

Livret pédagogique accompagnant l'exposition "Protocoles sensitifs"

Stéphane Cise, Juliette Dennemont, Mathilde Lauret, Jayce Salez

Orchestration de l'exposition : **Brandon Gercara et Tatiana Patchama**

Longère Sudel Fuma, place du Général de Gaulle (face à l'hôtel de ville), Saint-Paul

du **02 octobre 2021** au **30 janvier 2022**

Entrée libre et gratuite, du mardi au samedi, de 10h à 18h.

Réservations groupes et scolaires :

☎ 0262 45 76 41

✉ patrimoineculturel@mairie.saintpaul.fr

Livret conçu et réalisé par Marianne Jerez, professeur relais du FRAC RÉUNION

Contact : Marianne.Jerez1@ac-reunion.fr



FONDS
RÉGIONAL
D'ART
CONTEMPORAIN
RÉUNION



Il y a dans la notion de protocole, l'idée d'une d'observation méthodique s'appuyant sur un ensemble de règles pour permettre de vérifier une hypothèse. Sensitif, pour sa part, est un adjectif qui qualifie cet état fragile et réceptif grâce auquel on identifie des impressions, des perceptions.

Protocoles sensitifs est inspiré du comportement de la sensitive, *Mimosa pudica*, une plante que l'on qualifie de « timide » puisqu'elle se replie au moindre contact.

Cette réaction, expliquée par la science, reste une expérience magique. Lorsqu'on touche une sensitive, elle réagit. Cette interaction avec une forme de vie autre qu'animale provoque sur l'instant l'impression d'une rencontre inattendue.

Quatre artistes, Juliette Dennemont, Stéphane Cise, Mathilde Lauret, Jayce Salez, se sont interrogé-es sur ces rencontres inattendues, sur ces interdépendances, ces comportements, ces modes de communication, ces échos. Qu'ils soient plante, cailloux, air, vibration, silence, eau, les éléments font partie du monde et chaque déplacement humain influe sur leur existence, et réciproquement. C'est ce que les artistes cherchent à dévoiler.

Dans ce laboratoire artistique, les quatre créateur-trices — qui travaillent avec les technologies du XXI e siècle — abordent les questions de la relation aux vivants, de la perception du silence, de la musicalité des corps ou encore de la cartographie de l'infiniment loin. Les quatre œuvres invitent à être partie prenante des actions qu'elles engagent. Dans ce labo, le numérique souvent perçu comme froid et neutre, devient la porte d'accès à des mondes invisibles, des points de contact avec d'autres univers, des immersions dans la poésie et l'imaginaire.

Protocoles sensitifs, c'est un peu l'atelier des artistes où se déploie le processus de création, où l'on présente les protocoles des œuvres vérifiant que les artistes sont aussi des chercheur-ses. Leurs méthodes sont différentes, mais l'un-e comme l'autre explorent les mondes possibles.

Quand le-la scientifique observe et déduit, l'artiste perçoit et transpose.

Brandon Gercara et Tatiana Patchama

Ce livret pédagogique est destiné aux enseignants. Il propose des problématiques transversales à exploiter en classe ou pendant l'exposition. Les œuvres présentées jouent avec les sensations, émotions et perceptions du spectateur, incitent le public à agir afin de l'associer à leur élaboration, à réagir pour les activer, à interagir avec son corps et l'espace pour en activer les potentialités définies par l'artiste.

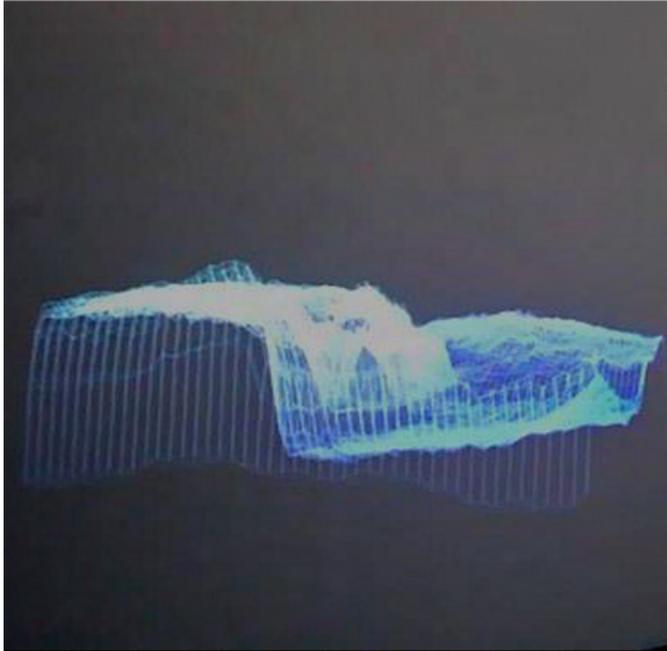
Ancrés dans le territoire de l'île de la Réunion, chacun de ces quatre jeunes artistes explore un imaginaire insulaire et créole, dans une recherche de partage d'expériences sensibles, interrogeant la place et le rôle du spectateur et sollicitant sa participation pour que l'œuvre advienne.

Marianne Jerez, professeur-relais du FRAC RÉUNION
Marianne.Jerez1@ac-reunion.fr

Les textes du livret pédagogique sont extraits du livret d'exposition, sauf mention contraire.

Interaction entre le spectateur, l'auteur, l'espace et l'œuvre : l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre

Comment rendre visible l'impact de notre présence sur l'espace environnant ? Comment amener le spectateur à percevoir différemment un espace ? Comment l'inciter agir pour qu'il devienne acteur d'une création ?



Stéphane Cise, *Topographie de l'instant T*, œuvre interactive, visuelle et sonore, 2016

L'idée de cette topographie fantaisiste est de créer une interaction entre le public, l'espace et l'œuvre. Les lignes projetées au mur prennent vie grâce au relief sonore (silence/bruit) mais aussi en fonction des spectateurs, des objets présents dans la salle. Cette topographie est celle d'un instant T qui se transforme au gré des mouvements et du bruit, chacun devient alors un participant de l'expérience que propose le laboratoire, de manière plus ou moins évidente. Chaque mouvement, chaque bruit, crée une forme différente, chacun est auteur.



AGIR :

Quelles actions as-tu faites devant l'œuvre de Stéphane Cise? Quels résultats as-tu obtenus ?

RÉAGIR :

Qu'as-tu ressenti en faisant l'expérience de l'œuvre de Mathilde Lauret ?



Mathilde Lauret, *En mémoire des silences*, prothèses auditives inversées, 2018-2021

L'œuvre est composée de dispositifs vibrants que le spectateur peut prendre et placer sur des parties de son corps, afin d'écouter différents « paysages sonores » de l'île. Les séquences sonores sont traduites sous formes de vibrations, invitant à un voyage poétique, entre fiction et réalité.

Née sourde profonde, Mathilde Lauret a développé une posture particulière face au son ; une écoute active qui passe par les autres sens. Sa poésie cache une forme de matière rare, fragile et nécessaire à préserver : un silence transformé en un chaos de vibrations parasites. Elle invite les personnes à changer leur perception auditive par une nouvelle expérience d'écoute.

En mémoire des silences (prothèses auditives inversées), installation sonore et vibratoire, deux tabourets, haut-parleurs et transducteurs de vibrations

Juliette Dennemont, *Bébèt tout*, Installation interactive, 2021

L'artiste s'inspire d'une machine de fête foraine, elle même inspirée d'une sculpture romaine, *la Bocca della Verita*, la Bouche de la Vérité : un disque datant du 1^e siècle sur lequel était sculpté un visage, rendu célèbre par une légende selon laquelle La Bouche de la Vérité trancherait la main des menteurs. Bien plus tard, dans les années 1980 des italiens ont inventé une machine reprenant la forme de *La Bocca della Verita*, qui contre une pièce donnait un horoscope ou une prédiction. On retrouvait cette machine sur les champs de foire ou dans des parcs d'attraction.

Dans cette oeuvre, l'artiste reprend la forme de la *Bocca della Verita*, en se l'appropriant et en la traitant avec des matériaux composites afin de susciter un sentiment de curiosité mêlé d'appréhension chez le spectateur. Dans cette Bouche de la Vérité, s'il ose y glisser sa main, le spectateur pourra récupérer une carte sur laquelle sera inscrit un symbole, ou un dessin mystérieux, récompensant sa curiosité et peut être éveillant son imagination quant à la signification du motif.



Associe chacune des figures ci-dessous à la croyance réunionnaise qui lui correspond :



Babouk
croyance n°



Koulèv
croyance n°



Bébèt larzan
croyance n°



Plinn linn
croyance n°

Croyance n°1 :

Si je me pose sur une personne, celle-ci deviendra riche ou va recevoir une somme d'argent dans un avenir proche.

Croyance n°2 :

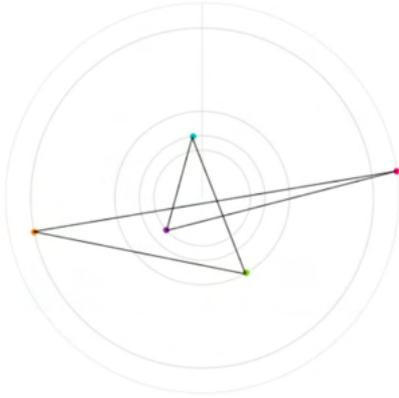
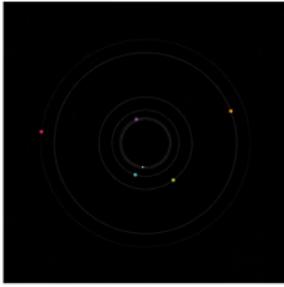
Certains disent que j'assainis les habitations en mangeant les cafards et autres insectes. D'autres affirment même que je porte chance. Cependant ma morsure peut être douloureuse.

Croyance n°3 :

Lorsque j'apparais, faites sonner vos pièces dans votre poche pour ne plus manquer d'argent.

Croyance n°4 :

J'aurais pour habitude de me glisser dans le lit de la femme qui allaite son bébé durant la nuit. Alors qu'elle dort, je bois le lait de la maman à la place du bébé et mets ma queue dans la bouche de l'enfant afin que ce dernier ne pleure pas et continue à téter.



Constellation du 08/09/2015 à 14:01:22

Jayce Salez, *Boussole et Constellations Temporelles*, Installation numérique interactive, projection de taille variable, 2015 :

Cet outil nous propose de faire correspondre à une forme géométrique une expérience, un évènement. Un ordinateur et une imprimante installés au sol permettent de saisir une date et une heure, puis d'imprimer la « constellation temporelle » générée.

La « Boussole temporelle » reporte sur une série de cadrans concentriques le temps qui compose une année complète. Chaque point représente une unité temporelle et fait un tour complet de son orbite au cours du cycle qui lui est attribué : une seconde, une minute, une heure, un jour, un mois, une année.

Chaque instant de l'année possède sa propre configuration de points qui permet alors de tracer ce que l'artiste appelle une constellation temporelle.



Une **boussole** est un instrument de navigation constitué d'une aiguille magnétisée qui s'aligne sur le champ magnétique de la Terre. Elle indique ainsi le Nord magnétique, à distinguer du Pôle Nord géographique.

Une **constellation** est un groupe d'étoiles voisines sur la sphère céleste, présentant une figure conventionnelle déterminée, à laquelle on a donné un nom particulier. De nombreuses cultures ont imaginé des formes en reliant certaines étoiles par des lignes imaginaires. Ils les ont associées à des mythes.

Ces constellations ont aussi servi aux repérages céleste et terrestre, ainsi qu'à l'orientation des marins.

Source : wikipedia

Art participatif :

"Le monde de l'art des années soixante a vu naître un certain nombre d'idées visant à contester les frontières posées par la tradition entre artistes et spectateurs. Le sujet-participant se constitue au sein même de cette contestation. De nombreuses initiatives artistiques ont ainsi soit développé des stratégies de « création collective » qualifiées de « participatives », soit, lors d'actions publiques, ont engagé le public à participer – ne serait-ce que par sa présence – à la mise en œuvre de projets de tous ordres."

Source : Jérôme Glicenstein, La place du sujet dans l'oeuvre interactive

Art interactif :

L'œuvre interactive est une œuvre en devenir : sans l'intervention du spectateur, l'œuvre ne fonctionne. Résultat d'une programmation déterminée, exécutée en amont par son créateur, elle est matériellement là, latente : c'est la participation du spectateur qui permettra l'activation de ses potentialités. Dans les œuvres d'art interactives, le public et la machine jouent ensemble dans un dialogue qui produit en temps réel une œuvre d'art unique.

Source : wikipedia

Installation :

L'installation apparaît comme forme artistique dans les années 1960-1970. Elle se caractérise par un agencement d'objets et d'éléments indépendants les uns des autres, mais constituant un tout, occupant un espace donné de manière éphémère ou pérenne. Parfois la participation du spectateur est sollicitée affirmant ainsi le rôle du spectateur de manière dynamique. L'installation est souvent immersive : elle enveloppe le spectateur dans un espace et lui propose des expériences sensorielles nouvelles.