

Pauline Curnier Jardin

*Pour la peau
de Jessica Rabbit*



commissariat : Marie Cozette

15.10.22 – 08.01.23

Paul Loubet

*4X
eXplore eXpand
eXploit eXterminate*



commissariat : Marie Cozette

15.10.22 – 08.01.23

Sommaire

Pauline Curnier Jardin

Pour la peau de Jessica Rabbit

Présentation thématique de l'exposition	3
Des références pour poursuivre	8
Pistes pédagogiques	10
Liens avec les programmes scolaires	11

Paul Loubet

4X eXplore eXpand eXploit eXterminate

Présentation thématique de l'exposition	12
Des références pour poursuivre	15
Pistes pédagogiques	16
Liens avec les programmes scolaires	17

Service des publics 18

Agenda 19

Infos pratiques 20

Pauline Curnier Jardin

Pour la peau de Jessica Rabbit

L'exposition *Pour la peau de Jessica Rabbit* explore le travail pluridisciplinaire de l'artiste Pauline Curnier Jardin, à la croisée des arts plastiques, du cinéma et de la performance. Les films et les installations de Pauline Curnier Jardin sont empreints de références allant de la mythologie gréco-romaine, aux contes populaires, de diverses pratiques religieuses aux rituels païens. Ils sont souvent conçus comme des scènes de théâtre et renvoient à des espaces de jeu, de divertissement populaire, tels que le cirque, le cabaret, le carnaval ou la fête foraine, autant de mondes où toutes les identités, les travestissements et les renversements sont permis. Le parcours de l'exposition propose une immersion totale dans l'univers de Pauline Curnier Jardin. Elle présente de nouveaux projets in situ et la réactivation de projets récents. C'est la première exposition de cette ampleur dédiée à l'artiste en France.



Fat to Ashes, 2021
Film, 20 min. 55
Installation avec sol pvc, bois, mousse, tissu
Production Jacquï Davies, PRIMITIVE Film
Courtesy de l'artiste, Ellen de Bruijne Projects, ChertLüdde
Coproductio Crac Occitanie.

Éléments biographiques

Née en 1980 à Marseille, elle vit et travaille à Rome et à Berlin. Elle a grandi entre Marseille, la Camargue et les Cévennes.

Diplômée de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris et de l'Ecole Nationale Supérieure d'Arts de Cergy en 2006, elle est tutrice au programme de résidence internationale De Ateliers à Amsterdam depuis 2020 et professeure invitée du département de scénographie à l'Université des Arts de Berlin.

Elle réalise son premier film *Ah! Jeanne* en 2008 et expérimente pour la première fois l'association du film et de l'installation avec le projet *Viola Melon, Baiser Melocoton a film in a goddess* en 2011. Elle multiplie les projets d'expositions en France et à l'étranger, elle expose notamment à la 57^e édition de la Biennale de Venise en 2017. En 2019, elle est lauréate du Preis Der Nationalgalerie, équivalent allemand du prix Marcel-Duchamp.

Pauline Curnier Jardin est représentée par la galerie Ellen de Bruijne PROJECTS à Amsterdam et ChertLüdde à Berlin.

Les thèmes

Pour la peau de Jessica Rabbit, une exposition spectaculaire et monumentale

Pour la peau de Jessica Rabbit est une exposition spectaculaire et monumentale constituée d'installations *in situ* à la dimension théâtrale, nourries par les rites et cultures populaires et engendrant le renversement des valeurs.

Jessica Rabbit est un personnage de fiction de l'univers Disney, protagoniste du livre, *Who Censored Roger Rabbit ?* de Gary K. Wolf, adapté au cinéma avec le film *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (1988). Epouse du lapin-héros Roger Rabbit, elle a l'apparence d'une vamp pulpeuse et provocante qui participe à la représentation fantasmatique de la femme.

Des installations *in situ* à la dimension théâtrale

L'exposition transfigure les espaces du Crac. Le parcours est conçu comme une succession de décors scéniques qui font passer alternativement de l'obscurité à la lumière, d'espaces ouverts à des espaces plus intimes, de l'expérience collective des célébrations populaires à des expériences individuelles, plus introspectives.

L'installation cinématographique *Fat to Ashes* (littéralement « du gras aux cendres ») reprend la forme des arènes romaines du Colisée. L'installation *Blond Sas (Blond Corridor)* immerge le spectateur dans un décor de théâtre recyclé à l'effigie de Marilyn Monroe et transforme les couloirs du Crac en lieux de passage vers des espaces plus intimes, plongés dans le noir. L'installation *Le tombeau*, inspirée notamment par le dispositif du diorama, s'éclaire lorsque le public glisse un jeton dans un monnayeur.

Le diorama est une peinture panoramique sur toile présentée dans une salle obscure afin de donner l'illusion de la réalité et du mouvement grâce à des jeux de lumière. Le premier diorama fut créé à Paris, en 1822, par Louis Daguerre et le peintre Charles Marie Bouton.

Un environnement organique fait office de chambre de visionnage pour le film *Grotta Profunda Approfundita*, sorte de grotte utérine où le spectateur prend place sur un décor de placenta géant.

Pauline Curnier Jardin travaille depuis plusieurs années avec la scénographe, créatrice de costumes et danseuse Rachel Garcia, qui a collaboré à la scénographie de l'exposition et plus particulièrement réalisé celle de *Grotta Profunda Approfundita*.

Cinéaste, Pauline Curnier Jardin est animée par un intérêt pour la narration et le fait de « raconter des histoires ». La fiction naît d'un travail de mise en scène comme dans *Grotta Profunda Approfundita* ou du montage d'images documentaires comme dans *Fat to Ashes*. Elle réalise d'abord les films avant d'imaginer leur décor, à l'exception de *Fat to Ashes*, film-installation conçu comme un ensemble dès le départ. Pour l'artiste, le décor est un artifice de plus pour rentrer dans la fiction.

« Une installation-film ou un film-installation. C'est ce que j'ai en tête et que je fais toujours, spontanément : créer un espace autour d'un film. En général, je transforme une pièce du lieu d'exposition en une sorte de cinéma.[...] J'y construis un bâtiment, conçu comme une boîte dans une grande boîte. C'est une arène. C'est là que sera projeté le film. »

Pauline Curnier Jardin, « Saint.e.s, sang et stupre », entretien par Julien Bécourt pour *Switch (on Paper)*, 19 mars 2021

Les différentes installations font écho à l'histoire de l'image animée. Par exemple, la grotte du film *Grotta Profunda Approfundita* peut évoquer les origines philosophiques du cinéma dans le mythe de la caverne de Platon.



Fat to Ashes, 2021
Film, 20 min. 55
Installation avec sol pvc, bois, mousse, tissu
Production Jacqui Davies, PRIMITIVE Film
Courtesy de l'artiste, Ellen de Bruijne Projects, ChertLüdde
Coproductio Crac Occitanie.

Les thèmes

Rites et cultures populaires : le renversement des valeurs

Le travail de Pauline Curnier Jardin est nourri par les rites et cultures populaires et vise à transgresser les normes sociales établies et à déjouer les attentes de l'œuvre d'art contemporaine.

Pauline Curnier Jardin s'intéresse à la catharsis suscitée par les fêtes populaires. Le film *Fat to Ashes* est composé de séquences tournées en super 8 et 16 mm qui entrelacent plusieurs récits : le Carnaval de Cologne, la procession liée au martyr de sainte Agathe à Catane (Sicile) et la tuaille d'un cochon en Italie rurale. Le titre fait référence au calendrier chrétien. Le Mardi Gras est un jour d'excès qui précède le Mercredi des cendres, jour de pénitence qui ouvre la période du Carême. Le montage cinématographique produit un renversement des valeurs. La procession religieuse devient une célébration libératrice, alors que le Carnaval de Cologne dérive vers une démonstration autoritaire.

L'arène, qui sert de scène à ces images, renvoie tout autant au lieu du divertissement populaire qu'à un espace sacrificiel exutoire collectif des tabous et des refoulés. La disposition de l'arène fait aussi référence au théâtre anatomique tel qu'il apparaît dans le sud de l'Europe au XVI^e siècle, en tant que lieu d'étude et de dissection du corps humain.

Le système de visionnage de l'installation *Le tombeau*, laisse apercevoir des dessins à caractère sexuel dessinés sur les parois d'une tente. Ceux-ci ont été réalisés par un collectif de travailleuses du sexe colombiennes appelé Feel Good Cooperative, avec qui Pauline Curnier Jardin a collaboré.



Grotta Profunda Approfundita, 2011-2017

Film, 25 minutes

Installation, technique mixte, dimensions variables

Courtesy de l'artiste, Ellen de Bruijne Projects, ChertLüdde.

Le dispositif peut évoquer les peep show, les chapelles et cryptes d'églises chrétiennes, mais aussi les fresques pornographiques antiques de Pompéi, censées avoir un effet prophylactique sur ceux qui les regardent en suscitant le rire, éloignant ainsi le malheur.

Le **peep show** est un établissement qui propose la location de cabines individuelles où l'on peut voir, à travers une vitre, un spectacle pornographique. (vient de l'anglais « to peep » signifiant « jeter un coup d'œil »).

Le film *Grotta Profunda Approfundita* est une relecture burlesque de l'histoire de Bernadette Soubirous, dont les visions ont eu lieu dans la grotte de Massabielle située à Lourdes dans les Hautes Pyrénées. Au cours du film, la transformation du visage de Bernadette Soubirous en pupille est aussi une évocation de Sainte Sara (aussi appelée Sara la noire), patronne des gitans, dont la procession à lieu tous les ans aux Saintes-Maries-de-la-Mer.

L'aspect kitsch des couleurs et des matières de l'exposition sont pleinement revendiqués par l'artiste. La façade des arènes de *Fat to Ashes*, semblable à de la pâte à sucre, évoque certaines traditions culinaires italiennes qui reprennent la forme de l'arène pour réaliser des folies pâtisseries.

« *Et pour ce qui est de mon amour du kitsch... Eh bien pour moi, c'est une forme de trouble dans le consensus, dans la norme et la bourgeoisie, c'est beau et c'est laid, c'est faux mais c'est là, c'est cheap et c'est cool, c'est là pour performer autre chose que ce que c'est vraiment... C'est encore une mascarade de plus.* »

Pauline Curnier Jardin, « Saint.e.s, sang et stupre », entretien par Julien Bécourt pour Switch (on Paper), 19 mars 2021



Le tombeau, 2022

Tente militaire, fenêtre, monnayeur et dessins d'Alexandra Lopez, Andrea, Alexandra Mapuchina, Gilda Star, Giuliana, Diana Veruzca Martínez, Barbie de Martínez (Feel Good Cooperative)

Courtesy de l'artiste, Feel Good Cooperative, Ellen de Bruijne Projects, ChertLüdde Production Crac Occitanie.

Les thèmes

Le théâtre de la vie

L'exposition convoque un large éventail de personnages qui incarnent le théâtre de la vie : Jessica Rabbit, Sainte Agathe, le collectif Feel Good Cooperative, Marilyn Monroe, Bernadette Soubirous, les chimères du film *Grotta Profunda Approfundita* ou encore *La géante-dame*. Tous ces personnages performent l'exposition.

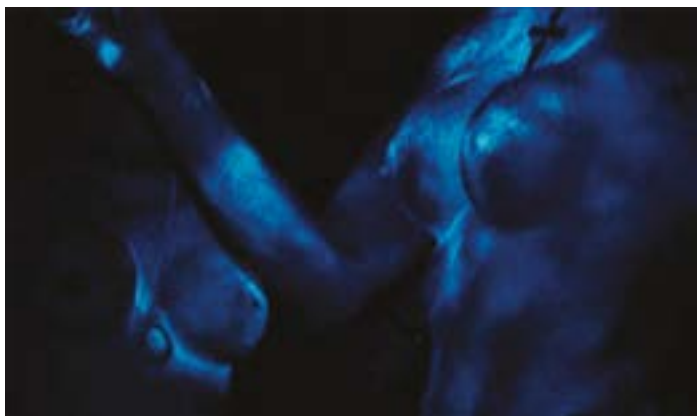
« Au départ, quand j'écris un film, je suis noyée dans une recherche historique, et au fur et à mesure, des personnages émergent. Ils vont endosser un certain nombre de concepts, d'idées, qui me sont indispensables pour parler des sujets qui m'occupent. [...] J'aime jouer avec les archétypes car ils contiennent leurs propres connaissances populaires auxquelles j'ajoute mes recherches et mes fantasmes. »

Pauline Curnier Jardin, « La femme aux mille tours », entretien par Marie Bechetoille pour *La Belle Revue*

Les icônes féminines de l'exposition

Issus de la tradition religieuse et de la culture populaire, les personnages féminins de l'exposition ont été promus au rang d'icônes par l'histoire et symbolisent pour l'artiste la place réservée aux femmes dans la société patriarcale.

Présente dans le film *Fat to Ashes*, Sainte Agathe est une vierge et martyre originaire de Catane en Sicile. Ayant refusé les avances de Quintien, proconsul de Sicile, celle-ci fut torturée et ses seins furent arrachés à l'aide de tenailles.



Lucciole, 2012
Film, 7 min.19

Courtesy de l'artiste, Feel Good Cooperative, Ellen de Bruijne Projects, ChertLüdde
Production Jacqui Davies, PRIMITIVE Film, Coproduction HKW Berlin et Crac Occitanie.

Dans l'iconographie catholique elle est souvent représentée tenant un plateau avec ses seins coupés. Elle est devenue une figure du dolorisme.

Le dolorisme est une doctrine philosophique, spirituelle ou religieuse qui exalte la douleur physique comme une haute valeur morale.

Bernadette Soubirous, figure centrale du film *Grotta Profunda Approfundita*, est une sainte reconnue pour son ascétisme.

Bernadette Soubirous (1844-1879) est une sainte catholique connue pour avoir rapporté ses visions de la Vierge, qui lui serait apparue plusieurs fois dans une grotte près de Lourdes à partir de 1858. Depuis, Lourdes est devenu un haut lieu de pèlerinage.

L'installation *Sas (Blond Corridor)* déforme un portrait de Marilyn Monroe. Rendue quasi-abstraite, la figure de l'actrice est deshumanisée par l'aggrandissement extrême de l'image qui se déploie sur l'architecture des salles. Marilyn Monroe, symbole de la femme au corps fantasmé et icône du cinéma hollywoodien, incarne également une star au destin tragique.

Dans le film *Lucciole* (Lucioles), Pauline Curnier Jardin met en scène des travailleuses du sexe colombiennes rencontrées à Rome durant le confinement de 2020. Elles sont réunies au sein du collectif Feel Good Cooperative. Sous la caméra de Pauline Curnier Jardin, elles performent une sorte de rituel magique dans un scintillement d'ombres et de lumières, aux abords des routes, dans les champs à la lisière de Rome où elles travaillent habituellement. Dans le langage familier italien «Lucciole» désigne les travailleuses du sexe.



Grotta Profunda Approfundita, 2011-2017

Film, 25 minutes
Installation, technique mixte, dimensions variables
Courtesy de l'artiste, Ellen de Bruijne Projects, ChertLüdde.

Les thèmes

La plasticité des corps

Les *Peaux de Dame* sont des sculptures molles, qui évoquent des silhouettes féminines décharnées, dont seule la peau-costume subsiste. Détendues comme la peau d'une femme se relâche avec l'âge, ces *Peaux de Dame* (le titre est une référence au conte *Peau d'âne*) renvoient au corps de la femme affranchie de toutes contraintes reproductives et séductives.

La mollesse et la disposition de ces corps au sol rappellent également la plasticité typique des corps de cartoons, malléables et transformables, comme celui de Jessica Rabbit.

Le titre de l'installation *I'm not bad, I'm just drawn that way*, présentée avec les *Peaux de Dame*, fait référence à la réplique prononcée par Jessica Rabbit dans le film *Qui veut la peau de Roger Rabbit*, et se traduit par « Je ne suis pas mauvaise, je suis juste dessinée comme ça. » En effet Jessica Rabbit se révèle beaucoup plus morale que son aspect fantasmagorique ne le laisse supposer.

Cette installation composée d'un prie-Dieu, d'un retable de bronzage et d'un masque de luminothérapie restitue les injonctions contradictoires auxquelles les femmes sont soumises : chaste recouvrement ou exposition en pleine lumière.

La série *Peaux de dame montent à Paris* associe les sculptures des *Peaux de Dame* à du mobilier urbain en papier mâché. *barricade-dame* et *verrière-dame* font allusion aux contraintes subies par le corps de la femme en milieu urbain.

Dans le film *Lucciole* le corps des femmes est rendu visible par la lumière des phares de voitures, des lampes torches qu'elles allument ou encore grâce à la peinture réfléchissante appliquée sur leurs corps.

Souvent marginalisées et invisibilisées, les travailleuses du sexe sont ici reliées à la symbolique de la luciole. Dans un article de 1975, le cinéaste et écrivain Pier Paolo Pasolini se désolait de la « disparition des lucioles », dans un désastre écologique qu'il mettait en regard du capitalisme tout puissant, transformant tout sur son passage en objet de consommation.



Blonde Sas (Blond Corridor), 2022
Décor de théâtre recyclé, leds, rideaux en lanières de pvc
Courtesy de l'artiste, Ellen de Bruijne Projects, ChertLüdde
Production Crac Occitanie



Peaux de Dame, 2018-2022
Tissu synthétique
Courtesy de l'artiste, Ellen de Bruijne Projects, ChertLüdde
I'm not bad, I'm just drawn that way, 2022
Masque, retable, prie-Dieu
Courtesy de l'artiste, Ellen de Bruijne Projects, ChertLüdde
Production Crac Occitanie.

Des références pour poursuivre

Des écrits et des auteurs

***Italie du Sud et magie* de Ernesto De Martino, édité par Gallimard, Paris, 1963**

Anthropologue, philosophe et historien des religions, Ernesto De Martino (1908-1965) est le fondateur de l'anthropologie religieuse italienne. Dans cet ouvrage, il se livre à une enquête ethnologique sur la survivance des pratiques et rituels de magie cérémonielle dans l'Italie du Sud.

***La disparition des lucioles*, Pier Paolo Pasolini, article publié dans le journal *Corriere della sera*, 1^{er} février 1975**

Ecrivain et réalisateur de cinéma, Pier Paolo Pasolini (1922-1975) écrit ce texte fondateur de la culture sociale, esthétique et politique des années 1970 en Italie. Pasolini, en choisissant les lucioles comme métaphore d'une société révolue, éclairait le monde tel un veilleur de nuit avec les derniers scintillements d'une civilisation, celle d'une culture qui, partout en Europe, allait être dévorée par la société du spectacle.

***L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen-Âge et sous la Renaissance* de Mikhaïl Bakhtine, édité par Gallimard, Paris, 1970**

Mikhaïl Bakhtine (1885-1975), historien et théoricien russe de la littérature, restitue la place et le rôle de l'œuvre de Rabelais « dans le vaste flot de la culture comique populaire. [...] Dans ce but, l'auteur analyse à tour de rôle les différents éléments constitutifs de la culture comique populaire dans l'œuvre de Rabelais : le vocabulaire de la place publique, les formes et images de la fête populaire, le banquet, l'image grotesque du corps, le « bas » matériel et corporel, et enfin les images de Rabelais et la réalité de son temps. »

Des films

***Peau d'âne* (1970) de Jacques Demy (1931-1990, France)**

Ce film musical, à l'esthétique pop, reprend l'intrigue du conte du même nom de Charles Perrault. Les décors, les costumes, les effets spéciaux, les couleurs, ainsi que la musique de Michel Legrand, ont contribué à la renommée du film culte dont l'héritage se perpétue aujourd'hui chez des artistes comme Pauline Curnier Jardin.

Des œuvres et des artistes

***Hon - en katedral* (1966) de Niki de Saint-Phalle**

Hon-en katedral (se traduit par *Elle-une cathédrale*) est une sculpture monumentale réalisée par Niki de Saint-Phalle, en collaboration avec Jean Tinguely et Per Olof Ultvedt. Conçue pour le Moderna Museet de Stockholm, cette installation *in situ* prend la forme d'une gigantesque *Nana* enceinte couchée sur le dos, dans laquelle les visiteurs pouvaient pénétrer au niveau de l'entrejambe, pour découvrir une galerie d'œuvres. Ce projet immersif, inédit pour l'époque, fut présenté pendant trois mois avant d'être intégralement détruit. Cette sculpture reste aujourd'hui une des œuvres les plus emblématiques du musée.

Pistes pédagogiques

Les thèmes développés par l'artiste dans l'exposition *Pour la peau de Jessica Rabbit* peuvent être abordés et analysés dans les disciplines seules ou en approches croisées : français, littérature et société, histoire et géographie, cinéma, arts plastiques, arts visuels, architecture, philosophie, hida, physique.

Propositions de pistes de travail en lien avec les programmes

Les dispositifs de présentation de l'œuvre

- L'inscription des œuvres dans un espace d'exposition et les pratiques *in situ*
- L'installation - film : le rapport image/son/espace/corps du spectateur
- Théâtralisation de l'œuvre : création architecturale fictive, réaménagement de l'espace du Crac
- Accrochage mural des sculptures

Les processus de création

- Approche ethnologique
- Écriture du scénario, tournage, montage
- Mise en scène : costumes, maquillage, décors, lumière
- La collaboration (avec le collectif Feel Good Cooperative et avec la scénographe Rachel Garcia)

Les thèmes

- Le spectacle, carnaval, divertissement
- Les personnages historiques féminins
- le corps des femmes (l'hybridation, le martyr, la démesure, l'icône...)
- le travestissement
- Le rire et le grotesque
- Rituel sacrificiel, culture et tradition populaires
- Transgression des normes et remise en question de celles-ci

La matérialité des œuvres

- Variété et mélange des matériaux au profit de la création d'un nouvel espace immersif et narratif
- Brut : Cuir synthétique, peinture acrylique, pvc, bois, mousse, tissu, leds, papier mâché, métal
- Ready-made : tente militaire, fenêtre, monnaie, prie-Dieu, retable de bronzage, masque de luminothérapie

La relation du spectateur à l'œuvre

- L'immersion du spectateur dans l'œuvre par la monumentalité : jeux de dimensions, verticalité
- Mouvoir son corps pour s'adapter à l'œuvre et la découvrir : s'asseoir, s'allonger, emprunter un couloir...
- L'émotionnel et le sensationnel
- Actionner l'œuvre manuellement (jeton)

Liens avec les programmes scolaires

Liens avec les programmes scolaires et le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Cycle 2, 3, 4

La représentation du monde et culture humaniste :

- Contes et cultures populaires : le carnaval, les traditions culinaires..., décors et architectures (les arènes romaines, la fête foraine...), le théâtre et la mise en scène, l'expérience sensorielle, les mythes, le corps et l'identité, la réalité et la fiction, les rites et la magie

Arts plastiques :

- La représentation : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart, la matière au service de la narration, l'immersion du spectateur

Histoire des arts :

- Arts et société à l'époque antique

Lycée

Arts plastiques, spécialité et option :

- Liens entre arts plastiques et cinéma, installation et mise en espace de l'œuvre, modalités de présentation de l'œuvre
- Représentation du corps et de l'espace : conception et partis pris de la représentation du corps, questions éthiques liées à la représentation du corps
- L'artiste et la société : engagement artistique dans les débats du monde, recours aux documents, archives et traces, art travail de mémoire, témoignage du passé et du présent

Histoire des Arts :

- Les matières, les techniques et les formes : production et reproduction des œuvres uniques ou multiples
- L'artiste : le créateur, individuel, collectif ou anonyme

Cinéma/Audiovisuel :

- Récits et fiction, le personnage, les genres au cinéma, Cinéma et nouvelles écritures

Philosophie :

- Art et culture

Littérature/ Français :

- Cultures populaires, mythologies, rites religieux et païens.

Humanité/Littérature :

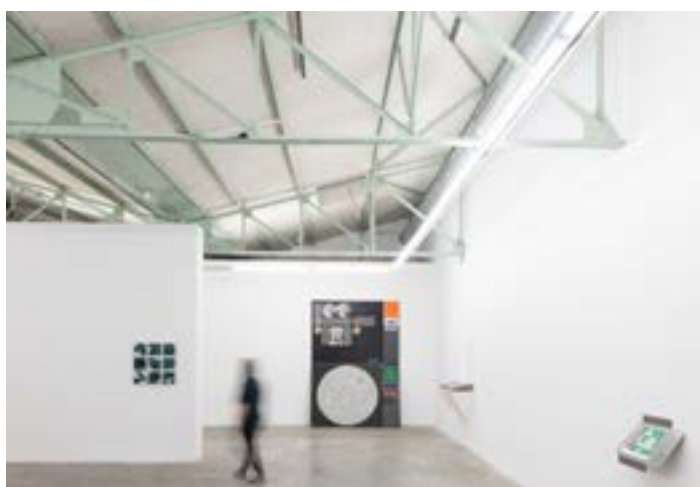
- Les représentations du monde, les expressions de la sensibilité.

Paul Loubet

4X

eXplore eXpand eXploit eXterminate

L'artiste Paul Loubet présente son projet réalisé lors de sa résidence à la Villa Médicis à Rome, à l'occasion du prix Occitanie-Médicis, dont il a été le lauréat en 2021. Peintre et illustrateur passionné par les paysages urbains et le rétrofuturisme, il s'intéresse plus particulièrement aux représentations cartographiques, plans et vues aériennes d'anciennes cartes ou d'images numériques produites par les drones. Paul Loubet utilise un langage pictural entre l'abstraction, l'art naïf et le design graphique.



Vue de l'exposition 4X au Crac

Éléments biographiques

Né en 1987 à Béziers, Paul Loubet vit à Valence (Espagne).

<https://paullobet.com/>

En 2010, diplômé d'une licence en graphisme de l'école supérieure des arts Saint-Luc à Tournai (Belgique), il part vivre 5 ans à Buenos Aires où il développe son travail de peintre. Il réalise sa première exposition personnelle à la galerie El Mirador de Buenos Aires en 2012. À partir de 2015, il recommence à exposer son travail en France. Il réalise, avec la galerie Bomma, deux expositions solo en 2017 et 2018 et une autre cette même année avec la Causa Galeria de Madrid. En 2017, il remporte le Prix Révélation art urbain de l'ADAGP et du Palais de Tokyo, qui lui permet de réaliser une fresque monumentale dans les sous-sols du Palais de Tokyo. Il commence également sa collaboration avec la « S » Grand Atelier - Centre d'Art Brut et Contemporain situé dans la forêt des Ardennes avec qui il expose à Marseille à la Friche La Belle de Mai (2017), à Bruxelles au Mima muséum (2019) et au MIAM (2022). En 2019, il fait partie des 20 lauréats de l'appel à projet *Embellir Paris* en collaboration avec les Ateliers 7 octobre, avec qui il réalise une sculpture monumentale dans le V^{ème} arrondissement et avec qui il remportera le concours *Sentier d'art Bernay* porté par la Maison de l'architecture de Normandie -le Forum en 2020.

Partenaire de l'exposition

L'exposition 4X - eXplore eXpand eXploit eXterminate est réalisée en partenariat avec l'Académie de France à Rome - Villa Médicis dans le cadre du Prix Occitanie Médicis*.

*Le prix Occitanie Médicis a été mis en place par la Région Occitanie en 2018 en étroite collaboration avec l'Académie de France à Rome - Villa Médicis. Il a pour objectif de découvrir, soutenir et promouvoir les talents émergents d'Occitanie sur la scène internationale. Le prix fait l'objet d'un appel à candidature annuel et le ou la lauréat.e est sélectionné.e par un jury d'expert.e.s internationaux.ales sur la base d'un projet proposé pour la Villa Médicis.

Les thèmes

L'exposition 4X présente un ensemble d'œuvres à l'imaginaire rétrofuturiste inspiré par l'univers et l'identité visuelle d'un jeu vidéo des années 1990.

Une exposition rétrofuturiste

Les peintures et les œuvres imprimées représentent des compositions abstraites qui immergent dans un imaginaire dystopique, inspiré par le jeu vidéo *Civilization II*.

Le script d'une partie de jeu vidéo *Civilization II*

Le nom de l'exposition 4X *eXplore, eXpand, eXploit eXterminate* fait référence aux jeux vidéo de stratégie 4X, dans lesquels le joueur contrôle un empire et dont le genre a connu son apogée au milieu des années 1990. Le terme 4X renvoie au gameplay fondé sur quatre principes : exploration, expansion, exploitation et extermination.

Exploration : le joueur doit envoyer des éclaireurs dans les territoires non découverts environnants le lieu de départ du jeu.

Expansion : le joueur doit agrandir son territoire en établissant de nouvelles colonies ou en étendant son influence sur des colonies existantes.

Exploitation : le joueur doit récolter les ressources des zones qu'il contrôle et maximiser leur utilisation.

Extermination : le joueur doit attaquer et éliminer ses rivaux que ce soit militairement ou par un autre moyen.

Durant sa résidence à la Villa Médicis à Rome, Paul Loubet a mené une recherche autour du jeu *Civilization II*, référence du genre 4X. Le joueur incarne le dirigeant d'une civilisation qu'il doit mener de l'âge de pierre à la conquête spatiale. Sur un forum, Paul Loubet a retrouvé le script extrêmement détaillé d'une partie de jeu de 1999 dans laquelle la civilisation romaine gagne sur les autres civilisations.

Dans le jeu vidéo *Civilization II*, le joueur incarne un dirigeant célèbre de l'une des 21 civilisations qui lui sont proposées : romaine, babylonienne, allemande, égyptienne, américaines, grecque, indienne, russe, zoulou, française, aztèque, chinoise, anglaise, mongole, celte, japonaise, viking, espagnole, perse, cathaginoise, sioux. Chaque joueur doit faire prospérer son peuple sur les plans économiques, scientifiques, politiques, militaires et diplomatiques.



ju_finis.sav. The Democratic Commonwealth of Rome (détail), 2022
Acrylique, encre offset, huile sur toile, glycéro, encre offset sur aluminium, 195 x 560 x 3,5 cm

Paul Loubet s'appuie sur les règles du jeu et les œuvres renvoient au déroulement de la partie : *4000 BC The foundation of Rome* (4000 av. JC La fondation de Rome) *The 9 continents* (Les 9 continents), *Battle maps* (Cartes des batailles), *Echelles des éliminations*, *Arbre des technologies*. Le triptyque *ju_finis.sav the Democratic Commonwealth of Rome* (*ju_finis.sav* - du nom du fichier source - Le Commonwealth démocratique de Rome) représente la carte du monde à la fin de la partie.

Des compositions abstraites à l'imaginaire dystopique

De prime abord, les compositions semblent abstraites. Du jeu des années 1990, l'artiste conserve l'identité visuelle faite de pixels, une palette de couleur simple et en aplat, un système de représentation sans profondeur ni ligne de fuite. L'art minimal, au même titre que l'artisanat d'Amérique latine - Paul Loubet a vécu à Buenos Aires pendant 5 ans -, sont une source d'inspiration de son travail.

A y regarder de plus près, les œuvres comportent des indications qui livrent plusieurs récits. En s'appuyant sur la partie de jeu dans laquelle l'empire romain triomphe de toutes les autres civilisations, Paul Loubet nous projette dans un futur dystopique régenté par une culture unique. Tel un archéologue du jeu, l'artiste exhume les mécanismes économiques, scientifiques, politiques, militaires et diplomatiques ayant contribué à cette hégémonie.

Paul Loubet a conçu pour l'exposition un ensemble de supports en fer dont la spécificité s'adapte à chaque œuvre. Les toiles sont encadrées, les œuvres imprimées ou gravées sont disposées sur des supports muraux. Ces supports contribuent par leur aspect métallique et argenté à l'univers rétrofuturiste de l'exposition.



ju_finis.sav, the Democratic Commonwealth of Rome, 2022
Triptyque 190x560cm
Acrylique, encre offset et huile sur toile (devant), glycéro et encre offset sur aluminium (derrière) © Paul Loubet.

Les thèmes

De l'image numérique à la matérialité de l'œuvre plastique

Le passage de l'image numérique du jeu vidéo à la matérialité de l'œuvre plastique témoigne de la double influence du graphisme et des représentations cartographiques sur le travail de Paul Loubet. Ce dernier s'inscrit dans un mode de production « Lo-Fi » et participe au décloisonnement des genres culturels.

Mon travail artistique est une synthèse entre arts naïfs, art brut, et simplification des formes. J'essaie de réduire mon langage formel et de faire à chaque fois plus simple avec moins d'éléments. Certains diront que certaines de mes illustrations leur rappellent les vieux jeux vidéos, mais les vieux jeux vidéos me rappellent les tapisseries. [...] Ça ressemble à un pixel mais c'est imparfait et humain. J'aime toucher à tous les supports (de la peinture à la céramique en passant par le bois ou la lithographie) mais également toutes les échelles (de la conception d'un sticker à la réalisation d'un grand mur). Une autre partie de mon travail est, quant à elle, plus focalisée sur la lettre et la typographie (de préférence funky et rétro). Également graphiste, je réalise régulièrement poster, pochette de vinyle ou encore logo.

Paul Loubet

L'influence du graphisme et de la cartographie

Graphiste de formation, Paul Loubet attache une importance particulière à la typographie, aux couleurs et aux supports imprimés. L'œuvre *9 continents*, par exemple, traduit sous forme de logotype les continents présents dans le jeu.



9 continents, 2022
Peinture solvant et craie grasse sur aluminium
20 x 20 cm/pièce

Railway Map of Rome (maquette) et *Ressource Maps* sont des œuvres réalisées à l'aide d'une machine outil CNC (Computer Numerical Control /Commande numérique par ordinateur) qui est habituellement utilisée pour le dessin industriel.

Dans l'exposition, différentes techniques d'impression sont représentées : sérigraphie, photocopie, impression numérique sur ticket de caisse, sur plaque d'aluminium.

Dans l'exposition, Paul Loubet présente, sous forme de fanzine, ses recherches iconographiques en matière de cartographies et de diagrammes, parmi lesquelles figurent la galerie des cartes au Vatican ou l'histocarte de John Sparks.

Source d'inspiration à Rome lors de sa résidence à la villa Médicis, la **galerie des cartes au Vatican** comporte une quarantaine de cartes peintes représentant des régions italiennes et les possessions de l'Église à l'époque du pape Grégoire XIII (1572-1585), réalisées entre 1580 et 1585, d'après les cartes d'Ignazio Danti, un célèbre géographe de l'époque.

Histocarte (1931) de John Sparks : graphique chronologique présentant 4000 ans d'histoire du monde sur une seule page en utilisant la couleur pour montrer comment le pouvoir de différents peuples a évolué au fil de l'histoire.

La *Machine chronographique* est constituée d'une console en aluminium avec des mécanismes permettant de dérouler des frises chronologiques relatives aux différents paramètres de la partie de jeu : nouvelles villes, événements politiques, découvertes scientifiques, constructions/merveilles, etc..

À l'image des représentations cartographiques, les œuvres jouent avec différentes échelles et formats, du plus grand au plus petit : de la vue générale du monde avec le triptyque grand format, aux cadrages plus serrés sur des détails du jeu avec des œuvres miniatures.



Ressource Maps (détail), 2022
5 impressions toner et dessins CNC sur papier, 9 x 7 cm, support fer Falco Metal

Les thèmes

Production « Lo-fi »

Il recourt à des techniques et des savoir-faire manuels qui opèrent une distanciation avec l'image numérique et insufflent de la matérialité à l'œuvre. Il qualifie volontiers son travail de « LoFi SciFi » (LoFi Science-Fiction).

LoFi : « basse fidélité » (en opposition à « haute fidélité ») terme apparu dans les années 1990, dans le champ de la musique, pour désigner des groupes adoptant des méthodes d'enregistrement primitives pour produire un son « sale », volontairement opposé aux sonorités jugées aseptisées de certaines musiques massivement diffusées.

Dans les peintures, les traces laissées par le pinceau donnent à voir le geste du peintre. La rigueur géométrique perçue de loin est contrebalancée par les irrégularités du trait visibles de près. La couleur est minutieusement choisie et retrevaillée jusqu'à obtenir la teinte exacte.

Il recourt à des techniques de peinture très différentes : acrylique, peinture à l'huile, glycéro, spray, qu'il associe à d'autres matériaux comme la craie grasse ou l'encre d'imprimerie.

A côté des techniques d'impression numérique, il utilise des techniques d'impression manuelle : la sérigraphie, le transfert de toner, la taille-douce.

La **taille-douce** est l'ensemble des procédés de gravure en creux sur une plaque de métal. L'encre est déposée dans les creux de la plaque de métal, le papier est ensuite posé et pressé contre la plaque par une presse ou un rouleau. Le papier est retiré et l'encre présente dans les creux a été transférée sur le papier.

Des aimants carrés, semblables à des pixels, maintiennent en place les productions papiers sur leur support.



Battle Maps (détail) 2022
Taille douce (Atelier Morsure), 30 x 45 cm, 195 x 140 x 3,5 cm,
support fer Falco Metal

Décloisonnement des genres culturels

Paul Loubet décloisonne radicalement et sans complaisance les genres qu'ils soient issus de la culture populaire ou de la culture savante.

Dans l'œuvre *ju_finis.sav the Democratic Commonwealth of Rome*, Paul Loubet reprend le format du triptyque qui renvoie à la peinture religieuse (le retable), et appose sur la carte plusieurs cartouches, encadrés ornementaux, qui relèvent de la sculpture et de l'architecture classique.

Un **triptyque** est dans le domaine des beaux-arts une œuvre peinte ou sculptée en trois panneaux, dont les deux volets extérieurs peuvent se refermer sur celui du milieu. Ce format se développe essentiellement aux XII^e et XIII^e siècles, en Europe, avec les retables de la peinture religieuse

Le ticket de caisse comme support d'impression et le fanzine constitué de photocopies relèvent d'une esthétique « do it yourself » et rappelle la culture underground.

« Do it yourself » : « fait maison », renvoie aux activités visant à créer des objets artistiques de façon artisanale et à un mouvement culturel assez large comprenant de multiples développements comme l'auto-édition de fanzines, la musique indépendante, la culture cassette de la copie privée, les logiciels libres, la biotechnologie, etc.



Machine chronographique, 2022
Aluminium, mécanismes (La Cumbre workshop), tickets de caisse, 20 x 96 x 36 cm

Des références pour poursuivre

Des catalogues d'exposition

***Cartes et figures de la Terre*, catalogue de l'exposition présentée au Centre Pompidou (24/05-17/11/1980), éd. Centre Pompidou.**

***Vues d'en haut*, catalogue de l'exposition présentée au Centre Pompidou Metz (17/05-7/10/2013), éd. Flammarion/Centre Pompidou Metz, 2013 :** cette exposition abordait la question de la vue aérienne dans l'art, depuis les vues panoramiques des *Chroniques de Nuremberg* (1493) et autres perspectives de Palladio ou Dürer au XVI^e siècle, jusqu'aux films de vidéosurveillance, en passant par l'art aborigène, l'ethnographie et les avant-gardes.

Des essais

***Cartographie du temps Des frises chronologiques aux nouvelles timelines*, Daniel Rosenberg et Anthony Grafton, éd. Eyrolles, 2013 :** cet ouvrage retrace l'histoire des représentations du temps en Europe et aux Etats-Unis de 1450 à nos jours.

***Maps & civilization Cartography in Culture and Society*, Norman J.W. Thrower, 3^e éd. The University of Chicago Press, 2008 :** l'auteur retrace les liens existants entre les cartes et l'histoire depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours.

Un « livre-compil »

***8 bits video games*, éd. Masala Noir, 2021 :** archive d'écrans de chargement de jeux vidéos rétros 8-bit sélectionnés par Masala Noir.

Pistes pédagogiques

Les thèmes développés par l'artiste dans l'exposition 4X peuvent être abordés et analysés dans les disciplines seules ou en approches croisées : français, littérature et société, histoire et géographie, cinéma, arts plastiques, arts visuels, architecture, philosophie, hida, physique.

Propositions de pistes de travail en lien avec les programmes

Les dispositifs de présentation de l'œuvre

- L'inscription des œuvres dans un espace d'exposition et les pratiques *in situ*
- Accrochage mural : supports métalliques
- Triptyque au sol

Les processus de création

- Inspiration de l'univers des jeux vidéo
- Appropriation de la cartographie
- Impression, gravures, peinture
- Abstraction géométrique, planéité,

Les thèmes

- Science-fiction et le rétrofuturisme
- Narration et fiction
- Nouvelles technologies
- Le déclin de la civilisation
- L'objet magazine-fanzines
- Images de synthèse, jeu vidéo, image digitale, informatique
- Cultures urbaines
- Vue aérienne
- Cartes anciennes ou nouvelles typologies
- Art minimal, art naïf
- Macrocosme/ microcosme
- Rapports d'échelle

La matérialité des œuvres

- Brut : toile-châssis, peinture acrylique, encre offset, huile sur toile, glycérol et encre sur aluminium, métal, peinture solvant, craies grasses sur aluminium, impressions toner, fer, impressions ticket de caisse
- Taille douce d'après image numérique

La relation du spectateur à l'œuvre

- Rapport frontal
- Point de vue proche ou lointain
- Actionner l'œuvre manuellement

Liens avec les programmes scolaires

Liens avec les programmes scolaires et le socle commun de connaissances, de compétences et de culture

Cycle 2, 3, 4

Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine

- « Les disciplines qui mettent en place des repères temporels reliant entre eux des acteurs, des événements, des lieux, des œuvres d'art, des productions humaines, ainsi que des repères spatiaux, de l'espace vécu, au découpage du monde. »

Français :

- 5^e : **Le voyage et l'aventure** : pourquoi aller vers l'inconnu ?
S'interroger sur le sens des représentations qui sont données des voyages et de ce qu'ils font découvrir

- Regarder le monde, inventer des mondes :**

- 5^e : imaginer des univers nouveaux
- 4^e : la fiction pour interroger le réel
- 3^e : visions poétiques du monde

Arts plastiques:

- La représentation ; images, réalité et fiction**
- La ressemblance** : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart
- Le dispositif de représentation** : l'espace en deux dimensions (littéral et suggéré)
- Les métissages entre les sciences, les technologies, les environnements numériques**

Géographie :

- 4^e : Thème 1 : **L'urbanisation du monde**
Espaces et paysages de l'urbanisation

Mathématiques :

- Représenter l'espace** : Latitude, longitude ; développer sa vision de l'espace

Lycée

Arts plastiques, spécialité et option :

- Extension du dessin** : diversité des supports, des échelles, virtualité, espace ou paysage comme matériaux du dessin...
- Moyens plastiques et registres de représentation** : volonté de fidélité ou affirmation de degrés de distance au référent...
- Modalités de la suggestion de l'espace** : illusion de profondeur et d'étendue, systèmes non perspectifs, apports du numérique...

Histoire des Arts :

- Thème 3 – **Étudier les divisions politiques du monde** : les frontières

Humanité/Littérature :

- Terminales : **Des nouveaux espaces de conquêtes**
axe 1 : Conquêtes, affirmations de puissance et rivalités.

Service des publics

Les actions du service des publics pour les scolaires

- Visites dialoguées sur rendez-vous pour les groupes d'élèves et d'enseignants auprès de Vanessa Rossignol vanessa.rossignol@laregion.fr 04 67 74 89 69
- Visites ludiques pour les écoles maternelles, visite-atelier pour les écoles élémentaires
- Rencontres avec les artistes, les professionnels de l'art dans le cadre de projets d'éducation artistique: AET Les territoires de l'art contemporain à destination des collèges de l'Hérault, dispositif régional de découverte des métiers de la culture à destination des lycées, résidences d'artistes dans les établissements scolaires,, projets EAC dans les écoles primaires, etc.
- Actions de formation enseignants dans le cadre du PAF

Les outils ludiques d'accompagnement à la visite pour le jeune public

- Matériauthèque: exploration sensorielle des matériaux utilisés par le ou les artistes
- Puzzle
- Jeu des différences: jeu d'observation des différences entre l'œuvre originale exposée dans les salles et sa reproduction.
- Cartes détails: jeu de reconnaissance visuelle avec des cartes présentant des fragments d'œuvres de l'exposition
- Cahier découverte enfants disponible à l'accueil pour les enfants de 7 à 12 ans

L'équipe du service des publics

Responsable

Vanessa Rossignol

04 67 74 89 69

vanessa.rossignol@laregion.fr

Documentation et mission jeune public
NN

Service éducatif

Lucille Bréard

lucille.breard@ac-montpellier.fr

Pauline Douchamps

pauline.douchamps@ac-montpellier.fr

Accueil et médiation

Julie Chazard, Daria Fourgeot, Manon Gaffiot, Coline Herrero, Barbara Rybnikow, Marine Tanguy, Sarah Vialle
Un goût d'illusion Montpellier

Agenda

Toute l'année

* Sur inscription

Tous publics

- **Visites dialoguées du week-end**
Samedis et dimanches, de 16h à 17h

Vacances scolaires

Tous publics

- **Les visites Flash**
Lundis, mercredis et jeudis, de 16h à 16h15
Une visite focus de quinze minutes qui permet aux visiteurs de découvrir l'exposition *via* une œuvre choisie.

Sur inscription, enfants de 7 à 12 ans

- **Les visites ludiques***
Vendredis 28 octobre et 4 novembre,
Vendredis 23 et 30 décembre
de 14h à 15h
Une visite participative comprenant des activités de sensibilisation à l'art contemporain

Hors vacances scolaires


Adolescents

- **Atelier Art action avec Pascale Ciapp ***
Samedi 19 nov. de 14h30 à 16h30
Intervenante: Pascale Ciapp, artiste art action.

Personnes aveugles ou malvoyantes

- **Les sens du regard***
Mercredi 16 nov. de 14h30 à 16h30 

Tout public

- **Un dimanche en douceur *** **Nouveau**
Nouveau cycle de visites de 16h à 17h (à partir de 12 ans)
Dimanche 13 nov. : **Visite sophrologique** avec Crystel Labasor, sophrologue
Dimanche 27 nov. : **Visite chorégraphique** avec Maud Chabrol, chorégraphe
Dimanche 11 déc. : **Visite haptique** avec Julie Laporte danseuse contemporaine et praticienne de shiatsu
- **Visite dialoguée en Langue des Signes Française**
Samedi 26 nov. à 16h 

Rendez-vous autour des expositions

- **Visite des expositions avec Marie Cozette**, directrice du Crac
Dimanche 20 nov. à 16h

•

En parallèle aux expositions

- **Splach - Séminaire Pour l'Art et les Choses imprimées**, en partenariat avec la librairie l'Échapée Belle et l'École des Beaux-Arts de Sète
Jeudi 24 nov à 18h30 au Crac : **Rencontre et discussion avec Hervé Joubert-Laurencin autour de son ouvrage *Le Grand Chant. Pasolini poète et cinéaste***

Contact presse

Anne Samson Communications
Morgane Barraud
morgane@annesamson.com

Crac Occitanie
Sylvie Caumet
sylvie.caumet@laregion.fr

Informations pratiques

Ouvert tous les jours de 12h30 à 19h
(fermé le mardi) et le week-end
de 14h à 19h

tél. +33 (0)4 67 74 94 37
crac@laregion.fr

facebook: @crac.occitanie
instagram: @crac.occitanie
twitter: @cracoccitanie

Légendes couverture :

Pauline Curnier Jardin, *Fat to Ashes*, 2021
Film, 20 min. 55

Installation avec sol pvc, bois, mousse, tissu
Production Jacqui Davies, PRIMITIVE Film
Courtesy de l'artiste, Ellen de Bruijne Projects,
ChertLüdde. Coproduction Crac Occitanie.

Photo : © Aurélien Mole

Paul Loubet, détail de la série *4X*, 2021. © Paul Loubet

Équipe du centre régional d'art contemporain

Direction
Marie Cozette

Administration
Manuelle Comito

Assistance-gestionnaire
Martine Carpentier

Communication et relations presse
Sylvie Caumet

Stratégie numérique et développement
des publics
Marion Guilmot

Régie
Cédric Noël

Responsable du Service des publics
Vanessa Rossignol

Documentation et mission jeune public

Service éducatif
Lucille Bréard, Pauline Douchamps

Stagiaires : **Julie Chazard, Coline
Herrero, Jimmy louknane, Inès
Laboucarié, Asia Lapai, Alice
Monneret, Pauline Pages**

Montage : **Quirin Bäumlér, Julien
Bouissou, Johan Fourcroy, Laurène
Hombek, Ludovic Maréchal, Ugo
Masciave, Benjamin Mathieu, Thomas
Pellet, François Pinel, Milan Tutunovic**
Backface Montpellier

Médiation : **Julie Chazard, Daria
Fourgeot, Manon Gaffiot, Barbara
Rybnikow, Sarah Vialle, Marine Tanguy**
Un goût d'illusion Montpellier

Vidéo **Aloïs Aurelle**
Photographe **Aurélien Mole** (expo PCJ)
et **Yohann Gozard** (expo PL)

Partenaires

Réseaux professionnels



Partenaire de l'exposition de Paul Loubet



Partenaires Presse



À voir également au Mrac Occitanie à Sérignan

EXPOSITION DES COLLECTIONS
jusqu'au 8 janvier 2023

STADIO,
Installation d'**Olivier Vadrot**
jusqu'au 8 janvier 2023

**MUSIC HALL (des Lettres de Didier à
Boum ! Boum !)**
Noëlle Pujol
Du 15 octobre 2022 au 19 mars 2023

OULIOULÉ
Exposition collective
Du 15 octobre 2022 au 19 mars 2023

UN MUSÉE À SOI
Accrochage participatif réalisé avec
l'atelier Art.27 du Centre de jour du
Biterrois, Centre Hospitalier
de Béziers.
Du 15 octobre 2022 au 19 mars 2023

centre régional d'art contemporain

26 quai Aspirant Herber
F-34200 Sète

Occitanie/Pyrénées-Méditerranée

crac.laregion.fr

Le Centre Régional d'Art Contemporain est géré par la Région Occitanie/ Pyrénées-Méditerranée.
Conventionné avec l'État, il bénéficie du soutien du Ministère de la Culture avec le concours de la Préfecture
de la région Occitanie – Direction Régionale des Affaires Culturelles.

