

CAPSULE

Petit précis de rencontre
avec une exposition
du Grand Café pour les
enseignant-es et les élèves

Night Shift

Exposition de Paul Heintz
14 mars - 10 mai 2026



Paul Heintz, *Sleep Work*, 2026. Installation filmique.
Capture d'écran © ADAGP, Paris, 2026.

Le pôle des publics du Grand Café
vous propose une découverte
approfondie adaptée à vos classes.
Contactez-nous pour plus
d'informations ou pour une
réservation.

publicsgrandcafe@saintnazaire.fr
02 51 76 67 01

- Présentation de l'artiste
 - Point programme
 - Focus sur l'œuvre
 - Focus thématique
- Pistes pédagogiques
 - Questions à poser aux élèves
 - Expériences à mener
 - Aller plus loin
 - À regarder et à écouter
 - Les artistes à découvrir
-

Paul Heintz

Paul Heintz (né en 1989 à Saint-Avold) est un artiste français vivant et travaillant entre Paris et la Lorraine.

Diplômé des Beaux-Arts de Nancy, des Arts Décoratifs de Paris et du Fresnoy, studio national des arts contemporains, son travail pluridisciplinaire mêle film, installation, édition et objets.

Il développe une pratique ancrée dans la rencontre documentaire comme point de départ. Ses œuvres naissent d'échanges prolongés avec des personnes ou des communautés, tissant une esthétique de la rencontre où les frontières entre documentaire et fiction deviennent poreuses.

Il construit ses récits dans une narration volontairement ouverte, qui interroge des questions sociétales sans jamais imposer de clés de lecture. Le rapport à l'autorité et la soumission au pouvoir sont des sujets récurrents dans ses réflexions, toujours abordés avec distance et sensibilité poétique.

Pour en découvrir plus : www.paul-heintz.fr



Photographie © Alix Marie

Point programme

→ Cycle 1

- Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions
- Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques, sensibilité, sensations, imaginaire
- Appréhender l'image de son corps
- Explorer le monde, du vivant, des objets et de la matière

→ Cycle 2

- Être sensible aux questions de l'art, la narration et le témoignage par les images
- Observer les représentations du monde, par l'art
- Étudier les langages pour penser et communiquer, les méthodes et outils pour apprendre
- Comprendre et s'exprimer à l'oral, lire, écrire, comprendre le fonctionnement de la langue

→ Cycle 3

- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques
- Fabriquer, mettre en dialogue avec l'environnement
- Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art
- Acquérir une expression, une mise en mots propice à la discussion sur les émotions et les sentiments

→ Cycle 4

- Comprendre et s'exprimer à partir des découvertes culturelles d'une langue vivante étrangère
- Découvrir et se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art
- Développer les compétences comme, l'écoute et la compréhension, la parole et l'écriture, propice au dialogue
- S'informer dans le monde numérique et utiliser ses outils, dans le monde de la globalisation

→ Lycée

- Diversité des statuts, pratiques et finalités du dessin, de la peinture et des autres champs
- Figuration et construction de l'image, les espaces narratifs de la figuration et de l'image, le temps et mouvement de l'image (photo, vidéo, installation)
- Les liens en arts entre le cinéma, l'animation, les images de synthèse, les jeux vidéo
- Interroger les conditions et les enjeux de la création artistique dans des contextes historiques et culturels précis

À Dafen, dans la banlieue de Shenzhen en Chine, se trouve un centre international de production de copies manuelles d'œuvres d'art. 8 000 artistes copistes y produisent près de 5 millions de tableaux par an, expédiés aux quatre coins du monde. Paul Heintz entre en correspondance avec Wang Shiping, peintre copiste de 27 ans. Pendant plus d'un an, via l'application WeChat et la traduction automatique, ils échangent photos de leur quotidien que chacun reproduit à la peinture. Le film, tourné principalement de nuit en raison du climat étouffant, nous fait découvrir l'atelier de Wang, son travail méthodique (peindre 10 à 20 fois le même motif), ses aspirations artistiques personnelles face aux impératifs économiques. Les peintres copistes racontent leur quotidien : leurs gestes empruntent autant à un imaginaire artistique qu'ouvrier, à des technologies récentes qu'à des techniques classiques. Le film interroge les notions d'original et de copie, la mondialisation de l'art, le travail répétitif et la production de masse.



Paul Heintz, *Shānzhài Screens*, 2019.
film, 23 min 9 sec. Capture d'écran.
© ADAGP, Paris, 2026.



Paul Heintz, *Screenshot 2 juin 2019*,
2019. Peinture aquarelle et huile sur
toile, bois, dimensions variables.
© ADAGP, Paris, 2026.

Mots-clés :

- Art et économie • Artisanat vs industrie • Copie et originalité •
- Industrie culturelle chinoise • Chine contemporaine •
- Travail et production de masse • Mondialisation •
- Correspondance artistique • Communication interculturelle •

Depuis la pandémie de Covid-19, une nouvelle pratique a émergé sur les réseaux sociaux : le *sleep streaming*. Des internautes se filment en train de dormir en direct sur internet et monétisent leur sommeil via des abonnements, des "subathons" (streams de plusieurs jours) ou des "jeux de réveil" où les spectateurs paient pour réveiller le dormeur. Paul Heintz a commencé à échanger avec trois d'entre eux : Stephen (Oregon), Dottea (Kansas) et Andrew (New Jersey). Lors de la rencontre avec eux, il leur a demandé de raconter leurs rêves nocturnes, constituant un vaste répertoire de rêves et de rejouer ces rêves devant un caméra. L'installation à l'étage du Grand Café mêle tournages chez ces streamers et flux vidéo en direct intégrés par un logiciel.

Le *streaming* devient un métier d'appoint pour des personnes isolées ou en marge, une "économie de la débrouille". La chambre à coucher se transforme en espace business. À travers cette collecte de rêves, l'artiste interroge le rêve américain contemporain à l'ère du capitalisme des plateformes : que signifie rêver quand le sommeil lui-même devient travail ? L'œuvre fonctionne comme un attrapeur de rêves digitaux qui sonde notre inconscient social, entre précarité économique, solitude connectée et capitalisation du plus intime.



Paul Heintz, *Sleep Work*, 2026. Installation filmique. Capture d'écran.
© ADAGP, Paris, 2026.

Mots-clés :

- Capitalisme • Monétisation de l'intimité • Réseaux sociaux •
- Précarité et travail numérique • États-Unis contemporains •
 - Sommeil et rêves • Rêve américain •
- Économie de la débrouille • Streaming et surveillance •

Trois jeunes femmes saoudiennes déambulent la nuit dans les rues de Djeddah, en quête de la source de la fontaine du roi Fadh, la plus haute du monde. Dans leur voiture, elles discutent, chantent, plaisantent et jouent au « Nafura Game » : un jeu où elles remplacent les mots interdits par *nafura* (fontaine en arabe). Ce qui commence comme un jeu naïf devient progressivement sérieux. Elles disent ce qui ne peut être dit ouvertement dans un contexte de censure et de surveillance. Pour des raisons de sécurité, leurs visages sont dissimulés par des masques lumineux et leurs voix modifiées. Le film mêle fiction nocturne et réalité documentaire, entrecoupé de séquences en images de synthèse révélant les canalisations souterraines de la fontaine, métaphore des rouages du pouvoir. On y découvre des graffitis de quartiers démolis lors de la construction du monument. Entre *road movie* et fable politique, *Nafura* interroge la relation entre contrôle de l'eau et autorité politique, entre désir de visibilité et nécessité de protection, entre monumentalité spectaculaire et violence sociale. Le film a été co-construit avec les trois protagonistes qui ont ajouté leurs propres positions politiques et poétiques au projet initial de l'artiste.



Paul Heintz, *Nafura*, 2023. Film, 27 min 34 sec. Capture d'écran.
© ADAGP, Paris, 2026.



Paul Heintz, *Nafura poem*, 2023. Sculpture en miroir gravé, 41×31×2 cm.
© ADAGP, Paris, 2026.

Mots-clés :

- Pouvoir et symboles • Eau et politique • Arabie Saoudite •
- Censure et liberté d'expression • Jeunesse et émancipation •
- Espace urbain et gentrification • Fiction collaborative •
- Road movie nocturne • Graffiti et mémoire urbaine •

Le décalage des nuits

À Shenzhen, dans le sud de la Chine, Paul Heintz communique avec un peintre copiste en Chine qui, dans le tourbillon de la mondialisation, produit comme bon nombre de ses collègues des copies d'œuvres de grands maîtres qui finiront sur une étagère ou un mur pour décorer les logements des quatre coins du monde. Cette entreprise se joue dans un village du sud de la Chine, Shenzhen, où les températures et le taux d'humidité empêchent toute activité humaine en plein jour. Le travail se fait donc de nuit, en décalage : la nuit remplace le jour, le jour devient la nuit. La part du rêve se trouve alors inversée, rêver du travail le jour pour rêver éveillé la nuit, un monde parallèle incompréhensible et politique, un double axé sur l'**hyperproductivité** des images presque warholienne avec sa *Factory*¹, face à une réalité individuelle de l'ordre de l'intime alors ensevelie. **Rêver d'un ralentissement** face à une **accélération numérique**. Les médias nous rendent léthargiques, mais la léthargie ralentit le système.

L'espace de la nuit, du sommeil, devient le terrain d'enquête de *Sleep Work*. L'artiste y investit directement les images de streamers américains diffusant leur sommeil en direct. Vendant leurs nuits pour quelques dollars, la chambre devient ici un lieu de business pour pallier les difficultés financières. Les gestes du repos se monétisent et l'on peut les considérer comme une tactique de résistance, de **désobéissance discrète**, penser le sommeil comme un sabotage. Mais partager ses rêves, c'est d'une certaine façon en perdre le contrôle, donner les plans d'accès des songes, c'est offrir aux voyeurs/regardeurs la possibilité de les infiltrer, un miroir aux alouettes. À travers ce film aux multiples interrogations, l'artiste sous-entend qu'interroger les rêves, c'est aussi interroger le rêve américain.

Trois jeunes femmes saoudiennes traversent Djeddah la nuit dans *Nafura*, profitant de l'obscurité pour dire ce qui ne peut être dit en plein jour. La nuit efface momentanément les contraintes, dissimule les visages, libère la parole. Ce décalage temporel n'est pas seulement climatique ou économique, il est politique : quand le jour impose la surveillance et la censure, la nuit offre un **interstice de respiration**. Mais ce refuge nocturne est fragile, rattrapé par le réel qui oblige à masquer les visages même dans le film.

Chez Paul Heintz, la nuit n'est jamais totalement libératrice : elle **révèle les tensions du jour**, expose la précarité, transforme l'intimité en marchandise. Les nuits décalées de ses personnages dessinent en creux un monde où le repos lui-même devient un acte de résistance, un territoire à reconquérir.

1. La *Factory* est l'atelier new-yorkais qu'Andy Warhol a ouvert en 1964, lieu de production de ses sérigraphies pop art parmi les plus chères de l'histoire de l'art. Mais au-delà des œuvres, c'est aussi là que Warhol a fabriqué du mythe à l'échelle industrielle, transformant en VIP quiconque franchissait sa porte.

Capitalisme et ses empreintes quotidiennes

À Dafen, dans la banlieue de Shenzhen en Chine, 8 000 artistes copistes produisent chaque année près de 5 millions de tableaux peints à la main, expédiés ensuite aux quatre coins du monde. Dans *Shānzhài Screens*, Paul Heintz entre en contact avec Wang Shiping, peintre copiste indépendant. Comme sur une ligne de montage, Wang peint généralement entre 10 et 20 fois le même motif de manière très méthodique. Le geste artistique devient répétitif, industriel, pour répondre aux besoins financiers. Même l'art, supposément préservé de la logique marchande, n'échappe pas à la **rationalisation du geste humain** — l'artiste devient opérateur, le tableau devient produit, et la main, si singulière dans l'imaginaire pictural occidental, se plie finalement aux mêmes impératifs de rentabilité que n'importe quelle chaîne de montage.

Avec *Sleep Work*, Paul Heintz révèle une forme encore plus troublante de capitalisation : la **monétisation du sommeil**. Depuis la pandémie de Covid-19, des internautes se filment en train de dormir en direct sur Twitch ou Periscope. Cette pratique est progressivement devenue virale et monétisable. Certains utilisent des abonnements payants, d'autres organisent des *Subathons* (*streams* de plusieurs jours), d'autres encore proposent des jeux de réveil : les spectateurs peuvent réveiller le dormeur avec des messages sonores dans leur chambre en échange d'une rémunération. Le *streaming* devient un métier d'appoint pour pallier le manque d'emploi traditionnel. L'intimité la plus profonde – le sommeil – est transformée en marchandise, en économie parallèle et de la débrouille. La chambre à coucher devient un espace business. Les conditions sociales précaires débordent jusque dans la vie privée.

Wang Shiping partage avec Paul Heintz ses aspirations artistiques personnelles, ce rêve de développer son propre travail créatif au-delà de la copie. Mais la **pression économique** transforme le **travail en machine**, ne laissant que peu de place à l'expression personnelle. De même, les *sleep streamers* américains – Stephen, Dottea, Andrew – doivent s'en sortir autrement dans un monde encore plus précaire qu'avant la pandémie, dans un pays en pleine **crise démocratique**. Leurs rêves nocturnes viennent interroger le « **rêve américain** » contemporain : que reste-t-il de ce mythe quand il faut monétiser son sommeil pour survivre ?

Les récits ouverts : entre réel et fiction

Lorsque Paul Heintz fait un film, ce qui l'intéresse au-delà du film lui-même, c'est l'expérience que celui-ci permet. L'artiste part toujours d'une **enquête** documentaire : correspondance avec un peintre chinois, recherche sur la fontaine saoudienne la plus haute du monde, rencontre avec des sleep streamers américains. Après un temps de recherche et d'**échanges** à distance, il se rend sur place et rencontre ses correspondants. Les envies, les désirs d'avant tournage, les projections mentales poussent vers l'**écriture** d'un scénario. Ses films sont donc écrits, comme une trame propice au déroulement des idées et aux accidents de parcours. Cette base permet de laisser glisser l'enregistrement vers des actions plus spontanées. Très vite, la fiction contamine le réel.

Une non-écriture axée davantage sur la rencontre, le glanage des images et des situations, fait évoluer la forme filmique comme une sorte de documentaire en **constante évolution sur le terrain**. Les participant·es ne sont ni de simples témoins ni de vrais acteurs : ils improvisent à partir d'un cadre proposé, deviennent autonomes dans le récit. Ils mélangent des situations authentiques avec des **séquences fictionnelles ou rejouées**. Cette hybridation brouille volontairement les frontières entre vérité et mise en scène, entre réalité et fiction, vérité et simulation, normalité et anomalie.

Dans *Nafura*, les trois jeunes femmes saoudiennes co-construisent le scénario, ajoutant leurs propres positions politiques et poétiques à celles de l'artiste. On retrouve les protagonistes remplacent les mots tabous par *Nafura*, devenant ainsi le *Nafura Game*. Le film devient un espace d'expression pour dire l'indicible dans un contexte de censure. Le danger du tournage rattrape d'ailleurs la fiction : entre la fin de la production et la diffusion, leurs visages doivent être dissimulés par des masques lumineux et leurs voix modifiées. Le réel déborde brutalement dans l'œuvre.

L'écriture chez l'artiste est omniprésente et protéiforme. Dans *Shānzhài Screens*, il est question d'une **écriture gestuelle** liée au travail de la copie, un savoir-faire d'un geste pictural mais aussi numérique. L'artiste et le peintre copiste échangent par l'entremise des écrans téléphoniques, cette correspondance est enregistrée via des captures d'écran et retranscrite sous forme de petites peintures. L'écriture numérique devient alors **écriture picturale**.

L'écriture devient également objectale avec l'apparition d'écritures lumineuses, sorte de phosphènes² sur vitre, ou encore de traces réalisées en néon pour *Sleep Work*, de textes appliqués sur des lamelles de stores

2. Un phosphène est un phénomène qui se traduit par la sensation de voir une lumière ou par l'apparition de taches dans le champ visuel, y compris les yeux fermés.

vénitiens. L'artiste s'attache ainsi à déconstruire les récits, à inverser les rapports y compris dans le montage. Une remise en scène du projet qui déjoue les codes, s'immisce dans les **intervalles du langage** pour devenir journal de bord, **écriture d'un instant, poésie** et jeux de mots. Elle se prolonge dans l'espace d'exposition où les films s'inscrivent comme des installations, écritures scéniques de visionnage dans lesquelles le spectateur prend place. Il se retrouve alors dans un espace décalé, il regarde mais est regardé comme s'il faisait partie du scénario, une inscription en mouvement, une écriture par le corps.

Chez Paul Heintz, fiction et réalité ne s'opposent pas : elles s'entrelacent pour construire des récits délibérément ouverts, révélant les tensions politiques et sociales de notre époque. Cette porosité des genres permet aux participants de devenir co-auteurs de l'œuvre, tout en questionnant notre propre rapport à la vérité des images. Sans clés de lecture imposées, l'artiste nous invite à douter, à chercher ce qui se cache derrière les apparences, et à comprendre que tout récit, même documentaire, reste une construction ouverte à l'interprétation.

Pistes pédagogiques

Questions à poser aux élèves

- Dans les films de Paul Heintz, il est parfois difficile de savoir ce qui est vrai et ce qui est joué. Est-ce que c'est important de faire cette différence ?
- Si tu devais créer une œuvre d'art sur ton quotidien (école, famille, réseaux sociaux), choisirais-tu de montrer la réalité telle qu'elle est ou d'y ajouter de la fiction ?
- Selon toi, une copie peinte à la main d'un tableau célèbre a-t-elle de la valeur ? Est-elle aussi importante que l'original ?
Si une copie d'un chef d'œuvre est très bien faite au point de ne pas reconnaître la différence entre la copie et l'original. Est-ce que la valeur de l'original est toujours valable ?
- Si tu pouvais gagner de l'argent en te filmant dormir, est-ce que tu le ferais ? Pourquoi ou pourquoi pas ?

Expériences à mener

→ Journal de rêve collectif

Créer une collection anonyme de rêves (dessins, collages, nuages de mots) de la classe, comme Paul Heintz collecte les rêves des *sleep streamers*. Rassembler en créant un livret ou une installation visuelle collective. Que révèlent nos rêves sur nous ?

→ Copie et Transformation

Chaque élève choisit une image célèbre (tableau, photo, affiche, même internet). Copier l'image le plus fidèlement possible. Puis échanger sa copie avec un autre élève qui doit la "recopier" à son tour. Observer les transformations successives. Qu'est-ce qui s'est perdu ? Qu'est-ce qui s'est ajouté ? La dernière version est-elle encore une copie ou est-elle devenue une création originale ?

Aller plus loin

À regarder

→ Arabie saoudite : derrière les influenceurs, le règne de la peur

Cet épisode d'Arte retrace l'utilisation des réseaux sociaux comme espace libérateur de paroles et d'opinions pour les peuples, mais aussi comme outil de prolifération de l'image moderne — véritable propagande orchestrée par des influenceurs rémunérés au service d'un régime.



→ Enquête sur les faussaires des réseaux sociaux

Ce documentaire de 19 minutes explore les phone farms, ou « fermes de téléphones », où de faux comptes inondent les réseaux sociaux de likes et commentaires artificiels. Cette économie souterraine et parallèle, fondée sur des profils fictifs ou volés, nous interroge sur l'identité, la véracité et nos usages numériques.



Aller plus loin

À écouter

→ Ce que disent nos rêves

Dans cette série de 7 podcaste, Clotilde Leguil, psychanalyste, raconte sur nos nuits, une expérience trouble et troublante qui nous ouvre la porte d'un autre monde.



Les artistes à découvrir

Christian Hidaka (né 1977 au Japon)

Ses peintures se distinguent par la réunion d'éléments disparates au sein d'un même univers, associés entre eux par l'intermédiaire de l'inconscient et du rêve. Ce dernier occupe une place centrale dans son travail, qu'il parcourt à travers des images oniriques et poétiques, laissant toujours une large part au récit ouvert.

Christian Hidaka, *la Mistralenco*, 2016. Huile tempera sur lin, 190 x 150 cm
Production Le Grand Café – centre d'art contemporain, Saint-Nazaire
Courtesy de l'artiste et Galerie Michel Rein, Paris/Bruxelles.
Photographie Marc Damage.



Émilie Brout et Maxime Marion (nés en 1984 et 1982)

Ce duo d'artistes a réalisé en 2021 un film intitulé *A Truly Shared Love*. L'œuvre s'appuie sur les codes de l'imagerie commerciale des vidéos de stock : ils y jouent des représentations normatives et idéalisées du genre, de la classe sociale et de la figure de l'artiste érigé en modèle de la start-up nation. À une époque où les images falsifient le message et trompent le public grâce à des moyens de production toujours plus accessibles, cette œuvre interroge nos usages et notre rapport au langage à l'ère d'internet.

Émilie Brout et Maxime Marion, *A Truly Shared Love*, 2021. 4K video, 28 min



Pierrick Sorin (né en 1960 à Nantes)

Cet artiste nantais s'est filmé chaque matin pendant un mois en programmant automatiquement son projecteur et sa caméra pour qu'ils s'allument entre 7h et 8h. Dans sa vidéo intitulée *Réveils*, on y voit l'artiste émerger du sommeil et confier à son micro comment il se sent ce matin-là, face à un dispositif installé au préalable. Réalisée en 1988, l'œuvre fait écho à la frontière entre sphère publique et sphère privée, ainsi qu'au partage de l'intimité qui s'est depuis largement répandu sur internet.



Pierrick Sorin, *Réveils* 1988. Vidéo, betacam SP, PAL, 5 min 16 sec