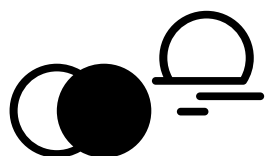


VOUS
N'AVEZ
PAS
BESOIN
D'Y
GROIR
POUR
QUE
ÇA
EXISTE.

Docu-
ment
d'aide
à la
visite



Exposition
écrite par
Théo Casciani

—

Laëtitia Badaut Haussmann,
Salomé Chatriot, Good and
Bad pour Ivan Cheng, Chris
Cunningham, Pierre Demones
et Inner Light, Jesse Darling,
Kevin Desbouis, Peter Fischli
& David Weiss, Garance
Früh, Timothy Morton,
General Motors et Norman
Bel Geddes, Dominique
Gonzalez-Foerster, Amal
Guichard, HaYoung, Rem
Koolhaas, Mike Kelley, Ibrahim
Meïté Sikely, Rafael Moreno,
Pamela Rosenkranz, Harilay
Rabenjamina, Tschabalala
Self, Colin Self, Erwan Sene,
Tommaso di Stefano Lunetti,
Emma Stern, Frances Stark,
Hito Steyerl, Pol Taburet,
Apichatpong Weerasethakul,
Gaspar Willmann...

Espace
des Pays
de la
Loire



Nantes

—

01.07 /
15.10.
2023



Théo Casciani

Théo Casciani est né en 1995 à Paris, il vit à Marseille. Il étudie à Sciences-Po avant de rejoindre l'atelier des écritures contemporaines de La Cambre, à Bruxelles, où il intervient désormais. C'est lors d'un voyage au Japon qu'il entame l'écriture de son premier roman, *Rétine*, paru aux éditions P.O.L en 2019. L'histoire présente un jeune homme qui appréhende sa propre histoire à travers l'énigme des images qui s'impriment dans sa vision. Le récit place le regard au centre du récit et l'écriture devient un espace de projection visuelle. L'auteur ira plus loin et réalise en 2022 un film moyen métrage *VERSION* avec un univers virtuel et urbain peuplé d'avatars et d'hologrammes. Pour le Frac, Théo Casciani se prête au jeu du commissariat et devient commissaire-auteur. Entouré de Simon de Dreuille, scénographe, de Marie-Mam Sai Bellier, graphiste et de plus de trente artistes, il imagine une exposition totale à la croisée de la littérature, du cinéma, de l'architecture et des arts visuels.

Vous n'avez pas besoin d'y croire pour que ça existe

Définition : *Vous n'avez pas besoin d'y croire pour que ça existe* est une exposition qui incarne et donne vie à une fiction. *Définition* est en effet le titre d'un chapitre du prochain roman à paraître de Théo Casciani qui raconte notre rapport au monde de plus en plus numérique et virtuel. En transformant l'espace d'exposition en un espace alternatif et fictionnel, Théo Casciani nous invite à rentrer dans le récit. Le spectateur déambule dans l'histoire comme le ferait un personnage. La fiction du roman devient réelle, transposée dans l'espace d'exposition.

Dans le livre comme dans l'exposition, Théo Casciani dresse le portrait d'un monde interconnecté, artificiel où le flux des images est incessant. Transformé en un immense espace de stockage de données, entre virtuel et réalité, il invite à se perdre dans les œuvres qui tentent de rentrer en contact avec celui qui les regarde ou bien les respire.

Glossaire

Scénographie : « Acte de produire l'exposition », selon les termes de Jean Davallon. La scénographie dépasse l'idée de mettre en scène des œuvres dans un espace donné. En effet, elle est le déploiement d'un récit dans l'espace, un espace fictionnel conçu pour favoriser une expérience de visite. La scénographie concourt à l'immersion du public.

Virtuel : Cet adjectif qualifie ce qui est irréel, fictif. Opposé au réel, le virtuel n'est qu'un possible, un potentiel et ne possède pas de réalité matérielle.

Science fiction : La science fiction est un genre littéraire et cinématographique qui décrit un état futur du monde. Le genre connaît un essor au début du XX^{ème} siècle. La science fiction invente des mondes, des sociétés et des êtres en extrapolant les données contemporaines et les avancées des sciences et des techniques. L'artiste Dominique Gonzalez-Foerster aime parler de « fiction spéculative ». Space opera (affranchi du monde réel), d'anticipation (basé sur des repères du quotidien) ou encore post-apocalyptique (place l'homme face à lui-même suite à une catastrophe) la science fiction peut être un récit utopique comme dystopique.

Références

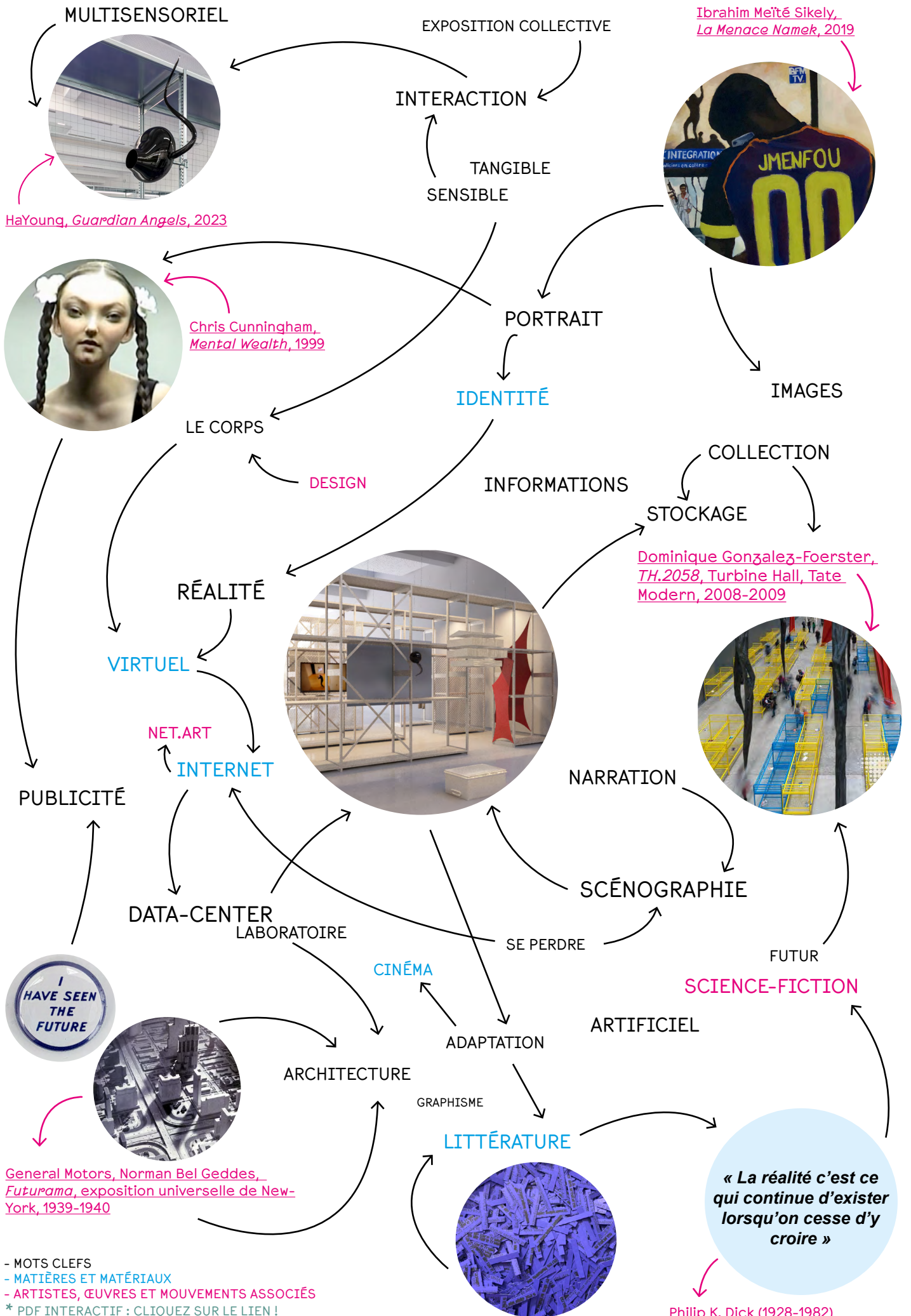
Liam Young : Architecte et réalisateur, son approche narrative entre documentaire, fiction et anticipation vise à révéler les systèmes qui déterminent le monde moderne. Il procède autant à l'exploration de paysages lointains qu'à la création de prototypes de mondes futurs extrapolés. Liam Young est cofondateur de *Tomorrows Thoughts Today*, un groupe de réflexion sur l'avenir urbain, qui explore les implications locales et mondiales des nouvelles technologies.

Mediengruppe Bitnik : Ce collectif d'artistes suisses fait parti de la première génération du « net.art », mouvement artistique désignant les créations interactives conçues par, pour et avec le réseau Internet.

Molly Soda : Artiste visuelle et performeuse en ligne, elle explore la culture internet, le désir de se connecter et leur impact sur notre identité, notre individualité. Sur sa chaîne Youtube, elle met directement son identité en jeu et mime les comportements des utilisateur-trices, les intractions pour mieux les mettre en perceptive.

* [Accès à sa chaîne Youtube](#)

Claude Closky : Pionnier dans l'utilisation du numérique dans son travail plastique, Claude Closky s'appuie sur une observation fine des médias et du monde de la



- MOTS CLEFS
 - MATIÈRES ET MATÉRIAUX
 - ARTISTES, ŒUVRES ET MOUVEMENTS ASSOCIÉS
 * PDF INTERACTIF : CLIQUEZ SUR LE LIEN !

communication. Il joue avec les règles et les codes qui rythment notre quotidien. Sur internet, l'artiste imagine un véritable espace virtuel de création interactif.

* [Accès à l'un de ses sites internet](#)

> Les NFT (Non Fungible Token - Jeton Non Fongible): un NFT est un objet numérique, qui peut être une œuvre d'art mais aussi une vidéo, ou un GIF, et qui se vend sur internet via des transactions de crypto monnaies (bitcoins). En 2023, le centre pompidou est le premier musée national à acquérir des NFTS. L'art se dématérialise et se stocke sur disque dur !

Spike Jonze, film Her (2013) : En 2025, après une rupture amoureuse, Theodore se renferme et tombe petit à petit amoureux d'une voix, celle d'une intelligence artificielle. Les commandes vocales fleurissent dans notre quotidien et pourraient bien modifier nos relations à l'autre - virtuel ou non. (cycle 4)

Steven Spielberg, film Ready Player One (2018) : *Ready Player One* met en scène dans un futur proche un monde ressemblant au nôtre, en proie à de graves crises, dans lequel la population s'est réfugiée dans l'univers virtuel d'un jeu vidéo nommé l'Oasis, seul espace de rêve et utopie face à une réalité devenue dystopique. (cycle 4)

David Cronenberg, eXistenZ (1999) : Une créatrice invente une nouvelle génération de jeu qui se connecte directement au système nerveux : *eXistenZ*. Lors de la séance de présentation du jeu, un fanatique cherche à la tuer. Une poursuite effrénée s'engage autant dans la réalité que dans l'univers trouble et mystérieux du jeu. (lycée)

Les Sims, Fortnite, World of Warcraft, Animal Crossing : Mondes parallèles aux multiples possibilités, les jeux vidéos permettent de vivre une double vie, virtuelle celle-ci. Les expériences permises par les jeux vidéos, individuelles ou collectives, ou encore la création d'avatar transcendent le réel. Bientôt tous réunis dans le métaverse ? (cycle 4 et lycée)

> * Vincent Godeau et Agathe Demois, Cache-cache ville : avec une loupe magique (ou une application sur tablette!), part à l'exploration de la ville et découvre ce qui se cache derrière les murs des maisons. De la poste aux bureaux, en passant par le musée, la piscine et le zoo, une promenade farfelue dans un monde plein de surprises et de poésie.

> * Les portes du Possible : Arts & Science fiction, Éditions du Centre Pompidou Metz : un ouvrage pour découvrir les liens qu'entretiennent les arts visuels et la science-fiction. L'ouvrage renferme un diagramme qui recense des dates, des mouvements et des genres liés à la science-fiction.

Frac des Pays de la Loire  Fonds régional d'art contemporain
www.fracdespaysdelaloire.com

24 bis bd Ampère, La Fleuriaye,
44470 Carquefou

21 Quai des Antilles
44200 Nantes

Groupes sur RDV :
Pré-inscription sur le site du Frac, rubrique "publics > scolaires"

T. 02 28 01 57 62
c.godefroy@fracdpl.com

T. 02 28 01 57 74
e.leguellaut@fracpdl.com

Ressources

* Dossier pédagogique « *Sens fiction* », réalisé par le réseau Canopé et dossier pédagogique « *Sens fiction, quand la fiction augure des usages* », Le Lieu Unique, Nantes.

* « *Philip K. Dick, les mots visionnaires* », entretien avec Ariel Kyrrou, auteur d'un abécédaire consacré à l'écrivain, France Culture.

* *IA : Déshumanisation de l'art ou humanisation de l'informatique ?*, conférence dans l'auditorium de l'ADAGP.

* Texte du chercheur Minh-Xuan Truong, *Les jeux vidéos pourraient assouvir notre besoin de nature*.



Retrouvez la feuille de salle de l'exposition et l'entretien de Théo Casciani

Pendant la visite : observer, s'interroger, échanger

Toutes les visites sont accompagnées et gratuites. Le trajet est à la charge de l'établissement. Les visites sont adaptées selon le niveau et l'âge. Ces moments d'expérience avec les œuvres favorisent à la fois un regard sensible et analytique. L'élève est acteur, il expérimente, observe, s'exprime et échange avec les autres.

Les groupes sont accueillis sur RDV, les mardis, mercredis, jeudis et vendredis à partir de 10h.
Pré-réservation en ligne sur : www.fracdespaysdelaloire.com
T. 02 28 01 57 74 - e.leguellaut@fracpdl.com



Document réalisé par Héliène Quéré, professeure DAAC, téléchargeable sur le site internet du Frac.

Service des publics :
Lucie Charrier
l.charrier@fracpdl.com
T. 02 28 01 57 66

Le Frac des Pays de la Loire est co-financé par l'État et la Région des Pays de la Loire.



Pistes pédagogiques

« Regarder n'est pas une compétence, c'est une expérience dont il faut, à chaque fois, reformer, reconstruire les fondations. [...] Tout est là, rien n'est caché ! Le mystère n'est pas derrière la porte, il est la porte elle-même. »

Georges DIDI-HUBERMAN



En classe

Avant la visite, mise en contexte de l'exposition :

→ Initier les élèves aux divers modes d'expositions en leur proposant la découverte de quelques expositions importantes dans l'histoire de l'art :

> L'exposition « 0.10 ». Casimir MALEVITCH, 1915, à St-Pétersbourg. Il y présente ses premiers tableaux abstraits parmi lesquels le radical *Carpe noir sur fond blanc* qu'il accroche dans un angle à la manière des icônes dans les maisons orthodoxes russes.

> * *Le Mur de l'atelier* d'André BRETON est reconstitué au Centre Pompidou.

> Marcel DUCHAMP élabore son propre musée portatif avec * *La Boîte-en-valise* (1935-1941).

> Dans la galerie Iris Clert, Yves KLEIN propose * *L'Exposition le vide* en 1958.

> L'exposition * *Dylaby*, 1962 - commissaire : Jean Tinguely.

> L'exposition * *X* (2020-2022) de Claude Closky au FRAC des Pays de la Loire interroge la notion d'exposition et ses codes. Elle est prolongée par le site internet dédié à l'exposition.

> Le * *mur - œuvres* de la collection Antoine de Galbert, La Maison Rouge, 2014. L'accrochage a été confié à un algorithme créé par un informaticien, à partir du format de chaque œuvre et de son numéro d'inventaire. « L'idée de cette exposition est née de l'observation quotidienne de ma bibliothèque, où le classement alphabétique des monographies crée d'in vraisemblables voisinages ». Antoine de GALBERT

> L'exposition comme enjeu

* *Accès au site In situ*

Après la visite, se souvenir et expérimenter :

« Chaque fois, une exposition est une sorte de question posée. »

Christian BOLTANSKI,
Evene.fr - Octobre 2007

> Podcasts : * *Quel sera le musée de demain ?*

Une série de conférences organisées dans le cadre de l'exposition « Carambolage » propose à la fois une lecture des choix effectués et une réflexion plus large sur le musée.

Cycle 2 : « Mon petit musée personnel »

Tel Malraux, amener les élèves à se demander quelles sont les œuvres qu'ils affectionnent ? et pourquoi ? En proposant d'établir un « musée imaginaire » les interrogations se portent sur les références à archiver, stocker, enregistrer. Comment trouver ces trésors rescapés, reliques ou refuges ? En « craftant » et affinant la recherche de ressources documentaires, en alimentant un regard à la fois critique et sensible.

Quelles formes concrètes et plastiques pour ce « petit musée personnel » ? Matérielles et/ou immatérielles, à base de récolte d'images et de reproductions physiques collées, manipulées, transformées ?

Elaborer sa collection avec une culture singulière et horizontale, partir de ce qui nous touche, aiguise notre curiosité et non seulement des œuvres considérées comme « légitimes ».

Jeux numériques supports possibles :

> * *crée ton expo* du FRAC des Pays de la Loire
Demandez les codes d'accès sur simple demande à
→ e.leguellaout@fracpdl.com

> * *Prisme 7* du Centre Georges Pompidou

Cycle 3 : « Un récit dans l'espace »

> Une réflexion autour des définitions de « collection » et « œuvre d'art », leurs statuts et hiérarchies peut être entamée.

> Comme des confettis à la fois éparses et solidaires, les œuvres rassemblées deviennent une banque de données visuelles et sensibles.

A partir d'images et d'œuvres de natures, époques et provenances géographiques hétéroclites pré-sélectionnées, les élèves inventent une histoire dans laquelle le regard est au centre du récit. Ce récit devra se déployer à l'écrit mais aussi de manière plastique dans l'espace : « sur les murs », « le mangeur d'œuvres » - d'après le court-métrage * *Dripped* de Léo VERRIER- par exemple.

> Après l'expérience de la visite, il peut aussi être envisagé de rendre visible un « avatar d'œuvre », dans toute son artificialité, extrapolée de toute la somme d'images véhiculées et récoltées par nos cheminements numériques, comme Gaspar WILLMANN avec *Le Pixel mort*.

Cycle 4 :

> Comment Internet et les réseaux se sont-ils enchevêtrés dans nos vies ?

En prolongement des questionnements de cycle 3, les élèves peuvent s'interroger sur la place et le statut de l'artiste, du créateur et notamment par rapport aux Intelligences Artificielles. Le projet s'apparente-t-il à de la programmation ? Tel un récit construit, l'algorithme suit une logique narrative, la surface écranique est devenue surface de création.

Avec « image haute définition », les élèves expérimentent des parallèles entre les gestes créateurs : fabrication des images, collage, cadrage, lumière, couleurs... en partant d'une image numérique refaite en peinture et/ou d'une peinture, d'un dessin refait avec les outils numériques : « on dirait de la peinture... ».

> Quels lieux pour abriter et conserver les œuvres d'art ? En partant des dessins de *Très Grande Bibliothèque* de Rem KOOLHAAS, amorcer une réflexion sur les lieux qui accueillent l'art (architecture, scénographie, muséographie). Le bâtiment, sa forme, ses matériaux mais également la prise en compte de ce qu'il contient, préserve. « Concevez les plans d'un lieu pour une collection particulière » (sculptures en papier, NFT, éphémères...) Comment créer du lien entre les œuvres ? Les mettre en valeur ? Quoi montrer ? Les coulisses ? Une immersion du public ? Le musée se détourne progressivement des formats traditionnels. Ex. de musées remarquables : le Musée d'Orsay, le Musée Juif de Berlin par Daniel Libeskind, le Musée Guggenheim de New-york par F.L.Wright, Musée du Quai Branly par Jean Nouvel.

Lycée :

> Hybridations...Les limites deviennent infranchissables dans de nombreux domaines : quelles frontières entre réel et virtuel ?

« Mon profil », « Homo zappiens zappiens » peuvent être un point de départ pour une réflexion autour de l'identité, ce qui fait la singularité d'un individu mais également son incarnation, sa véracité en tant que personne, ses choix, goûts, savoirs. Il est aisé de se perdre de manière ludique à travers des mondes inventés de life simulation par exemple, donnant accès à de nouveaux horizons. Quelles sont désormais les représentations d'un individu, d'un portrait ?

> L'accès aux données et aux œuvres (leur reproduction en images) s'est largement simplifié à tel point que l'on peut parler de diffusion voire de profusion. Quel est alors le rôle et l'intérêt de l'exposition ? Quelles formes prend-elle ? Le visiteur aborde l'exposition non plus seulement à travers son seul regard mais avec son corps et ses sens (ref. *Guardians angels* de HaYoung qui implique l'olfactif). Avec les élèves, le dispositif

d'exposition peut être travaillé sur un axe mettant en jeu la collaboration comme une création à part entière : « art data center » ou « la 4^{ème} dimension de l'exposition ».

Qu'est-ce qu'exposer ? Principes de collection, conservation, médiation, création. La scénographie devient un plan formant la structure narrative et le système de monstration de l'exposition telle une partition musicale, une arborescence structurelle, une matière grise algorithmique curieuse où chacun invente ses propres réseaux par capillarités. Suite à la visite, les élèves peuvent en concrétiser plastiquement la mémoire, imaginer le devenir, donner corps (matériellement ou pas) à sa substantifique moëlle, son essence.

« Faire exposition reviendrait à constituer un « hypermonde », un univers requalifiable d'une absolue plasticité, remoulable à l'infini »

Paul Ardenne, *Art, l'âge contemporain*.

« Le réel n'est plus déterminé nettement. Le lieu, le temps, la matière admettent des libertés dont on n'avait naguère aucun pressentiment » .

Paul Valéry, *Regard sur le monde actuel*.

