

MUSÉE
D'ARTS
DE
NANTES

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

ANGELA BULLOCH

Paradigme
perpendiculaire

13.05 - 30.08.2022

www.museedartsdenantes.fr
#AngelaBulloch

Sommaire

Informations pratiques

- page 1 > **La visite**
- page 2 > **Comment venir avec sa classe**
- page 3 > **Plan de l'exposition**
- page 4 > **Les œuvres**
- page 5 > **Visite en médiation et en autonomie**

Contenus de l'exposition

- page 6 > **Propos de l'exposition**
- page 7 > **L'artiste : Angela Bulloch**
- page 8 > **Groupe d'œuvres : Ciels étoilés**
- page 9 > **Fiche d'œuvre: *Firmamental square*, 2021**
- page 10 > **Groupe d'œuvres : Les sculptures**
- page 11 > **Fiche d'œuvre : *Anima Helen*, 2015**
- page 12 > **Groupe d'œuvres : Perception sensorielle - le son et l'espace**
- page 13 > **Fiche d'œuvre : *Disco Floor_Bootleg: 16*, 2002**
- page 14 > **Pour aller plus loin :**
 - ***Speaker Module: Emerald*, 2018**
 - ***We don't know what we don't know*, 2021**
 - ***Perpendicular Paradigm*, 2022**
- page 16 > **Glossaire**

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Visites en médiation ou en autonomie

La visite

Ce dossier propose un ensemble de ressources pour organiser la visite de l'exposition avec votre classe.

Des parcours en autonomie sont proposés pour tous les niveaux scolaires.

Les parcours en médiation sont réservés aux classes des cycles 3 - 4 et lycées.

Pendant la visite en médiation ou en autonomie, la classe est systématiquement divisée en groupes pour faciliter l'observation, l'échange devant les œuvres et la circulation dans l'exposition.

- 1 h
- 3 ou 4 œuvres
- 1 classe divisée en 2 ou 3 groupes (selon les effectifs)

Commissariat général

Sophie Lévy, directrice conservatrice du Musée d'arts de Nantes

Commissariat scientifique

Katell Jaffres, responsable des collections d'art contemporain du Musée d'arts de Nantes

Avant votre visite au musée, merci de prendre connaissance des modalités de visite et de transmettre ces informations aux adultes accompagnateurs.

Ce document contient :

- Le propos de l'exposition
- Une présentation de l'artiste
- Des fiches sur les œuvres abordées au cours de la visite
- Un plan du Patio
- Un glossaire

Comment venir avec sa classe

Réservation obligatoire

Le formulaire de pré-réservation est à remplir exclusivement en ligne sur le site internet du Musée d'arts de Nantes.

Avant la visite

La venue au musée doit être préparée avec vos élèves comme avec les personnes qui les accompagnent. Prenez connaissance du règlement intérieur sur le site internet du musée.

>> **Sensibilisez vos élèves** à ce qu'est un musée avant le jour de la visite.

Il s'agit d'un lieu d'émerveillement et de découverte dans lequel un certain nombre de règles doivent être respectées pour **protéger les œuvres et respecter les autres visiteurs**.

- **Ce que vos élèves peuvent faire à tout moment** : observer, s'asseoir par terre (mais pas contre les murs), aimer ou ne pas aimer, écrire et dessiner au crayon de bois...

- **Ce qui est interdit** : toucher ou frôler les œuvres, parler fort, courir, se bousculer...

Le musée est un lieu de conservation, nous avons tous un rôle à jouer pour transmettre ce patrimoine aux générations futures.

>> **Impliquez les adultes accompagnateurs** surtout pour les visites en autonomie. Il est important de les sensibiliser aux règles qui doivent être observées dans un musée. N'hésitez pas à leur transmettre un exemplaire de ce dossier pédagogique en amont de la visite ainsi que le dossier pour les parents accompagnants disponible sur le site du musée. Merci de vous assurer, avant la venue au musée, qu'ils ont bien compris le rôle qu'ils devront jouer.

Au musée

- Merci d'arriver **15 minutes avant le début de votre visite** et de vous présenter à l'accueil-billetterie du musée. Vous serez accueillis par nos agents d'accueil qui vérifieront votre réservation et rappelleront les règles de visite de l'exposition.

Visites en médiation :

Votre classe, divisée en 2 groupes, sera accompagnée par 2 médiateur.rice.s.

Visites en autonomie :

- Respectez le parcours et la durée de votre visite. Faites attention aux autres visiteurs.
- Merci de n'utiliser que des crayons de bois.
- Merci de ne pas toucher les œuvres pour les préserver.
- Marchez et parlez doucement dans les espaces du musée.

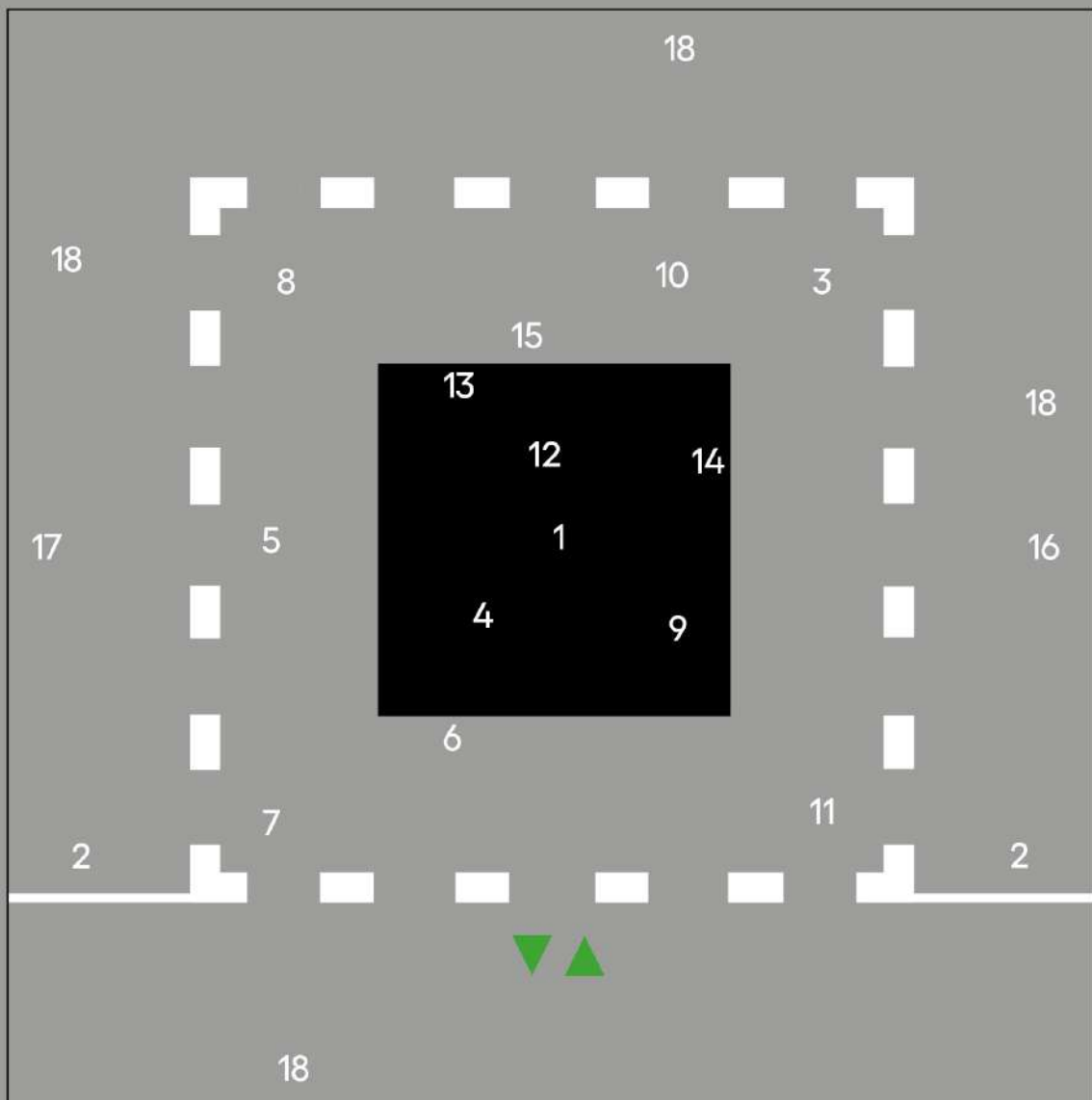
En cas de retard, prévenir le musée dès que possible au **02 51 17 45 00**. La visite est assurée jusqu'à 15 minutes après l'heure prévue et la durée sera écourtée en fonction de votre retard.

- Pour toute question relative à votre venue, veuillez vous adresser au service de réservation :
reservation.museedarts@nantesmetropole.fr

Nous vous souhaitons une très bonne visite !

Plan de l'exposition

PLAN DE L'EXPOSITION



Les œuvres

1. Firmamental Square, 2022

Animation, lumières LED, feutrine, aluminium
Courtesy de l'artiste

► *Firmamental Square* est suspendu dans l'espace du Patio

2. Perpendicular Paradigm, 2022

Animation 3D en double projection vidéo, son stéréo 7'55"

Courtesy de l'artiste

3. Heavy Metal Stack of Six: Bustle Hedgerow,

2020, Métal, peinture
Courtesy de l'artiste et Simon Lee Gallery

4. Viridian Hybrid,

2020, MDF, peinture
Collection Esther Schipper et Florian Wojnar

5. Heavy Metal Stack of Two: Tomato Traffic,

2019, Métal, peinture
Collection Thomas Huesmann, Berlin

6. Speaker Module: Emerald, 2018

Métal, peinture, haut-parleur, câbles, piste sonore
Courtesy de l'artiste et Esther Schipper, Berlin

7. Heavy Metal Stack: Fat Beige Three, 2017

Métal, peinture
Courtesy de l'artiste et Esther Schipper, Berlin

8. Heavy Metal Stack of Four: Red Monster, 2017

Métal, peinture
Courtesy de l'artiste et Esther Schipper, Berlin

9. Anima Mary, 2016

Animation, marbre synthétique, module LED DMX, contrôleur DMX, câbles
Courtesy de l'artiste et Esther Schipper, Berlin

10. Can Cut Yolk, 2016

MDF, peinture
Courtesy de l'artiste et Esther Schipper, Berlin

11. Heavy Metal Stack of Six: Trichrome Blue, 2016

Métal, peinture
Courtesy de l'artiste et Simon Lee Gallery, Londres & Hong Kong

12. Anima Eve, 2015

Animation, marbre synthétique, module LED DMX, contrôleur DMX, câbles
Courtesy de l'artiste et Simon Lee Gallery, Londres & Hong Kong

13. Anima Helen, 2015

Animation, marbre synthétique, module LED DMX, contrôleur DMX, câbles
Courtesy de l'artiste et Esther Schipper, Berlin

14. Anima Sophia, 2015

Animation, marbre synthétique, module LED DMX, contrôleur DMX, câbles
Courtesy de l'artiste

15. Animus Troy, 2015

Animation, marbre synthétique, module LED DMX, contrôleur DMX, câbles
Courtesy de l'artiste et Esther Schipper, Berlin

16. We Don't Know What We Don't Know,

2022
Projection lumineuse interpassive
Courtesy de l'artiste

17. Night Sky: Alioth.4, 2008

Lumières LED, feutrine, aluminium
Collection Kirsten Schrick, Munich

18. Myth Bet TV Fems,

2022, Ensemble de 13 peintures murales correspondant aux 13 sculptures présentées dans le Patio

Myth Bet TV Fems (Bustle)

Myth Bet TV Fems (Viridian)

Myth Bet TV Fems (Tomato)

Myth Bet TV Fems (Emerald)

Myth Bet TV Fems (Fat)

Myth Bet TV Fems (Monster)

Myth Bet TV Fems (Mary)

Myth Bet TV Fems (Yolk)

Myth Bet TV Fems (Trichrome)

Myth Bet TV Fems (Eve)

Myth Bet TV Fems (Helen)

Myth Bet TV Fems (Sophia)

Myth Bet TV Fems (Troy)

Courtesy de l'artiste

VISITE EN MÉDIATION

Pour toutes les visites en médiation, **la classe est divisée en 2 groupes**. La qualité de regard, d'écoute et d'échange sera ainsi privilégiée.

Vous trouverez dans ce dossier toute la documentation nécessaire pour préparer votre visite.

CYCLES 3 - 4 ET LYCÉES / Visite d'1h

- Chacun des groupes est pris en charge par un.e médiat.eur.rice.
- Découverte des œuvres-clés de l'exposition. Les œuvres sont choisies par le.a médiat.eur.rice.
- Une attention particulière sera portée :
 - aux formes, couleurs, techniques utilisées par l'artiste.
 - aux différentes formes, outils et techniques utilisés par l'artiste.
 - aux notions de perception, de multimedia, de réalité virtuelle dans le processus artistique.

VISITE EN AUTONOMIE

Vous trouverez dans ce dossier toute la documentation nécessaire pour préparer votre visite.

Pour chaque parcours, prévoir des accompagnateurs pour encadrer les groupes.

Parcours en 3 ou 4 œuvres

AVANT LA VISITE

1/ Sélectionnez les œuvres dans la liste ci-dessous

> Préparez les documents dont les élèves auront besoin pendant la visite à l'aide des fiches d'œuvres de ce dossier.

AU MUSÉE, PENDANT LA VISITE

2/ Divisez votre classe en 2 ou 3 groupes en fonction de l'effectif total

> La scénographie de l'exposition et les conditions de visite imposées par la Covid 19 ne permettent pas la circulation et l'observation des œuvres en classe entière.
La qualité de regard, d'écoute et d'échange sera privilégiée si votre classe est divisée en groupes.

3/ Rotation des groupes devant les œuvres

> Prévoyez l'ordre des œuvres de chaque groupe avant votre venue au musée pour la fluidité de votre visite.

Groupe d'œuvres/ Patio :

- **NightSky** : *Firmamental Square*, 2021
- **Sculptures** : *Anima Helen* et peintures murales
- **Le son et l'espace**
 - + **Patio Perpendicular Paradigm**, 2022 ou **Speaker Module** : *Emerald*, 2018 ou *We Don't Know What We Don't Know*, 2021
 - + **la Chapelle de l'Oratoire** *Disco Floor_Bootleg*: 16

Propos de l'exposition

L'exposition d'Angela Bulloch au Musée d'arts de Nantes invite le spectateur à entrer dans un environnement sensoriel. L'installation interroge notre perception de la lumière, du son, des formes et de l'espace. Elle explore la distinction entre les mondes réels et virtuels. Le projet rassemble plusieurs ensembles d'œuvres récentes, représentatives du travail de l'artiste, ainsi que des pièces produites spécifiquement pour le Patio du Musée.

L'exposition intitulée **Paradigme perpendiculaire** associe un ciel nocturne et une forêt de sculptures à un monde virtuel où navigue des personnages imaginaires. L'association des deux termes est une invitation à interroger nos certitudes.

« **Paradigme** » désigne un ensemble de connaissances et de données sur lesquelles nous nous basons pour tenter de comprendre ce qui nous entoure. On peut parler de « changement de paradigme » lorsqu'une donnée fondamentale vient bouleverser les croyances, comme, par exemple, l'hypothèse de Copernic selon laquelle la planète Terre tourne autour du Soleil, et non l'inverse. Alors l'humain ne pouvait plus se considérer comme étant au centre de l'univers. « Perpendiculaire » se réfère à ce qui se tient debout sur un axe horizontal comme les humains se tenant à un angle de 90° sur la terre ou des sculptures sur un sol.

Pour Angela Bulloch le rapprochement des deux mots invite à réfléchir, de manière subjective, au point de vue individuel depuis lequel nous observons et nous regardons pour comprendre le passé, le présent et nous projeter vers l'avenir.

Le paradigme perpendiculaire dont il est question imagine le monde sous la forme d'un espace géométrique défini par l'intersection de deux lignes se coupant à angle droit. L'axe vertical représente l'activité humaine et l'axe horizontal le paysage, cadré et aménagé. Cette exposition vise à mettre en lumière le point de vue sur le monde qui conditionne notre relation à l'environnement.

L'artiste

Née en 1966 à Rainy River, dans l'Ontario (Canada), Angela Bulloch arrive en Angleterre à l'âge de 11 ans. Elle suit des études d'art au Goldsmiths College de l'université de Londres de 1984 à 1988. Cette année-là, l'artiste Damien Hirst, encore étudiant au sein de l'école, l'invite à présenter *White Light Piece*, installation murale et lumineuse, à l'exposition *Freeze*, dans un bâtiment désaffecté des Docks londoniens. En 1989, elle reçoit le prix Whitechapel Artist Award décerné annuellement par la galerie du même nom.

L'artiste est vite associée par les critiques d'art au groupe des Young British Artists dont les membres sont issus, comme elle, du Goldsmiths College. Dès le début des années 1990, elle bénéficie d'expositions personnelles à la galerie Esther Schipper à Berlin, à Cologne (Allemagne), à Santa Monica (Californie), mais aussi dans des institutions françaises : le FRAC Languedoc-Roussillon, à Montpellier en 1994, puis le Consortium de Dijon en 1997. Cette année-là, elle expose à la Tate de Londres suite à sa nomination au Turner Prize. Attirée par la dynamique de Berlin, où les habitants lui semblent conscients du potentiel de la ville et où les ateliers sont peu onéreux, elle s'y installe et y vit encore aujourd'hui.

Les travaux d'Angela Bulloch adoptent le vocabulaire de l'art conceptuel* et minimal* des années 1960 et les développe grâce aux nouvelles technologies. Ses recherches sur notre relation à l'objet conduisent l'artiste à créer dès 1988 des installations fondées sur la programmation électronique.

Elle y intègre progressivement la lumière, le son, puis la vidéo. Parallèlement à ces dispositifs interactifs, modifiés par la présence du visiteur, elle réalise des machines à dessiner. Elle compile également des règlements intérieurs et les reproduit à grande échelle.

Dans les années 2000, sa pratique multimédia s'attache à télescoper la culture populaire et l'art abstrait géométrique. Les *Pixels Boxes* [Boîtes Pixels] sont ainsi constituées de boîtes lumineuses dont les couleurs varient selon des séquences cinématographiques ou des rythmes musicaux (*Disco Floor _ Bootleg: 16*, 2002, Chapelle de l'Oratoire).

Depuis 2014, elle crée des sculptures composées de polyèdres colorés dont la perception change selon le déplacement du spectateur. L'artiste collabore également avec des ingénieurs du son et des logiciels de modélisation pour concevoir des installations intégrant les technologies digitales. Qu'elles soient immersives ou interactives, ces pièces placent la relation entre l'œuvre et le regardeur sous le signe de l'expérience.

Le cosmos comme totalité englobante

Depuis 2007, Angela Bulloch conçoit des simulations de voûtes célestes composées de points lumineux et pensées *in situ**, adaptées à l'espace d'exposition. La série des *NightSky* [Ciel nocturne] convoque la perception sensorielle de la nuit, de l'obscurité et de ses confins. Elle exprime à l'aide d'une surface plane, l'aspect tridimensionnel de l'univers. Surplombant le spectateur ou basculées à la verticale dans des formats plus réduits, ces images artificielles du cosmos nous confrontent à un paysage insaisissable qui nous dépasse et nous fascine. Elles proposent de percevoir l'univers non à partir de la Terre, de la Lune ou d'un satellite, mais selon une perspective fictive, prenant pour point de départ une planète éloignée de notre monde. En perturbant les repères du spectateur, incapable d'identifier les constellations qui lui sont familières, l'artiste cherche à lui faire ressentir le cosmos comme totalité englobante, et non un ensemble de rapports géométriques.

Un univers artificiel

Les vues de l'univers proposées par l'artiste reposent sur l'artifice. Si elles renvoient aux cartes du ciel qui aident l'astronome à déchiffrer la voûte étoilée, ces portions de nuit sont produites par extrapolation*. Angela Bulloch travaille ainsi à partir d'un logiciel proposant une image plausible de l'univers en fonction des parties connues. Ces représentations visuelles de notre galaxie sont modélisées par le logiciel de simulation de voyage spatial nommé *Celestia*, couramment utilisé par les planétariums pour étudier le système solaire. Chaque *NightSky* se compose de diodes lumineuses (LED) évoquant le ciel étoilé. Leur intensité lumineuse, suggérant le scintillement des astres et des planètes, est commandée par un programme informatique.

Se représenter l'espace

En adoptant une nouvelle méthode pour observer le cosmos, ces œuvres interrogent la manière dont l'être humain se représente l'espace et son évolution au gré des progrès scientifiques. Les nouvelles cartes de l'univers, desquelles nous sommes absents, invitent à faire évoluer notre point de vue sur le monde. Ce nouveau modèle scientifique participe d'une pensée philosophique plus vaste qui reconsidère la place de l'humain et du non-humain. Pour les penseurs de l'Antiquité grecque, le monde forme une unité mêlant, sans hiérarchie, la matière, les animaux, les végétaux et l'humanité. C'est l'astronome italien Galilée qui, au 17^e siècle, dans le sillage de la révolution copernicienne du siècle précédent, démontre que la Terre est en mouvement et tourne autour du Soleil.



Night Sky: Alioth.4, 2008
Collection Kirsten Schrick, Munich
© Eberle Eisfeld

L'œuvre

Le sentiment de sublime

Firmamental Square se présente comme une portion de firmament à contempler. L'installation substitue la voûte céleste à la lumière zénithale qui baigne habituellement les lieux. L'œuvre a été réalisée *in situ**, aux dimensions de la verrière du Patio. Elle questionne ainsi la notion d'échelle. Si l'installation est monumentale, elle ne représente qu'une section de galaxie et suggère un espace incommensurable : celui de l'univers. Elle pourrait ainsi continuer au-delà du cadre du musée. L'illusion créée par l'artiste rappelle le souvenir des nuits étoilées dépourvues de limites et face auxquelles nous perdons nos repères. Ce sentiment d'émerveillement et de panique devant l'infini s'apparente au sentiment de sublime, ainsi que le décrivait le philosophe Edmund Burke au milieu du 18^e siècle, "sorte d'horreur délicate (...) de tranquillité teintée de terreur" (*Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*, 1757). Angela Bulloch tente ici de recréer artificiellement la perception d'un phénomène qui échappe à tout contrôle humain.

Mise en abyme temporelle

La voûte céleste reproduit la nuit étoilée du 21 juin 2021, date à laquelle l'exposition devait initialement avoir lieu. Suite au report de l'événement en raison des contraintes sanitaires, l'artiste pose aujourd'hui un regard rétrospectif sur une date qui était alors projetée dans le futur.

Firmamental Square

2021

Approx. 14 x 14 m

Pas de visuel à ce jour

En posant aujourd'hui un regard rétrospectif sur une date qui était alors imaginée dans le futur, Angela Bulloch propose au regardeur d'éprouver la suspension temporelle qui ouvre à l'expérience de la durée. La mise en abyme rappelle que le temps scientifique, mesuré de façon linéaire ou spatial (une horloge par exemple), s'oppose à la perception intime de la durée. Le souvenir n'existe qu'au moment où nous nous en souvenons, au présent. Plus encore, il est une disposition à aller vers l'avenir. Le souvenir est une projection dans le futur.

L'usage des logiciels

Les œuvres d'Angela Bulloch font appel à des logiciels informatiques. Pour les *Nightsky*, l'artiste se sert de logiciels qu'utilisent les Planétariums pour observer l'univers. Si l'artiste fait le choix de recourir à des systèmes, la puissance d'invention de chaque œuvre réside dans ses multiples combinaisons et manipulations. Quand elle utilise un outil de modélisation ou un séquenceur permettant l'enregistrement et le mixage audio, l'artiste délègue une part de sa volonté à la machine. Pourtant, si le programme définit les principes des œuvres, les structures des pièces ne sont jamais tout à fait les mêmes. Les volumes des sculptures apparaissent sans cesse changeants, tandis que les mélodies sont recomposées à partir de gammes numériques.

Les Sculptures

Le Patio est constellé de 13 sculptures géométriques en bois, métal ou marbre synthétique. Elles sont toutes constituées de polygones en forme de losanges. L'artiste utilise le mot *rhombus* plutôt que losange en référence au mot latin et à son usage en anglais. La forme de base est le losange : une face modulaire bidimensionnelle est multipliée pour construire une forme tridimensionnelle. Les modules étant des sculptures généralement à 12 faces, ce sont des dodécaèdres rhombiques.

Toutes ces sculptures, faites de multiples faces irrégulières, ont été créées informatiquement. Les dessins sont ensuite traduits dans des logiciels type CAD qui déterminent comment chaque morceau est découpé afin que toutes les pièces s'assemblent entre elles. Ici leur présence totémique sous le firmament affirme leur rôle de pilier cosmique. Ce sont aussi des archétypes, au sens qu'en donne le psychanalyste suisse Carl Gustav Jung, *anima* ou *animus* renvoyant à la part féminine ou masculine au sein de l'inconscient collectif.

Alors que certaines structures sont peintes, d'autres intègrent des programmes de variation lumineuse qui modifient notre perception de l'espace ou émettent du son. Les changements de points de vue jouent de l'illusion du plan et de la troisième dimension. Cette impression est renforcée par les peintures murales réalisées sur les murs du patio. Ces silhouettes, tels des avatars des sculptures, composent ainsi un théâtre d'ombres.

Les tailles et les couleurs variant, les sculptures semblent comme animées ou en mouvement sous le ciel étoilé du *Firmamental Square*. Par leur stature verticale impressionnante, elles captent la lumière. Ces sculptures monumentales questionnent notre rapport à l'espace, notre notion d'échelle et de verticalité. Figures intrigantes, comme attirées vers le ciel du patio, elles font écho au titre de l'exposition *Paradigme Perpendiculaire*, et questionnent la verticalité de l'homme dans l'espace.

Les peintures murales

L'artiste mobilise une fois encore l'architecture, notamment les coursives par 13 peintures murales qui semblent être des ombres ou des reflets des sculptures présentes dans le Patio. À la manière d'une ombre portée, chaque sculpture possède son double bidimensionnel, dans une couleur beige rappelant la peau. De surface monochrome et sans profondeur, elles contrastent avec le volume de leurs versions tridimensionnelles. Ainsi, elles entretiennent un lien et une relation dynamique avec l'espace qui les entoure.



Anima Helen

2015

Animation, marbre synthétique, module LED DMX, contrôleur DMX, câbles

200 x 80 x 50 cm

Courtesy Galerie Esther Schipper, Berlin

© Eberle Eisfeld

L'œuvre

Naissance par ordinateur

Cette sculpture imposante est faite de 4 dodécaèdres empilés. Comme les autres sculptures du Patio, elle a été créée à partir d'un logiciel de dessin, conception et modélisation 3D, puis traduite en volume dans un logiciel type CAD. Elle est faite de poudre de marbre synthétique assemblée en strates et moulée dans un matériau plastique.

Totem coloré et animé

Toutes les sculptures s'imposent dans l'espace et face à nous, comme émergeant du sol. De tailles et de couleurs différentes, elles jouent de leurs surfaces, de leur présence en lien avec la lumière ambiante. Le spectateur dans ses mouvements observe ces assemblages de losanges comme des figures humaines ou des êtres mythiques. Les œuvres semblent se transformer au gré du mouvement et de la circulation du public, changeant à la fois de couleur et de formes. L'intersection des lignes et des plans est calculée pour créer l'illusion du mouvement entre les dimensions. Tout en désorientant le visiteur, elle souligne le triomphe des programmes de modélisation sur les facultés perceptuelles des humains. Le choix des couleurs et des revêtements a sa part d'importance puisque l'œuvre laisse place au sensoriel.

Références

Les sculptures sont intitulées *anima* et *animus* en référence au psychiatre Carl Gustav Jung. Selon lui, il y a des qualités genrées internes à la psyché - *Animus*, l'aspect masculin inconscient des femmes et *Anima*, l'aspect féminin inconscient des hommes - qui transcendent la conscience individuelle. Ils viennent parfois par paires, chacun incluant à la fois l'*Anima* et l'*Animus* (ex: Helen et Troy). Chaque figure est également associée à un prénom masculin ou féminin, sans n'avoir de signe distinctif particulier (Mary, mère de Jésus ou Eve, première femme de l'humanité). Ici le prénom Helen choisit par l'artiste, fait référence à Hélène de Troie, reine légendaire de la mythologie, qui en s'enfuyant déclencha la guerre de Troie.

Brancusi

Ces sculptures évoquent *La Colonne sans fin* de l'artiste roumain Constantin Brancusi. Il réalise sa première colonne en 1918. Faite en bois taillé sur les 4 côtés, elle présente des volumes rhombiques (en forme de losanges) et s'inspire de l'art africain ou des poteaux présents dans les cimetières roumains appelés "colonnes du ciel".

Ces colonnes, de tailles diverses (la colonne de 1937 située à Targu Jiu - Roumanie - mesure 29,33 mètres de haut) nous laissent imaginer une ascension et une verticalité potentiellement infinies.

Perception sensorielle

Le son et l'espace

Le son et l'espace sont des éléments phares de l'œuvre d'Angela Bulloch. L'artiste s'associe régulièrement à d'autres artistes compositeurs ou musiciens. La recherche d'une interaction sonore au même titre qu'une interaction physique dans l'espace fait partie intégrante de son œuvre. Le Patio et la Chapelle sont habités par des œuvres qui par le son et leur présence occupent l'espace muséal. Depuis les années 1990, Angela Bulloch utilise et met en place des œuvres associant la lumière au son et à l'espace.

Perception sensorielle

L'artiste accorde une place importante à ces éléments pour introduire auprès du spectateur une perception sensorielle et sensitive. Elle nous invite à une réflexion sur notre perception, nos connaissances et notre pensée, à un changement de paradigme, comme nous le rappelle le titre de l'exposition *Paradigme perpendiculaire*.

« Mon espoir pour le titre serait qu'il interrompe un peu le cours du temps, d'une manière intéressante. Le titre est une invitation. » Citation extraite de l'entretien avec l'artiste dans le catalogue de l'exposition.

We Don't Know What We Don't Know, œuvre au titre énigmatique, nous amène aussi à un questionnement sur notre façon de percevoir les choses et le monde. L'installation devient une véritable expérience sensible, une interaction. C'est l'expérience du sensible et de la perception qui est au cœur du travail d'Angela Bulloch afin de déplacer notre regard pour considérer autant ce que nous comprenons que ce qui nous échappe.



L'œuvre

Une œuvre multimedia

Cette œuvre appartient à la série des *Pixels Boxes* [Boîtes Pixels], commencée en 1999, et mettant en relation la lumière, la couleur, le son et le mouvement. Les pièces sont composées de boîtes lumineuses en bois et plastique translucide contenant trois tubes fluo – rouge, vert et bleu. À l'instar d'un pixel d'ordinateur standard, chaque élément est capable de produire des millions de couleurs. Les cubes colorés s'allument alternativement selon un programme informatique. Les modules peuvent être agencés par l'artiste en bandeaux, colonnes, carrés ou format panoramique. Les premières oeuvres de la série puisent dans d'autres disciplines, telles que le cinéma.

Des formes utopiques

La décomposition de la représentation en formes élémentaires évoque l'esthétique de l'avant-garde néerlandaise De Stijl [Le style, en néerlandais] au début du 20^e siècle. Ce mouvement pluridisciplinaire, créé aux Pays-Bas par Piet Mondrian et Theo van Doesburg, est à l'origine de l'abstraction géométrique. Il conçoit une forme d'art total, rassemblant peinture, sculpture, urbanisme, mobilier et graphisme autour de l'architecture. Il vise à construire une esthétique moderne pour une société égalitaire, en réalisant des œuvres abstraites et géométrique fondées sur l'équilibre des carrés et des rectangles, des lignes orthogonales et des aplats de couleurs primaires. Angela Bulloch adopte ces principes de composition et mêle ici l'image animée, la peinture, la sculpture, la lumière et la couleur pour créer un langage universel, compréhensible par toutes et tous. Les cubes de *Disco Floor _ Bootleg: 16*, bases modulaires à même d'être multipliées, revisitent une vision du monde utopique.

Disco Floor _ Bootleg: 16

2002

installation mixte, 72 x 203 x 203 cm, boucle 8'02

Dépot du CNAP au Musée d'arts de Nantes

Inv. : 04-004

© Cécile Clos/Musée d'arts de Nantes

Une machine hors de contrôle

Les variations lumineuses de l'installation sont générées par un programme informatique, en relation avec les premiers accords d'une musique disco répétée à l'infini. *Good Times*, titre composé par le groupe Chic en 1979, charme l'oreille du visiteur tout en rappelant l'univers des discothèques. Mise en boucle, la ligne de guitare basse produit progressivement une sensation de saturation, d'ennui, voire de déception. La machine fonctionne, en sillon fermé, comme un disque rayé. Les œuvres d'Angela Bulloch intègrent depuis les années 1990 des systèmes informatiques dont le fonctionnement aléatoire échappe en partie à la créatrice. Si les premières installations se déclenchaient selon la présence du visiteur, telles les machines à peindre remplaçant le pigment par de la boue projetée (*Moving Pump action*, 1994, collection Frac Bourgogne), l'appareil semble avoir désormais pris le contrôle.

Une critique sociale

En confrontant une esthétique utopique à l'un des titres les plus repris et échantillonnés de la musique disco/ funk, Angela Bulloch nous invite à prendre de la distance sur les loisirs qui structurent notre société. La séduction du rythme disco s'oppose à la piste de danse désertée ; sa répétition souligne la pauvreté de notre plaisir esthétique. Si les alternances de couleurs chatoyantes sont illimitées, leur capacité à nous fasciner tient aux règles objectives et mesurables reposant sur la juxtaposition de couleurs complémentaires. Les interactions colorées hypnotisent le spectateur jusqu'à le rendre passif. Les œuvres de l'artiste, en détachant les formes de leur contexte originel, questionnent la place du regardeur : face à l'œuvre, est-il un consommateur de divertissement, un esthète sensible à la beauté, ou participe-t-il à un jeu virtuel ?

Pour aller plus loin

Focus sur 3 oeuvres de l'exposition

Speaker Module : Emerald, 2018

Metal, paint, speaker, cables, soundtrack,
50 cm x 80 cm x 50 cm

L'œuvre, est composée d'une seule forme, un losange irrégulier en métal peint, en trois nuances de vert. De dimension réduite, elle fait partie des sculptures les plus petites présentées dans l'espace du Patio. Montée sur des pieds et munie d'un haut-parleur à l'intérieur, elle produit la mélodie *Quarterly Clock melody*, jouée toutes les 15 minutes, 4 fois par heure. D'une certaine manière, la sculpture rythme et marque le passage du temps. Pour produire cette musique, l'artiste a d'abord travaillé avec un compositeur et établit la gamme numérique en format MIDI (langage permettant de connecter des instruments électroniques). Ensuite, à partir de cette gamme, Angela Bulloch a composé la mélodie en quatre parties avec l'aide d'un ingénieur du son. Le son, volontairement étrange voulu par l'artiste, interroge et amène le doute.



Courtesy Galerie Esther Schipper, Berlin
© Roman Maerz

We Don't Know What We Don't Know, 2021

[Nous ne savons pas ce que nous ne savons pas]

Projection lumineuse interpassive

L'œuvre produite pour l'exposition *Paradigme Perpendiculaire* fait écho à une œuvre similaire présentée en 2018 au Musée d'Art, Architecture et Technologie de Lisbonne. Il s'agit d'une projection lumineuse en forme de carré d'environ 1m35 de largeur qui s'active et s'allume à l'approche du spectateur. Cette forme lumineuse, placée à 1m60 environ du sol, est activée par le public. Le spectateur participe à l'œuvre en l'activant / pénétrant dans ce carré lumineux. *We Don't Know What We Don't Know*, [Nous ne savons pas ce que nous ne savons pas], aborde par son titre énigmatique, une réflexion sur la pensée et sur notre perception des choses. Ce qui dépasse notre ressenti, notre discernement et notre compréhension existe même en étant invisible.

Perpendicular Paradigm, 2022

Animation 3D en double projection vidéo, son stéréo

7'55"

Angela Bulloch crée des œuvres où le réel et le virtuel s'associent. Dans la vidéo *Perpendicular Paradigm*, reprenant le titre de l'exposition, elle modélise l'espace du Patio dans un simulacre dans lequel deux personnages évoluent. Cette étonnante déambulation interroge l'espace et le réel qui nous entourent.

L'un se nomme Klara et a tout d'une figure humaine, alors que l'autre, appelé Cardinal Geo Helio, a la forme d'un système planétaire. Son nom renvoie aux points cardinaux Nord, Sud, Est et Ouest ainsi qu'aux termes grecs "Geo" et "Helio" qui désignent respectivement la planète Terre et le Soleil. Ainsi dans la vidéo, le système planétaire commence par évoluer autour de la Terre. Progressivement, toutes les planètes modifient leur centre de gravité pour tourner autour du Soleil. À la manière d'une mise en abyme, en tant que visiteurs, nous partageons l'espace avec Klara et Cardinal Geo Helio.

Le scénario de cette vidéo rejoue les théories de l'astronome polonais Nicolas Copernic au 16^e siècle puis du physicien italien Galilée au siècle suivant, scientifiques qui avancent l'hypothèse selon laquelle la Terre ne serait pas le centre de l'Univers. Le changement de paradigme que constitue la révolution copernicienne et la découverte de l'héliocentrisme sont au centre du projet d'Angela Bulloch pour le Musée d'arts de Nantes.

C'est en 2013 que l'artiste représente des avatars pour la première fois avec *The Wired Salutation*. Cette création musicale et théâtrale live a été conçue avec le musicien David Grubbs et représente les avatars des musiciens sur un écran situé en fond de scène.

La bande-son accompagnant l'image amplifie le rapport étroit qui existe entre le réel et le virtuel, entre l'espace du musée et celui construit par la modélisation. Ce dispositif invite le visiteur à considérer son propre espace mental, tandis que la modélisation 3D lui fait prendre conscience de son positionnement dans le temps et dans l'espace du Patio.

Cette mise en abyme, diffusée en deux parties et à deux endroits de l'exposition, consiste à enchâsser l'espace réel au sein de l'espace virtuel. Héritier de la littérature et de l'histoire de la peinture, le procédé vise à révéler la nature construite, artificielle, de ce que nous percevons.

Glossaire

Abstraction géométrique

Regroupe des œuvres abstraites composées principalement de formes géométriques. Cette tendance apparue dès la naissance de l'abstraction va être opposée, après la Seconde Guerre mondiale, à l'abstraction lyrique. Deux écoles s'affrontent alors : une abstraction dite froide pour la géométrie et chaude pour la lyrique. L'abstraction géométrique se renouvelle dans les années 1950 en donnant naissance à de nouveaux mouvements comme l'art cinétique, le Hard Edge ou encore le minimalisme.

Art conceptuel

Tendance artistique apparue dans les années 1960 et qui fait primer l'idée de l'œuvre sur sa réalisation ; la conception du projet (esquisses, modèles, études) ont plus de valeur que l'objet achevé. Ses matérialisations peuvent être déléguées par l'artiste à d'autres personnes.

Art minimal

Courant d'artistes américains apparue dans les années 1960 qui cherche à révéler la relation de l'œuvre à l'espace environnant en concevant des œuvres aux structures simples, géométriques, répétitives, en série, refusant tout rapport à la représentation illusionniste. Selon Donald Judd, les pièces ne peuvent être classées ni comme des sculptures, ni comme des peintures : ce sont des objets tridimensionnels spécifiques (*De quelques objets spécifiques*, Artforum, 1966)

Extrapolation

Action consistant à généraliser en déduisant à partir d'informations partielles.

In situ

Locution latine désignant "sur place" et signifiant dans le champ artistique une œuvre conçue pour un espace spécifique

Logiciel informatique

Ensemble de programmes (instructions fondée sur des calculs) qui permettent à un ordinateur d'exécuter une fonction (compter, dessiner...). Les programmes sont immatériels et écrits sur le disque dur de l'ordinateur grâce à un langage codé. Les téléphones, les voitures ou nos machines à laver fonctionnent grâce à des logiciels informatiques.

Multimedia

Technique associant simultanément plusieurs natures d'information (texte, image, son...).

Paradigme

Théorie scientifique qui sert de modèle cohérent pour comprendre le monde. Penser que le Soleil tourne autour de la planète Terre est une idée qui a longtemps dominé les réflexions scientifiques (système géocentrique) avant que l'astronome polonais Nicolas Copernic ne prouve au 16^{ème} siècle que le Soleil était le centre de l'univers (système héliocentrique). Un autre paradigme consiste à penser que le progrès scientifique repose sur une accumulation de connaissances qui nous rapprocherait toujours plus de la vérité.

Perception

Opération psychologique qui consiste à recevoir les informations de nos sens (la vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat, le goût) pour comprendre la réalité.

Réalité virtuelle

Environnement séparé du monde physique et matériel, recréé artificiellement par des logiciels informatiques. Ce monde parallèle donne l'illusion de pouvoir ressentir (voir, toucher, goûter, écouter, sentir). Cette notion apparaît dans la nouvelle de science-fiction *Les Lunettes de Pygmalion* écrite par le romancier américain Stanley G. Weinbaum en 1935. Cette fiction raconte l'invention de lunettes magiques permettant d'entrer dans un film, d'en sentir les odeurs, d'en écouter les sons et de communiquer avec ses héros qui ne sont que des ombres. La première expérience de réalité virtuelle réalisée par Angela Bulloch fut lors de la performance musicale *The Wire Salutation*, au Théâtre des arts de Zürich, en 2016. Durant ce concert, un écran situé derrière les musiciens, dont l'artiste elle-même à la guitare basse, représentait leurs équivalents virtuels sous forme de figures immatérielles en deux dimensions.