

UNE EXPOSITION D'OBJETS MAGIQUES EN (DÉS)ÉQUILIBRE

CAPITAINE FUTUR ET LE TUMULTE DES FLOTS

Arthur Hoffner

DU 14 MARS
AU 5 JUIL.

SOMMAIRE

- / CAPITAINE FUTUR, UN PROGRAMME ART-ORIENTÉ-ENFANTS
- / CONTEXTE GÉNÉRAL DE L'EXPOSITION
- / LE JEU DES MATIÈRES, LES ILLUSIONS ET LA TECHNOLOGIE
- / CAPITAINE FUTUR, UN LABORATOIRE VERS L'IMAGINAIRE ET LA NARRATION
- / BIOGRAPHIES

CAPITAINE FUTUR, UN PROGRAMME ART-ORIENTÉ-ENFANTS

Capitaine futur est un laboratoire de programmation artistique innovante et de récits développé à partir d'un personnage imaginaire aux super pouvoirs narratifs créé par Jos Auzende en 2011 à la Gaîté Lyrique, à Paris. Dans la lignée des contes philosophiques, défrichant des thématiques d'aujourd'hui et la création contemporaine, Capitaine futur est un globetrotter insaisissable : dans un langage imagé, le voyageur raconte aux petits et aux grands les histoires poétiques de notre monde connecté, ses étonnants rivages et ses curieux habitants.

CONTEXTE GÉNÉRAL DE L'EXPOSITION

Approvoiser notre chaos-monde tumultueux

Notre temps est complexe et nous faisons l'expérience tout à la fois de l'effritement des repères de notre monde que l'on pensait figé, de l'extraordinaire transformation de nos équilibres (environnementaux, technologiques, démocratiques), d'une sensation de tumulte et de désorientation. Dans un esprit surréaliste entre art, poésie scientifique et technique, l'exposition est la charade joyeuse d'un chaos-monde immaîtrisé, vivant et en mouvement avec lequel nous interagissons.

Faire son chemin et braver les flots

Avec confiance et curiosité, nous nous laissons entraîner dans une narration incontrôlée et cheminons parmi la constellation d'objets-mirages : rapportés du voyage mouvementé de Capitaine futur dans le *Tumulte des Flots*, ils prennent vie en se nourrissant de notre regard contemplatif. Dans ce jeu de piste en trois dimensions, nous découvrons leurs facultés magiques d'adaptation et de métamorphose.

LE JEU DES MATIÈRES, LES ILLUSIONS ET LA TECHNOLOGIE

Dans le **Laboratoire**, différents dispositifs - la vapeur, l'eau, la lumière - mettent en scène la notion de flux et de fluctuation, de métamorphose, de déplacements propres au voyage et à l'imagination.

→ *Le cycle de l'eau apparaît de manière sublimée* dans les trois vitrines du Laboratoire, à partir de jeux de vapeur, de liquides en suspension et de fontaine à bulles. Les phénomènes de transformation (formes, couleurs, apparences...) et de changements d'état interrogent la notion de *(trans)mutation / évolution / avatar*.

Quels sont les états visibles de l'eau ? Comment sont-ils créés ?

Quels sont les dispositifs choisis par l'artiste pour les scénariser ?

→ Les œuvres sont installées dans les espaces de LUX ; elles sont scénarisées et répondent au parcours du spectateur, sur deux niveaux avec des systèmes de point de vue, de correspondances quant aux matières et aux couleurs utilisées. Des techniques spécifiques – soigneusement dissimulées – sont mises en œuvre pour leur fonctionnement et pour nous les montrer.

Quels sont les jeux de lumière mis en œuvre ? En relation avec quelles matières ?

Quels phénomènes sont générés devant notre regard ?

(système de brumisation / vibration / ventilation / mécanisation du déplacement / automatisation...)

→ Notre regard est sollicité par des phénomènes d'illusion créés par des mécanismes de perception et par des techniques plus récentes liées à l'électronique. La magie de la technique et une longue histoire de l'art qui présente l'illusion du monde !

(sciences des fluides / tapis-roulants / mouvements robotisés / glissements / ...)

La Machine à transmutation et La Bibliothèque des certitudes deviennent des lieux de transformation et de perception sur le mouvement des choses. Les certitudes du monde visible sont mises à mal par le biais de techniques simples.

(apparition / disparition, équilibre / déséquilibre, permanence / instabilité...)

Comment notre esprit perçoit-il ces phénomènes ?

(persistance rétinienne / vis d'Archimède* / effet stroboscopique* / système Arduino* / vase de Mariotte*...)*

En quoi ces techniques permettent-elles de « faire œuvre » ?

* **La persistance rétinienne** est une particularité du fonctionnement de l'œil qui nous donne l'illusion du mouvement lorsque l'on regarde un dessin animé par exemple. En effet, les cellules de la rétine gardent en mémoire une image pendant environ un dixième de seconde après son apparition.

* **La vis d'Archimède** est une hélice tournant autour de son axe dans une goulotte, et assurant ainsi le déplacement de matériaux pâteux, granuleux ou pulvérulents (Dictionnaire Larousse).

Elle tire son nom d'une invention attribuée à Archimède, physicien et mathématicien grec de l'Antiquité (-287 à -212). Celui-ci l'aurait mis au point lors d'un voyage en Égypte pour relever les eaux du Nil et permettre l'arrosage des cultures.

* **L'effet stroboscopique** est un phénomène visuel où une série d'images statiques est perçue comme un mouvement continu par le cerveau. Cette illusion peut affecter la perception du mouvement et induire une confusion, mettant en évidence la complexité de l'interprétation visuelle de notre cerveau.

* **Une carte Arduino** est une petite carte électronique (5,33 x 6,85 cm) équipée d'un micro-contrôleur. Le micro-contrôleur permet, à partir d'événements détectés par des capteurs, de programmer et commander des actionneurs ; la carte Arduino est donc une interface programmable. Les cartes Arduino sont capables de lire des entrées (lumière sur un capteur, doigt sur un bouton, capteur de mouvement,...) et de les transformer en sortie (activation d'un moteur, allumage d'une LED, publication en ligne) .

* **Le vase de Mariotte** est un récipient muni d'un robinet de vidange dans sa partie inférieure. Au niveau de sa partie supérieure, il est fermé par un bouchon percé d'un trou par lequel passe un tube long. Grâce à ce dispositif, on pourra obtenir que le liquide, contenu à l'intérieur, s'écoule de l'orifice avec un débit constant.

→ L'impermanence, un concept appelé à durer ?

Guidé par les marques des **Écoulements intempéstifs** tout en montant les escaliers, entre liquides et solides, **La centrifugeuse du Cycle court** nous donne à voir des objets en apparence familiers pris dans un tumulte sens dessus-dessous.

Comment la dimension du temps est-elle travaillée par le visuel ?

(format de projection / modification du cycle du temps / le dur-le mou / la forme-l'informe...)

→ En référence, dans l'œuvre « Persistance de la mémoire », (1931, S. Dali, Moma, New-York) le titre, [persister] (continuer, persévérer, s'obstiner...) est mis en relation avec la mémoire. La relation entre la notion de durée, de persistance et le temps mémoriel renvoie à une réflexion sur la complexité du temps.

→ En parcourant l'installation **Équilibre fluctuant**, les jeux entre équilibre et déséquilibre sont multiples.

De nombreux matériaux sont en dialogue et se rencontrent à la manière d'un collage surréaliste.

Y a-t-il un début et/ou une fin à ce jeu des objets animés ?

A quelle échelle perçoit-on les choses ?

CAPITAINE FUTUR, UN LABORATOIRE VERS L'IMAGINAIRE ET LA NARRATION

Le mouvement cyclique

L'esthétique de la machine et du mouvement est un registre exploré dès la fin du XIX^e siècle, mais plus particulièrement par les avant-gardes des années 1920-30, avec l'apparition de la notion de robot dans la vie quotidienne.

(Grand-Palais, Salon des arts ménager en 1926).

Dès les années 1920-1930, l'intégration de moteurs et parfois de sources lumineuses, multiplie les effets visuels et sonores dans les œuvres de Marcel Duchamp (Dadaïsme - *Rotorelief*), Moholy-Nagy (Constructivisme) ou Alexander Calder (Art cinétique) et dans les années 1955-1960, les Méta-Matic et autres machines de Jean Tinguely.

La poésie des machines

Le mouvement dans la sculpture remonte déjà aux années 1920, avec des artistes comme Duchamp et ses plaques de verre rotatives ou Calder et ses mobiles.

« Notre recherche artistique ne concerne pas seulement le mouvement et la lumière, mais aussi la chaleur, le son, l'illusion d'optique, le magnétisme, la contraction et la dilatation des matériaux, l'eau, le mouvement du sable, [...] le vent, la fumée et bien d'autres manifestations naturelles et techniques. » Otto Piene

Face à ces machines utiles dans le sens productif du terme, des artistes comme Jean Tinguely vont aussi proposer des machines imaginaires et poétiques qui vont parfois jusqu'à s'autodétruire. « Ce qui s'oppose coopère, et de ce qui diverge procède la plus belle harmonie, et la lutte engendre toutes choses. » Ce fragment d'Héraclite – philosophe grec de la fin du XI^e siècle avant notre ère, que Jean Tinguely a lu – résume une œuvre prise dans le mouvement, le devenir, mais aussi les contraires, l'opposition.

L'équilibre et le déséquilibre

Comment créer une tension ? Comment trouver l'équilibre dans un ensemble qui paraît déroutant ?

Comment utiliser les lois physiques pour créer des effets d'équilibre et de déséquilibre ?

Le spectacle d'objets en mouvement, les jeux de chute et d'équilibre, la scénographie animée renvoient à un monde dynamique et à l'équilibre fluctuant, en changement perpétuel.

Le monde des objets

Au début du XX^e siècle, Marcel Duchamp radicalise et révolutionne l'idée d'objet d'art en faisant pénétrer dans un musée un objet tout fait. La frontière entre l'objet usuel et l'objet d'art s'amincit au point de s'effacer avec le *ready-made*. L'objet se livrera aux détournements les plus spectaculaires et aux assemblages les plus surprenants des surréalistes, aux "accumulations", "compressions" et différents "pièges" des Nouveaux réalistes, aux mises en scène de la nouvelle sculpture objective contemporaine. Ici, les objets apparaissent comme dotés de leur propre énergie. Il en résulte des constructions instables, mises en mouvement, amorçant des réactions. L'eau, la gravité et la chimie déterminent le récit sur les causes et les effets, sur les mécanismes, sur l'invraisemblance et la magie.

Être hors d'échelle

L'Anthropocène désigne une nouvelle époque géologique marquée par les conséquences de l'activité industrielle, notion qui a subi un élargissement progressif à la mesure des désordres affectant l'ensemble du système-Terre. Le voyage de Capitaine futur, par son approche hors d'échelle, n'est-il pas porteur d'un avertissement d'obsolescence (le fait d'être, de devenir périmé, déprécié, pour une machine, un procédé...) ou des déséquilibres de la surproduction ? Les jeux de distorsion d'échelle qui font se sentir rétrécis, tout petits devant les défis, pris de cours, submergés.

L'imaginaire et la narration

L'ensemble de l'exposition s'organise selon des procédés narratifs qui scandent l'espace et chaque séquence (installation) y joue son rôle tout en entretenant des relations avec l'ensemble.

(image / durée / rythme / montage / découpage)

Les objets-sculptures prennent leur autonomie et racontent eux-mêmes leur histoire et nous questionnent.

Le visiteur / spectateur par les jeux d'échelle est invité à se glisser dans les installations et à travailler ses propres représentations à partir des objets en trois dimensions.

Les notions de mouvement, de temporalité, de dispositif séquentiel, de vitesse et d'ellipse permettent à chacun de construire sa propre histoire à travers les indices de Capitaine futur. Le fantastique et le merveilleux évoqués par certaines installations dans l'exposition sont des propositions pour aborder avec les plus jeunes (cycle 1 par exemple) le lien réalité / fiction, pour travailler sur des sentiments comme la peur, le rejet, l'empathie.

La dimension surréaliste qui traverse les œuvres (par le caractère inventif, par la poésie, l'emploi de techniques originales, la prise en compte du hasard ...) se retrouve dans les collages de Max Ernst ou la poésie des images de René Magritte.

Des références et des indices

Les Machines poétiques de Jean Tinguely qui résumait leur création laborieuse à : "préparation, construction, voyages, discussions, mécanisation, motorisation, encombrement, complications, désespoir-espoir, réflexion, concentration, soudure, paroles, montage, risques, espoir, décision, confusion".

Série des *Méta-mécaniques*

<https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cbqzXzx>

→ L'art cinétique et l'Op'art

L'art cinétique et optique est un courant artistique fondé sur l'esthétique du mouvement. Il est principalement représenté en sculpture où l'on a recours à des éléments mobiles. Mais l'art cinétique est également fondé sur les illusions d'optique, sur la vibration rétinienne et sur l'impossibilité de notre œil à accommoder simultanément le regard à deux surfaces colorées, violemment contrastées. Dans ce dernier cas de cinétisme virtuel, on parle de Op Art. Quelques œuvres plus récentes marquent l'histoire de l'objet et de la machine.

→ Peter Fischli, David Weiss « Der Lauf Der Dinge » (Le cours des choses) 1986 / 1987

U-matic, PAL, couleur, son 28mn

<https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/crgXqKj>

L'œuvre de Peter Fischli et David Weiss questionne notre rapport au temps, à l'espace et aux énergies, il perturbe également notre rapport à l'art, aux normes artistiques. Œuvre plurivoque qui suscite une multitude d'interprétations, *Der Laufe der Dinge* fait écho à une série photographique antérieure du duo d'artistes : *Équilibre – Un après-midi tranquille*, réalisée entre 1984-85. Il s'agit encore d'un jeu d'équilibre d'objets, qui défie les lois gravitationnelles, sur le même principe du rapport inter-objet : fragilité versus stabilité, force versus déséquilibre.

→ Wim Delvoye et son installation « Cloaca » 2000

<https://wimdelvoye.be/work/cloaca/>

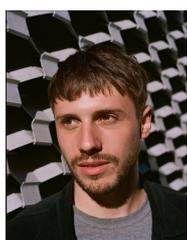
En 2000, Wim Delvoye se fait connaître du monde entier avec son œuvre Cloaca ; Avec l'apparent sérieux d'un laboratoire scientifique, la machine de Delvoye reproduit le processus de la digestion ; on entre des aliments et, en bout de chaîne, sortent des excréments. Cloaca fonctionne véritablement. Une fois les aliments ingérés par la machine de 12 mètres de long et 2 mètres de haut, et les excréments produits, ces derniers sont ensuite emballés sous vide et marqués d'un logo de marque américaine. De quoi dénoncer ce que les géants américains produisent tous les jours.

→ Olafur Eliasson (1967 >)

<https://olafureliasson.net/>

Son œuvre explore la relation existante entre la nature et la technologie, comme lorsque des éléments tels que la température, l'olfactif ou encore l'air se convertissent en partie en éléments sculpturaux et en concepts artistiques. Son atelier est qualifié de studio-laboratoire où le questionnement, la recherche et l'expérimentation constituent la base essentielle de sa démarche artistique. Ses œuvres intègrent les notions d'espace et de temporalité, du design et de la science qu'il met en relation.

BIOGRAPHIES



Arthur Hoffner est un designer et artiste visuel français né en 1990 qui s'intéresse à la ferronnerie d'art avant d'étudier les arts appliqués à l'Ecole Boulle puis la création industrielle à l'ENSCI. Traversée par l'histoire des techniques - millénaires ou émergentes - et des formes - fonctionnelles ou symboliques - qu'elles génèrent, sa pratique interprète notre rapport au monde, nos rêves de puissance et nos vulnérabilités. À l'équilibre entre art et design, fiction et fonction, ses œuvres jouent des contraires, de la poésie de l'absurde et du sens des détails pour nous faire impression puis réfléchir.

<https://www.instagram.com/arthurhoffner/>



Jos Auzende est une directrice artistique et commissaire d'exposition qui s'attache à faire connaître les pratiques artistiques émergentes pluridisciplinaires nées avec les médias et les réseaux. Diplômée en architecture à Paris, elle cultive les logiques de projets et les visions portées par des récits. Après l'ouverture du Batofar, lieu des cultures électroniques puis de la Gaîté Lyrique, institution au croisement de l'art, des technologies et de la société, elle est commissaire associée du Pavillon français de la Biennale d'architecture (Venise, 2023), du Pavillon-KIKK (Namur, 2024), du Maif Social Club (Paris 2025) et du LUX (Valence 2024-25).

https://www.instagram.com/jos.auzende_/



Jérémy Piningre est un illustrateur frénétique formé aux Arts Décoratifs : il co-fonde la revue *Belles Illustrations*, réalise des pochettes de disques pour Sexy Sushi, Juliette Armanet ou Philippe Katerine, publie les ouvrages *Tonic* avec Mathieu Lefèvre (*l'Association*, 2015), *Haunt me, haunt me, do it again* (Matière, 2020), signe des fanzines chez Animal Press, ou passe des disques sous le pseudonyme Emo Goblin. Entre l'éclair et le bruit du tonnerre, pour se faire une idée sur ce qui change et ce qui reste, sur ce qui coule et ce qui flotte, Jérémy Piningre réalise pour l'exposition *Capitaine futur et le Tumulte des flots* qui nous plonge dans les méandres d'une image dégoulinante, sens dessus dessous.

https://www.instagram.com/jeremy_piningre/
