/communicationorganisation.1934
6 Définition rédigée à partir du site internet Leonardo/Olats, : https://www.olats.org/livresetudes/basiques/2_basiques.php
7 Définition rédigée d'après l'avant-propos de David Perreau, dans In media res, Presses, universitaires de Rennes, p11 : http://www.paris-art.com/in-media-res-information-contre-information/
8 Citation extraite de Arts des nouveaux médias, blog de documentation et d'analyse des arts des nouveaux médias : http://www.arpla.fr/canal20/adnm/?tag=harun-farocki

AXES THEMATIQUES : LA MACHINE-IMAGE

L' IMAGE COMME LANGAGE

« L'usage des images dépend de ceux qui les utilisent, les manipulent. Entre les mains des uns, elles sont des souvenirs, des symboles, des documents historiques ; dans les mains des autres elles sont des outils au service de la répression. »[9] Thomas Vontzelogel

Les images ne contiennent pas en elles-mêmes de discours. Il faut voir le support vidéo comme un moyen de raconter des histoires. Ces histoires sont réalisées grâce à l'intervention d'une personne (réalisateur, monteur, publicitaire…) qui agit en connectant des images entre elles, en produisant un discours grâce à ces connexions. Un discours qui ne préexiste pas à la mise en rapport de ces images entre elles. Avec *Les ouvriers quittent l'usine*, court métrage réalisé en 1995 à partir d'un montage de films du début du siècle traitant de « sorties d'usine » (dont celui de Louis Lumière sortie d'usine 1895), Harun Farocki commémore le premier siècle d'existence du septième art par un constat : le travail n'intéresse pas le cinéma. Le sens de son message est communiqué par l'introduction d'une voix « off ».
Si l'image est l'outil du film, ce sont les mots qui construisent le récit. Le film résulte bien de la combinaison des images et des mots. Le contenu du discours narratif qui accompagne le montage des images peut faire varier considérablement le sens du récit.
Farocki, dans plusieurs de ses œuvres tente de déjouer les pièges du commentaire. En arrachant les images des contextes dans lesquels elles sont produites et diffusées, Farocki leur donne une nouvelle vie grâce à un nouvel assemblage, à de nouveaux rapports entre les images et avec les commentaires. C'est, pour lui, la possibilité qu'un nouveau discours puisse être produit – par le cinéaste ou par le spectateur – à partir de ces images.

A ce propos, Harun Farocki explique que selon lui :

« La structure est créée par les mots et non par les images. Dans les films narratifs, la narration crée une structure, on sait comment lire un film, la matrice de narration préexiste. Avec les documentaires, c'est la logique du discours qui domine dans la plupart des cas et ce n'est pas suffisant, c'est pour cela que le commentaire est un grand problème. Comment éviter que les mots règnent ? Dans certains cas, par exemple dans mon film *Tel qu'on le voit* ou *Images du monde et inscription de la guerre*, j'ai utilisé beaucoup de langage mais un langage où les textes fonctionnent un peu comme des images. J'essaie d'utiliser à l'égard des mots les mêmes méthodes cinématographiques de répétition employées pour les images. C'est peut-être une solution pour qu'existe le commentaire »[10].

Chez Farocki, ce qui s'ouvre devant le spectateur n'est pas une accumulation de significations qui dessineraient un sens unique du film, mais une disparition des significations et une transformation du regard qui peuvent faire émerger une forme de libre arbitre du spectateur. Il y a cette volonté forte chez Farocki que la signification du film, « la vérité de l'image », soit perçue par le spectateur comme un produit à la fois des techniques de captation du réel mais aussi du montage.

Dans l'ère médiatique contemporaine dans laquelle les images prolifèrent, Farocki n'est donc certainement pas un défenseur de l'image comme preuve irréfutable du réel mais il ne rallie pas non plus la cause des grandes critiques de l'aliénation des masses par l'image (en cela qu'elles les maintiendraient dans un état de passivité et de fascination).
Au fil des années, il a tracé une méthode de production de films et d'analyses des images qui nous invite à penser la manière dont elles fonctionnent ensemble. Il nous invite à en faire de nouveaux usages pour accompagner et enrichir une vison critique de la société.

9 Citation de la revue periode.net, harun-farocki-1944-2014-ou-la-dialectique-dans-les-images, Thomas Vontzelogel : http://revueperiode.net/harun-farocki-1944-2014-ou-la-dialectique-dans-les-images
10 Harun Farocki dans Alice Malinge, « Questions à Harun Farocki », Revue 2.0.1, n° 1, novembre 2008, p. 67.

ETUDE D' OEUVRE : L' IMAGE COMME LANGAGE

Farocki envisagent les images comme un langage, à ce titre, il évoque son oeuvre : Image du monde et inscription de la guerre.

Image du monde et inscription de la guerre, film, 1988
Harun Farocki

Images du monde et inscription de la guerre, film-phare de Harun Farocki, est un essai dont le motif central est la photographie aérienne du 4 avril 1944 du camp d'Auschwitz prise par un avion de reconnaissance américain. Sur cette photographie, les analystes identifièrent les usines environnantes mais pas le camp d'extermination. Montage dialectique et commentaire distancié composent ce brillant essai documentaire qui analyse les conditions de lisibilité des images, du «voir» et du «savoir», entrelacs polysémiques de mots et de photographies.

«Une femme arrive à Auschwitz : le photographe la saisit en plein mouvement. Quelle étrange combinaison, conserver et détruire ! En effet, les nazis ont pris des photos à Auschwitz. Deux SS avaient pour tâche de réaliser des photos-documents sur le camp. Ils ont fixé sur leur objectif l'instant où cette femme débarquait à Auschwitz. Comment utiliser de telles images ? C'est un SS qui a fait cette photo, l'appareil faisait partie de l'équipement du camp. Comment montrer cette photo en la mettant entre guillemets ?»[11] Harun Farocki

11 source filmdocumentaire.fr : http://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w_fiche_film/6660_1

AXES THEMATIQUES : LA MACHINE-IMAGE

LE DISPOSIIF : LE SOFT MONTAGE

Afin de questionner la production des images par les media et les machines de vision, Harun Farocki adapte sa pratique cinématographique au monde des arts visuels et crée un cinéma « exposable ». Pour ce faire, il prend appui sur la pratique de l'installation multimédia. Si le dispositif cinématographique et télévisuel oppose film et spectateur via un écran unique, l'installation relie des supports multiples (sons, vidéos..) à leur environnement.

Par la mise en place d'une installation multi-écrans, l'artiste prolonge son processus de fragmentation, de comparaison et de confrontation des images en les déployant dans l'espace. En transgressant la traditionnelle relation frontale entre le spectateur et l'écran télévisuel, Farocki inscrit son œuvre dans un espace bien réel, celui du lieu d'exposition, qui fait écho à l'environnement du match dissimulé par la retransmission en monocanal. Au cinéma ou à la télévision, le film ne rend pas compte de l'ensemble des données de l'espace filmé, il montre seulement un point de vue, une vision du réel.

Cette technique permet d'interroger le rapport entre l'œuvre et le visiteur, ce dernier étant physiquement impliqué dans le dispositif. Dans Deep Play, ce sont les qualités physiques de l'espace qui déterminent le placement des écrans vidéo et le rapport entre les 12 films. De ce fait, le visiteur est immergé au cœur du dispositif. Les vidéos occupent l'espace de manière à ce qu'il puisse appréhender l'ensemble d'un seul et même regard. Il se trouve au centre de toutes les représentations, incité à véritablement expérimenter le match d'une manière inédite.

D'après Chantal Pontbriand, ce dispositif permet à Farocki « de mettre en scène des images afin de laisser le spectateur voir par lui-même et d'avoir sa propre interprétation. Ce processus vise à créer du changement : ne pas en rester à l'archive, mais ouvrir les images à un futur possible, encore inconnu. Tout se passe chez Farocki dans un entre-deux des images, dans cet espace mental que leur juxtaposition laisse surgir. C'est ce que Farocki appelle le soft montage»[12].

De fait, Harun Farocki propose au visiteur une expérience nouvelle d'un événement passé et aujourd'hui historique. Par son installation, l'artiste réintroduit un regard humain, à la fois le sien mais aussi celui du spectateur, dans le processus de lecture de vidéos utilitaires et analytiques.
Au centre du dispositif, le spectateur adopte la position du cinéaste face à sa table de montage et est amené à réassembler lui-même mentalement les différentes images qu'il a sous les yeux pour mieux les décrypter.
Grâce à cette technique, l'artiste invite tout spectateur à réactualiser l'œuvre, à en créer un montage unique et personnel, interrogeantalors l'unicitéduregard. Ainsiil« construitdanssontravailundispositifcinématographique ouvert à la rencontre d'autres spectateurs-auteurs,»[13].
Dans notre société envahie par l'image, l'artiste encourage le spectateur par le dispositif à s'émanciper de « la violence médiatique [...] qui s'étale aujourd'hui sur les écrans de surveillance comme sur les téléviseurs » et dont l'objectif est « de transformer le spectateur – comme en temps de guerre – soit en complice, soit en victime potentielle»[14].

Face au douze vidéos qui composent Deep Play, le spectateur vit ou revit le match tel qu'il ne l'avait jamais vu. La multiplication des images de cet évènement mondial réactive un processus mémoriel qui fait appel au souvenir et à la perception de chacun. Le spectateur redessine ainsi l'Histoire, son histoire. « Puisse chacun être son propre historien » comme le disait Bertolt Brecht[15].

12 Citation extraite du catalogue d'exposition HF I RG [Harun Farocki | Rodney Graham], Editions du Jeu de Paume, 2009.Catherine Perret
13 Thomas Voltzenlogel, Harun Farocki (1944 – 2014) ou la dialectique dans les images, Revue Période: http://revueperiode.net/harun-farocki-1944-2014-ou-la-dialectique-dans-les-images/#footnote_47_1150
14 Christa Blümlinger, De la lente élaboration des pensées dans le travail des images, Trafic, n°14, printemps 1995, p. 31-32
15 Cette injonction clôt également le film de Jean-Luc Godard, Tout va bien, 1972.

LE DISPOSIIF : DEEP PLAY

Farocki inerroge, par ses dispositifs, la place du regardeur et de l'usager. On voit que notre situation dans l'espace physique de l'oeuvre est liée aux differentes situations possibles du domaine qu'il présente (pour deep play : supporters, joueurs, entraineurs, vigiles, analystes...). Il nous place ainsi dans la position du cinéaste face à sa table de montage, obligé de faire des choix dans la lecture et l'association des differents points de vue.

AXES THEMATIQUES : LA MACHINE-IMAGE

L' IMAGE-MEDIA
FABRIQUER L'HISTOIRE, FABRIQUER LE RÉEL

La question du statut de l'image, de ses modes de production mais aussi de diffusion traverse le travail d'Harun Farocki et émerge dans Deep Play.

Véritable artiste-chercheur, Harun Farocki collecte et utilise des images provenant de sources hétérogènes (caméras de surveillance, analyses statistiques et performatives, gros plans) et issues de secteurs variés. Chacune des sources témoigne d'une vision des faits. L'ensemble des sources combiné par l'artiste a pour finalité de déconstruire le réel par un jeu d'éclatement des points de vue.

Dans la plupart de ses installations et certains de ses films, Harun Farocki se base donc sur la reprise et la réappropriation d'images préexistantes, souvent produites par leurs auteurs dans un but utilitaire et considérées comme des éléments d'archives. Sa pratique investigatrice se rapproche donc de celle d'un historien qui « commence par le geste de mettre à part, de rassembler des objets, de muer ainsi en «documents» certains objets répartis autrement »[16]. L'artiste rassemble des documents divers pour élaborer un ensemble constituant un point de vue possible sur le domaine présenté (industrie, commerce, domaine militaire,media…).

Par exemple, dans les installations vidéo *Eye/Machine I, II et III* (2000-2003), Harun Farocki utilise une vaste collection de séquences d'images produites lors de la guerre du Golfe et provenant de laboratoires, de prise de vues journalistiques, de dispositifs militaires, de technologies d'armement modernes. Cette trilogie examine des techniques de traitement d'image «intelligentes» telles que la surveillance électronique, la cartographie et la reconnaissance d'objets, afin de mieux examiner la relation entre l'homme, la machine et la guerre moderne.

Dans Deep Play, l'artiste utilise des images analytiques du match jamais diffusées à la télévision afin d'amener une prise de conscience des moyens techniques disponibles dans le milieu sportif de haut niveau. L'image comme outil de mesure, de rationalisation du jeu a pour finalité d'analyser, de controler les performances sportives des joueurs et de determiner leur valeur sur le marché.
En révélant de telles pratiques au sein du monde du football, Farocki nous invite à considérer l'impact de telles images sur l'événement réel, sa part de spontanéité procurée par l'effet du direct.

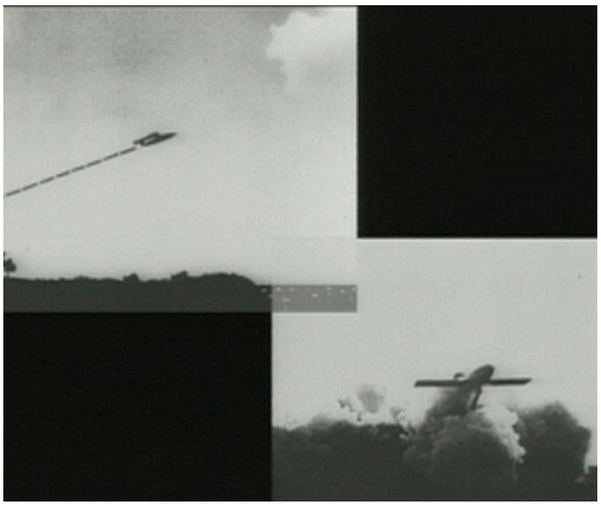
Le détournement et le ré-emploi des images questionnent le statut des traces que nous conservons du passé. D'après Chantal Pontbriand, « le travail sur l'archive est fondamentalement fragmentaire. Aucun passé ne peut être restitué dans sa totalité. Au mieux peut-on trouver sa place dans un continuum historique en s'y inscrivant à l'aide de gestes qui transforment la donne, réinscrivant le temps court dans lequel on est, dans lequel on vit, dans le temps long de l'histoire »[17].

Face au caractère définitivement parcellaire du passé, Harun Farocki soulève des enjeux liés à la « fabrique du réel » et à la manière dont celle-ci reflète notre société. « L'ensemble de l'œuvre de Farocki, s'apparente à un véritable catalogue de violences infligées aux images : non plus seulement les montrer, mais les monter, les plier, les entrechoquer pour leur faire dire ce qu'elles « cachent ». Comme chez l'historien, un bon usage de l'archive entraine forcément un certain traitement à faire subir au matériau d'origine. »[18] Ainsi, Farocki analyse, fragmente et confronte pour mettre au jour la « machine image ».

16 Michel De Certeau, L'écriture de l'histoire, Gallimard, Folio, 2002, p84.
17 Citation extraite du catalogue d'exposition HF I RG [Harun Farocki | Rodney Graham], Éditions du Jeu de Paume, 2009.
18 Florent Le Demazel, Les ouvriers quittent l'usine, site internet débordement, mai 2013 : http://www.debordements.fr/spip.php?article177

L'image d'archive

La question de l'image-document est réccurente dans le travail de Farocki qui fait régulièrement appel à une vaste collection d'images provenant de sources hetéroclites.



Eye/Machine I, II et III, installation, 2001-2003
Harun Farocki

Les 3 films se concentrent sur les images de la guerre du Golfe, qui a provoqué l'indignation dans le monde en 1991. Farocki a réuni des matériels visuels du secteur militaire et civil, montrant des machines « intelligentes », autonomes dans la prise de vue ou travaillant sur la base de programmes de traitement d'image. Dans la technologie des armes modernes, les catégories sont en mouvement: l'intelligence n'est plus limitée aux humains. Dans le cas des clichés provenant des ogives à tête chercheuse, l'instrument et le journaliste sont indissociables par exemple. De plus, il est quasiment impossible de distinguer aujourd'hui une image photographique d'une image simulée par ordinateur.
La distinction entre homme et machine peut-elle encore être faite compte tenu de la technologie d'aujourd'hui ?

«L'accent mis par Farocki sur les techniques de simulation invite à remettre en cause la représentation de la réalité en général. Nos esprits organisent l'information entrante des images en récits qui peuvent être fidèles aux faits ou pas : la question de la preuve de l'existence des armes de destruction massive qui ont provoqué ostensiblement l'invasion de l'Irak par les États-Unis en est un exemple.»
Ken Johnson[19]

19 Ken Johnson, Unfiltered Images, Turning Perceptions Upside Down, New York Times, August 26th 2011
20 Analyse de Julien Marsa dans la revue Image documentaire

L'image virtuelle

A l'heure de l'imagerie virtuelle, où la représentation supplante le modèle existant, Farocki interroge notre rapport au réel à travers la forme image.

Serious Games I-IV, installations vidéo, 2009-2010
Harun Farocki

Un jeu sérieux (de l'anglais serious game : serious, « sérieux » et game, « jeu ») est un logiciel qui combine une intention « sérieuse » — de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement — avec des ressorts ludiques. Ce type de logiciel est utilisé dans le domaine militaire pour recruter, former ou « soigner » les soldats.
Serious Games est un travail de questionnement sur les rapports entre images de guerre et virtualité, en les poussant jusqu'à un point de friction déroutant qui révèle toute l'ambiguïté des liens que nous entretenons avec le réel.

Serious Games se décline en quatre vidéos, installées dans un espace sombre et minimaliste, projetées sur des écrans : simulation animée par ordinateur servant pour l'entraînement des soldats ou à but thérapeutique
, prises de vue d'attaque au sein d'une petite bourgade afghane et explications d'un instructeurs sur les divers scénarios possibles d'embuscade pour l'entraînement des soldats.

Les puissances du faux forment un axe qui traverse toute l'œuvre de Farocki. En opérant, au sein du même régime d'image, la synthèse entre réel et virtuel. Réel, fiction et virtuel se confondent en un seul et même agencement, où l'image ne renvoie plus qu'à sa propre immatérialité, à son immortalité, à son immanence.
Julien Marsa[20]

PROLONGER LE DEBAT

1 /LES NOUVEAUX OUTILS TECHNOLOGIQUES

> Instruments du pouvoir ou de la démocratie ?

Les média de diffusion sont l'outil de base de la gouvernance moderne. Dans un monde où nous sommes de plus en plus individualistes et de moins en moins indépendants et libres, l'information médiatique sous toutes ses formes nous sert de guide, de vecteur d'émotions et de modèle de pensée.
Qui tient les grands groupes de média, tient l'opinion, et qui tient l'opinion tient le pouvoir. En étant maître de l'outil médiatique, on est aussi maître de ceux qui en ont besoin. Si la montée en puissance de cette prise en main - donc de ce contrôle - s'est opérée sur les trente dernières années, elle atteint aujourd'hui son objectif. Les fortes accointances qu'entretiennent les hautes sphères du pouvoir avec les propriétaires des médias majeurs sont largement revendiquées etexposées[21].

Du côté des moteurs de recherche, la suprématie de certaines firmes laissent pensifs quant à l'indépendance de ce type de media. Avec Google, sommes-nous en face d'une tentative de monopole sur le Web ?

Google =

- **100 milliards de pages indexées,**
- **30 millions d'internautes français,**
- **près de190 millions de sites dans le monde,**
- **plus d'1 milliard d'internautes dans le monde,**
- **plus de 90% des requêtes des moteurs en France,**
- **plus de 63% des requêtes des moteurs aux Etats-Unis,**
- **plus de 200 à 500 millions de requêtes par jour,**
- **plus de 2 000 000 de serveurs en 2008**

En dix ans d'existence, Google a tellement grandi qu'il a fini par se rendre incontournable. Notre courrier, notre mémoire, bientôt notre dossier médical… chaque jour, les serveurs de l'entreprise accumulent de nouveaux détails sur notre intimité. Mais comment le géant Google gère-t-il nos données personnelles ?
Lire à ce sujet, l'article du Monde : peut-on tout confier à google ?[22]

> Internet, Liberté ou aliénation ?

Jamais l'humanité n'avait disposé d'un accès aussi facile et immédiat à des milliards de données, dans tous les domaines possibles et imaginables. Mais en quoi une telle accessibilité constitue-t-elle en soi un progrès, facteur de liberté ? Les nouvelles technologies de l'information n'ont-elles pas engendré une nouvelle forme d'aliénation, par le phénomène « d'addiction » qu'elles créent chez ceux qui, sans elles, ont le sentiment d'être renvoyés à leur individualité et à leur solitude ?
Regarder à ce sujet le café-philo de la médiathèque de franconville : internet, liberté ou aliénation ?[23]

21Paul-Vincent PAQUET – Les chroniques.net : http://leschroniques.net/cro_presse_pouvoir.htm
22 http://www.lemonde.fr/le-monde-2/article/2008/11/14/peut-on-tout-confier-a-google_1118856_1004868.html
23 https://www.dailymotion.com/video/x445yvx_cafe-philo-internet-liberte-ou-alienation-2_school

2/ IMAGE ET REALITE

PAR CATHERINE DROUET, PROFESSEUR DE PHILOSOPHIE AU LYCÉE A.BRIAND DE SAINT NAZAIRE

> Peut-on se représenter le réel ?

L'exposition propose 12 points de vue différents sur un même match. Elle montre que sur un même événement, un nombre indéfini de perspectives sont possibles, dépendant de facteurs contingents, tels que notre situation dans l'espace (sommes-nous dans le stade, sur la pelouse ou dans les tribunes des spectateurs ? Ou encore dans une cabine d'enregistrement et de sélection des images ? devant notre TV ? Dans un appartement à proximité du stade ? faisons-nous face à la pelouse, notre regard orienté vers le jeu ou bien aux spectateurs que nous sommes chargés de surveiller si nous sommes vigiles ?). On voit que notre situation dans l'espace physique est liée à notre situation dans l'espace social : sommes-nous joueurs ? Commentateur sportif pour un média ? Supporter dans le stade ou simple spectateur télévisuel ? Policier chargé de la surveillance des abords du stade ? haut-responsable de la FIFA ?...

Autant de positions dans les espaces, autant de perspectives et sans doute de vécus différents d'un même événement. Alors, est-il si sûr qu'il s'agisse d'un même événement ? Si on pousse ce raisonnement à l'extrême, nous pourrions aller jusqu'à dire « autant de matchs que de spectateurs ». Mais cette conclusion subjectiviste brade à bon compte l'existence réelle de l'événement, qui résiste, malgré tout à cet éclatement des perspectives. Au-delà des perspectives individuelles, il n'existe bel et bien qu'un seul match. Comme le cube, dont on ne peut voir toutes les faces à la fois, on ne peut percevoir en même temps toutes les actions qui se déroulent sur le terrain de jeu, qui reposent sur des interactions nombreuses, incessantes et complexes. La nécessité économique de faire du football un spectacle mondial, a poussé les techniciens des médias à trouver des solutions techniques pour tenter de représenter le plus possible d'interactions sur le terrain, bien au-delà de nos facultés perceptives naturelles, pour nous donner en quelque sorte une « vision augmentée » du match.

L'exposition cherche à nous révéler par quels procédés les médias peuvent augmenter notre vision d'un événement, ici d'un match. Et quels en sont les effets sur notre compréhension des événements ? Quelle intelligence du jeu cette augmentation de la vision nous donne-t-elle? Au-delà de l'exemple du match de football, la même question se pose au sujet des nombreux moyens développés par les sciences et les techniques pour visualiser l'invisible : est-ce au réel en soi que l'on a ainsi accès ? ou bien seulement à une représentation du réel ?

Bibliographie et sitographie

Football, l'intelligence collective. Documentaire accessible sur universcience
http://www.universcience.tv/video-football-l-intelligence-collective-3342.html

Articles : La conscience, L'objet. Sur le site L'encyclopédie philosophique.
http://encyclo-philo.fr/

Philosophie de l'image, ouvrage collectif, édition M-Editer, 2010

Le regard de la pensée. Philosophie de la représentation. Pierre Guenancia, éditions PUF, 2009.

2/ IMAGE ET REALITE

> Le réel et l'illusion

« L'art ne reproduit pas l'invisible, il rend visible l'invisible » ; Paul Klee.

L'art comme la science cherchent à donner des représentations du réel. Ces représentations jouent sur notre perception, créant des illusions d'autant plus réelles qu'elles s'appuient aujourd'hui sur des techniques de plus en plus sophistiquées.

Le développement récent des technologies de traitement de l'information a favorisé la production ou le recours à des images numériques, de synthèse, ouvrant les portes de mondes virtuels dans lesquels les images, les perspectives, les lieux, les mouvements sont autant d'espaces qui renvoient au réel sans être réel.
Peu de domaines sont épargnés par le déploiement de ces techniques, les jeux vidéo, la production cinématographique, les dessins animés, les reconstitutions historiques, les projets architecturaux, les études d'impacts environnementaux, les études de motricité humaine dans le sport… la liste est longue et nous assistons à un tournant dans notre rapport au réel et notre manière de le penser. Pour autant, cette accélération ne constitue pas une rupture dans nos rapports au réel. Le réalisme des images de synthèse, la possibilité de les animer, d'en faire varier les angles de vue, de les organiser dans des séquences animées, tout cela est grandement facilité par les moyens techniques de traitement des images mais c'est bien toujours le même principe d'illusion qui est à l'œuvre.

Dans l'installation de Farocki, les images numériques, de synthèse constituent un langage organisé en symboles qui nous permet de décrire les joueurs et les champs d'action possibles de ces joueurs.
Comme le remarque Leroi-Gourhan (1989), « il n'y a pas réellement de preuves formelles de la nécessité de développer des langages évolués pour développer des techniques mais les deux vont toujours de pair ».[24]

Quelles sont les spécificités de l'installation, des représentations proposées par Harun Farocki ? À quelle forme d'intelligibilité du réel nous fait-il accéder ?
À partir de la visite de l'exposition, on essayera de formuler précisément, en quoi elle nous « ouvre les yeux »?
De quelle manière les outils technologiques et l'imagerie virtuelle transforment-ils profondément notre imaginaire, la place que nous accordons au réel ?

24 Ginestié, J. (2004). Réel et virtuel : une histoire de représentations. Éducation technologique, 24, 4-8
http://www.technologieeducationculture.fr/Bibliotheque/2004-Reel%20et%20virtuel%20-%20une%20histoire%20de%20representations.pdf

LEXIQUE

- media : Procédé permettant la distribution, la diffusion ou la communication d'œuvres, de documents, ou de messages sonores ou audiovisuels (presse, cinéma, affiche, radiodiffusion, télédiffusion, vidéographie, télédistribution, télématique, télécommunication). [On trouve aussi médium ou medium au singulier, et media, nom masculin invariable.

- réseaux de télécommunication : ils sont définis comme la transmission à distance d'informations avec des moyens à base d'électronique et d'informatique. Actuellement, les télécommunications concernent l'utilisation d'équipements électroniques associés à des réseaux numériques comme le téléphone fixe ou mobile, la radio, la télévision ou l'ordinateur. Ceux-ci constituent une partie importante de l'économie et font l'objet de régulations au niveau mondial.

- image : représentation visuelle, voire mentale, de quelque chose (objet, être vivant et/ou concept). La représentation peut être naturelle (ombre, reflet) ou artificielle (peinture, photographie, vidéo).

- image analogique : image liée à un support matériel : plaque photo, pigments de peinture et toile, par exemple. Il n'est pas possible de reproduire l'image originale à l'identique. Les copies sont nécessairement dégradées par rapport à l'original.[25]

- image numérique :
les images numériques peuvent se décrire par un ensemble fini de valeurs entières. Si on connait cette suite de valeurs, on peut recréer une copie exacte de l'image d'origine. On peut assimiler cette suite de valeurs à un «code génétique» de l'image.Dans le cas du numérique, on distingue principalement deux types d'image : l'image en pixels et l'image vectorielle.

- image virtuelle : conçue par un programme informatique pour reproduire une réalité matérielle (qu'elle soit fictive ou non).

- montage : La définition la plus courante du montage en fait « l'organisation des plans d'un film dans certaines conditions d'ordre et de durée » (Marcel Martin). Vincent Pinel en détaille l'organisation et les options : « 1. Sélectionner les prises à retenir. 2. Organiser le récit : scène, séquence, montage parallèle, montage alterné, retour en arrière (flash back), montage anticipé (flash forward). 3. Mettre en place les plans les uns par rapport aux autres dans l'ordre le plus favorable. [...] 4. Déterminer les points de coupe en amont et en aval de chaque plan en fonction des données dramatiques, narratives, expressives... 5. Mettre au point les raccords entre plans. Dans le cas d'une action continue, on peut soit „suturer" les plans successifs („transparence" recherchée du raccord) [...], soit pratiquer une ellipse, brève (économie dans la narration), soit encore rechercher un raccord délibérément „faux" à des fins expressives. [...] 6. Déterminer le mode de transition d'un plan à l'autre : coupe franche, fondu, enchaîné, volet... 7. Rechercher le rythme : à l'intérieur de chaque scène, puis de la séquence, puis du film tout entier. » À cela s'ajoute le montage des différentes bandes sonores.[26]

- soft montage : Farocki, dans sa pratique, utilise abondamment l'archive cinématographique et télévisuelle, tant fictionnelle que documentaire. Il s'est aussi intéressé aux archives recueillies par les caméras de surveillance dans les lieux institutionnels (prisons, régies de transports urbains, centres commerciaux), de même qu'aux images engendrées par la réalité virtuelle dans le domaine de l'intelligence militaire, de séances de formation et d'études cliniques.L'observation et le montage lui permettent de mettre en scène des images afin de laisser le spectateur voir par lui-même et d'avoir sa propre interprétation. Ce processus vise à créer du changement : ne pas en rester à l'archive, mais ouvrir les images à un futur possible, encore inconnu. Tout se passe chez Farocki dans un entre-deux des images, dans cet espace mental que leur juxtaposition laisse surgir. C'est ce que Farocki appelle le soft montage.[27]

- structuralisme : Le structuralisme, ou ce que l'on regroupe sous ce terme général, c'est l'effort pour établir, entre des éléments qui peuvent avoir été répartis à travers le temps, un ensemble de relations qui les fait apparaître comme juxtaposé, opposés, impliqués l'un par l'autre, bref, qui les fait apparaître comme une sorte de configuration ; et à vrai dire, il ne s'agit pas là de nier le temps ; c'est une certaine manière de traiter ce qu'on appelle le temps et ce qu'on appelle l'histoire.[28]

[…] disons que le structuralisme explore surtout un inconscient. Ce sont les structures inconscientes du langage, de l'œuvre littéraire et de la connaissance qu'on essaie en ce moment d'éclairer. En second lieu, je pense qu'on, peut dire que ce que l'on recherche essentiellement, ce sont les formes, le système, c'est-à-dire que l'on essaie de faire ressortir les corrélations logiques qui peuvent exister entre un grand nombre d'éléments appartenant à une langue, à une idéologie, à une société ou à différents champs de connaissance ; ce à quoi j'ai moi-même travaillé.[29]

25 université de Rennes, définition image analogique, image numerique : http://www.sites.univ-rennes2.fr/arts-spectacle/cian/image_numFlash/pdf/chap3_cours31.pdf
26 Joël MAGNY, « CINÉMA (Réalisation d'un film) - Montage », Encyclopædia Universalis [en ligne], consulté le 3 janvier 2017. URL : http://www.universalis.fr/encyclopedie/cinema-realisation-d-un-film-montage
27 Chantal PONTBRIAND, HF I RG, Paris, Jeu de Paume, 2009
28 Michel FOUCAULT, « Des espaces autres » (1967), dans Dits et écrits, t. II, Paris, Gallimard, p. 1571
29 Michel FOUCAULT, « entretien de 1968 », dans Dits et écrits, t. I, Paris, Gallimard, p. 681

PROLONGEMENT EN CLASSE

ART ET FOOTBALL

Tout ce qui est spectacle n'est pas forcément art. Même si la technique de certains joueurs est éblouissante, leur engagement dans cette pratique n'est pas comparable à celle de l'artiste.
La passion planétaire pour le foot en fait l'une des activités humaines les plus représentées et qui fournit le plus d'images, le plus d'icônes.
A ce titre, il est intéressant de regarder différentes approches du sujet et de mener une étude comparative des deux œuvres vidéo suivantes au regard de l'œuvre *Depp Play* d'Harun Farocki :

- Vidéo : Zidane, un portrait du XXIe siècle, 2006, vidéo, 1h30.
De Douglas Gordon et Philippe Parreno, artistes plasticiens.
Armés de dix-sept caméras haute définition empruntées à l'armée américaine, Gordon et Parreno ne filment que la star. Zidane qui attend. Zidane qui court. Zidane qui transpire. Zidane qui dribble, porté par la musique atmosphérique du groupe rock Mogwaï. Les dix premières minutes sont décisives : au spectateur de choisir son camp, car le film ne quittera jamais cette ligne de conduite. L'ennui est bien là, au détour de chaque plan, fidèle aux expérimentations warholiennes sur la captation du temps réel. Zidane, un portrait du XXIe siècle n'est pas une déclaration d'amour à son sujet mais une entreprise inédite et résolument ludique de déconstruction de celui que des milliers d'admirateurs ont rapidement déifié au lendemain de la Coupe du Monde de 1998.

- Documentaire : Les bleus, Une autre histoire de France, 1996-2016, 1h47.
De Sonia Dauger & David Dietz, documentaristes
Les grandes épopées des équipes nationales sont des moments de communion collective que peu d'événements sont capables de générer. L'histoire des Bleus ces vingt dernières années n'échappe pas à la règle : elle a fédéré dans la joie, comme en 1998, dans l'incompréhension comme en 2006, dans la douleur comme en 2010 ou dans l'espoir lors de l'été 2016. Elles sont des marqueurs de leur temps et de leur époque. De l'avènement de la génération Zidane en 1996, jusqu'aux larmes d'Antoine Griezmann face au Portugal en finale de l'Euro 2016, en passant par le 12 juillet 1998 sur les Champs-Elysées ou le terrain d'entraînement de Knysna en Afrique du Sud, retour sur des moments forts, entre cohésion et rupture.

Après avoir visionné les trois œuvres citées, répondre aux questions suivantes :

- De quel milieu sont issus les auteurs des 3 films : Deep play, Zidane, un portrait du XXIe siècle, Les bleus, Une autre histoire de France ?
- Quelle incidence cela a sur l'œuvre produite ?
- Quels points de vue adoptent-ils ? Comment présentent-ils leur sujet ?
- Quelle vision donnent-ils du milieu du football ?
- Quelle place, quel rôle donnent-ils au spectateur ?
- Quels sont les points communs et les différences d'approches entre ces 3 œuvres (technique, sujet, réalisation, présentation) ?

RENDEZ-VOUS AUTOUR DE L'EXPOSITION

CONFERENCE
L'art est un sport de combat
Jeudi 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 ?
Jeudi 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.

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

Mundíal, Enrique Ramírez
Exposition du 28 janvier au 16 avril 2017
Vernissage vendredi 27 janvier à 19h

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 continuel 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.

Mots clés : voyage, bateau, exploration, colonialisme, histoire

contact visites et reservations groupes : Eric Gouret
Chargé des publics au Grand Café, centre d'art contemporain de Saint-Nazaire
Gourete@mairie-saintnazaire.fr

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

INFORMATIONS PRATIQUES

LIEU D'EXPOSITION

DEEP PLAY
Exposition présentée au LiFE du 13 janvier au 26 mars 2017
Ouverte du mardi au dimanche de 14h à 19h et le mercredi de 11h à 19h

Entrée libre.

LIFE
Base des sous-marins, Alvéole 14
Boulevard de la Légion d'Honneur
44600 Saint-Nazaire

SCOLAIRES ET GROUPES
Visite pour les enseignants : mardi 17 janvier à 17h30, au LiFE

Médiation pour les scolaires et les groupes uniquement sur réservation
du mardi au vendredi.
Merci de prendre rendez-vous 15 jours à l'avance.

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS

Laureline Deloingce chargée des publics
02 40 00 40 17
deloingcel@mairie-saintnazaire.fr

Réalisation et rédaction : Laureline Deloingce