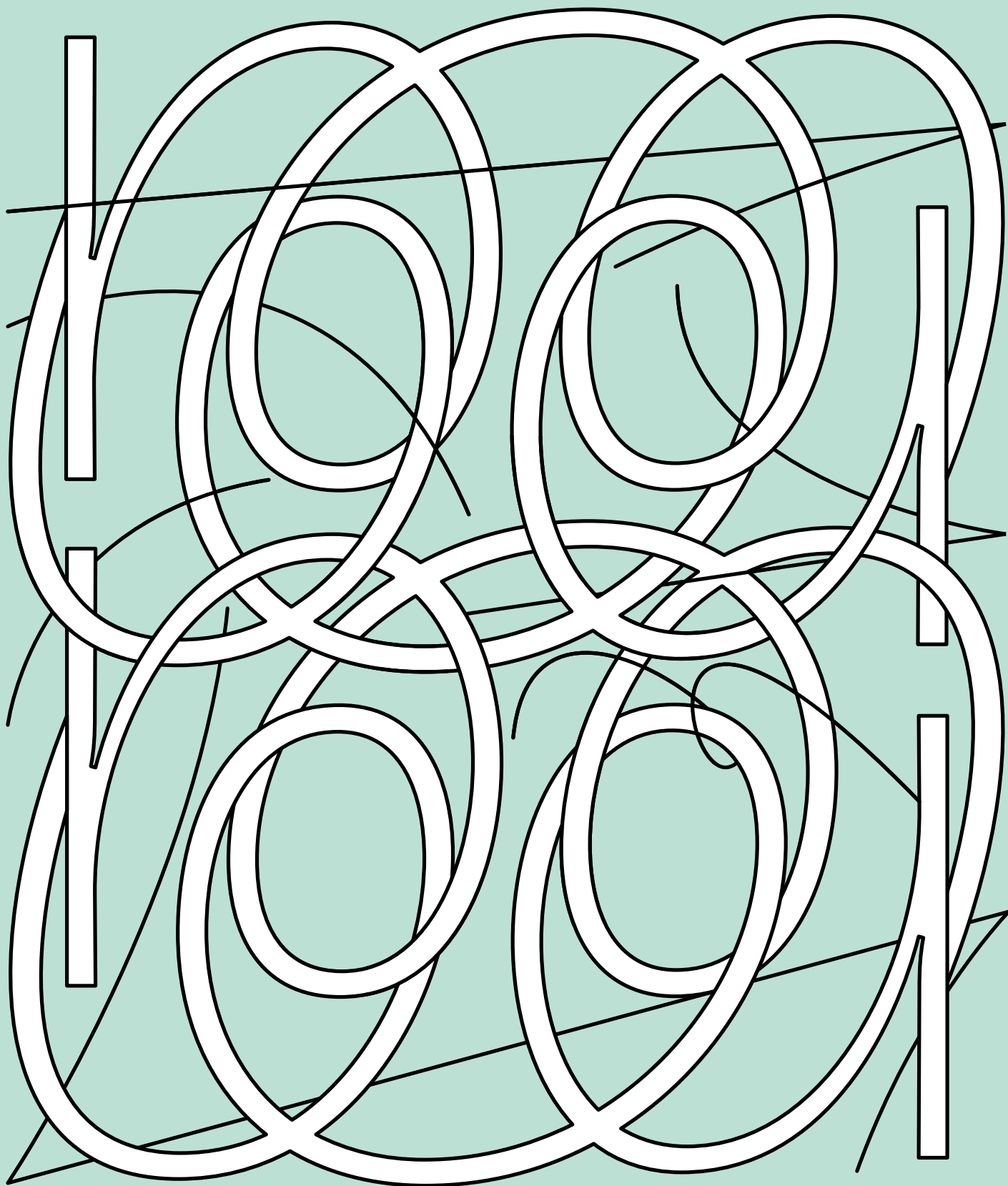


# IMAGES VEVEY

07 – 29.09.24

Biennale  
des arts visuels



**DOSSIER PÉDAGOGIQUE**  
**SECONDAIRE**

(dis)connected  
Entre passé et futur

# TABLE DES MATIÈRES

---

–	Informations pratiques	p.3
–	Le Festival Images Vevey	p.4
–	Le thème de l'édition 2024	p.5
–	L'édition 2024 en quelques chiffres	p.6
–	Une médiation à la carte	p.7
–	Parcours secondaire (9S – 11S)	p.8
–	Le parcours (45min / 1h30)	p.9
–	L'atelier « La fabrique des souvenirs » (1h30)	p.10
–	Présentation des projets	p.11
–	Webographie & Bibliographie	p.20
–	Glossaire	p.23

# INFORMATIONS PRATIQUES

Biennale Images Vevey  
Chemin du Verger 10  
CP443  
1800 Vevey

## CONTACT

Pauline Huillet  
mediation@images.ch  
021 922 48 54  
078 212 75 36

## TARIF

Entrée libre pour toutes les expositions.

## VISITES GUIDÉES ET ATELIERS EN PRÉSENCE D'UN·E MÉDIATEUR·RICE

- Visite 45 min CHF 90
- Visite 1h30 CHF 140
- Atelier 1h30 CHF 140
- Visite + atelier 1h30 CHF 140  
(Premier cycle primaire uniquement)

Sauf indication particulière, rendez-vous  
devant la Salle del Castillo.

## INSCRIPTIONS

Pour les classes de la ville de Vevey :  
S'adresser à Mme Anne Giavina  
et à Mme Laurence Moriggi.

Pour les autres classes :  
Inscriptions via le formulaire en ligne  
sur le site internet de la Biennale.  
→ <https://www.images.ch/biennale/mediation/>

Prière d'annoncer les élèves à mobilité  
réduite lors de l'inscription de la classe.

## HORAIRES

- Du 7 au 29 septembre.
- De 8h à 19h pour les visites et ateliers  
en présence d'un·e médiateur·rice.
- De 11h à 19h pour les visites libres.

## PARTENAIRES MÉDIATION



## AUSSI AVEC LE SOUTIEN DE



Au Cep d'Or



CPHV Centre pédagogique  
pour élèves handicapés de la vue  
Fondation Asile des aveugles



# LA BIENNALE IMAGES VEVEY

Le rendez-vous incontournable des années paires à Vevey est de retour ! En septembre 2024, la Biennale Images Vevey transforme à nouveau la ville en un espace d'exposition monumental, parant d'images les parcs, façades, quais, églises, et autres lieux urbains insolites.

Cette année, une cinquantaine de projets présentés en intérieur et en extérieur s'articulent autour du thème (dis)connected. Entre passé et futur. Les visiteur·euse·s pourront également découvrir les travaux réalisés dans le cadre du Grand Prix Images Vevey 2023/2024.

Par sa gratuité et sa présence dans l'espace public, la Biennale Images Vevey est, en soi, un acte de médiation culturelle à l'échelle d'une ville. Elle permet à chacun·e de s'approprier ses installations artistiques et de réfléchir à la place de l'image dans une société en constante mutation. Véritable laboratoire à ciel ouvert, elle conçoit un programme de médiation culturelle à destination de nombreux publics et notamment des écolier·ère·s et étudiant·e·s de tout âge.

Dans la diversité des projets présentés lors de cette édition, nous avons sélectionné les plus adaptés à une approche en classe et en lien avec les objectifs du PER (Plan d'études romand). Ils permettent aux élèves d'exercer leur regard, de développer leur sens critique, de discuter de thématiques actuelles et d'acquérir des compétences analytiques, indispensables dans un monde où l'image prédomine.

Ce dossier réunit toutes les informations nécessaires pour organiser une visite scolaire libre ou avec un·e de nos médiateur·rice·s. Il inclut également des suggestions d'activités pour préparer la visite de la Biennale ou la prolonger en classe avec des pistes d'approfondissement.

# LE THÈME DE L'ÉDITION 2024

---

Avec le thème *(dis)connected*, l'édition 2024 de la Biennale Images Vevey 2024 traite du fossé inédit creusé par les technologies digitales entre passé, présent et futur. Écologie, géopolitique, économie, arts, éducation et loisirs : tous les secteurs de la société sont concernés par cette révolution.

La cinquantaine de projets présentés par des artistes du monde entier créent des liens entre la nostalgie du passé et la curiosité d'un futur incertain. En intérieur comme en extérieur, dans toute la ville de Vevey, les propositions artistiques jouent sur le sentiment de connexion et de déconnexion entre la réalité tangible et le fantasme numérique.

# L'ÉDITION 2024 EN QUELQUES CHIFFRES

---

51	Artistes
22	Nationalités
50	Projets
6	Projets primés par le Grand Prix Images Vevey
21	Expositions extérieures
27	Expositions intérieures
3	Expositions extérieures et intérieures
4	Expositions parallèles
...	
106	Staffs
23	Collaborateur·rice·s
46	Monteur·euse·s
2	Graphistes
67	Partenaires
1	Yoann Provenzano
82	téléphones portables dans les expositions
1	avion
1	bus
1	DeLorean
13	bateaux
0	fusée (pour l'instant !)

# UNE MÉDIATION À LA CARTE

---

Après le succès du nouveau programme pour les scolaires mis en place en 2022, nous continuons avec la même formule.

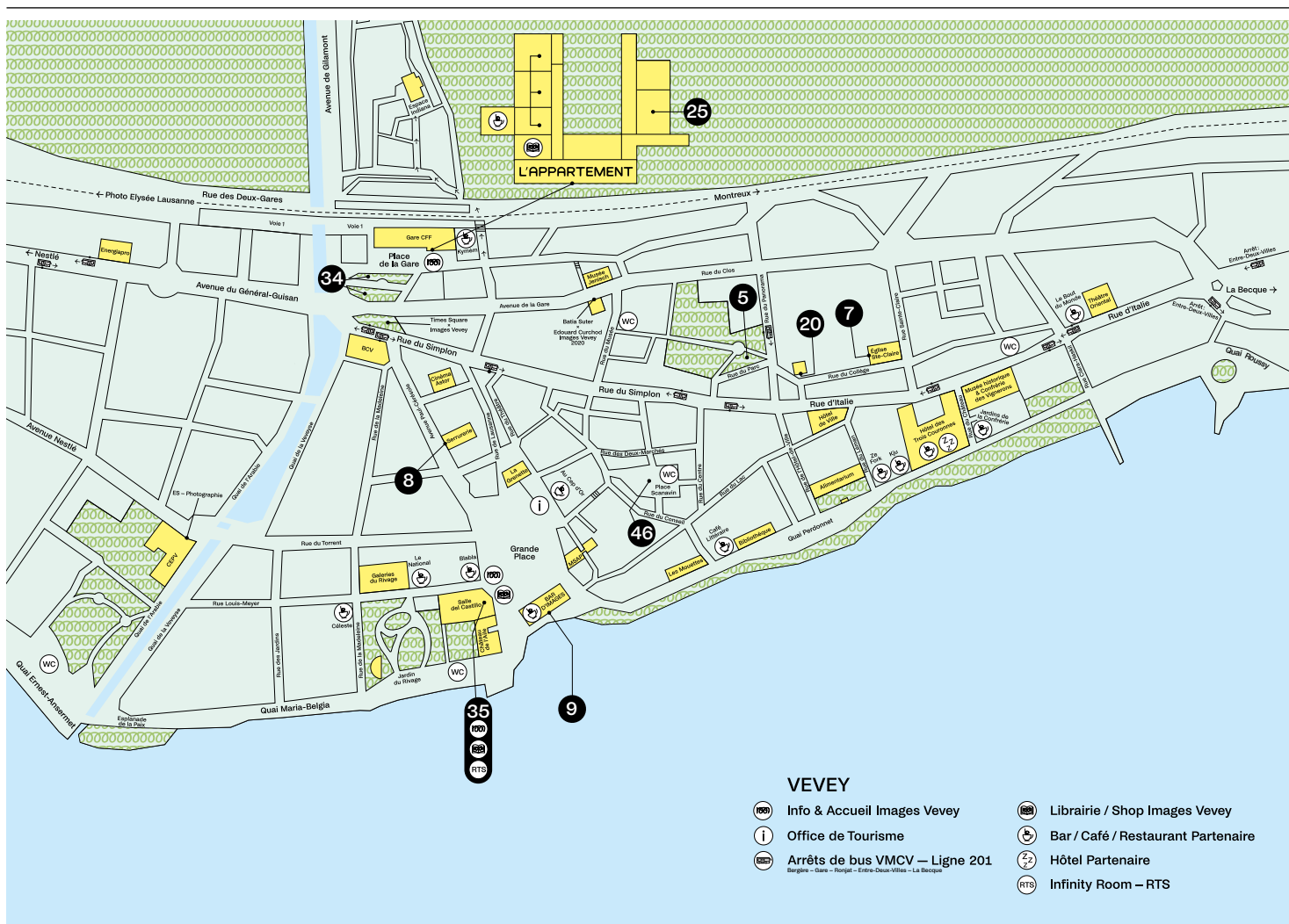
Les enseignant·e·s du deuxième cycle primaire et de l'école secondaire peuvent choisir le type d'activité le plus adapté à leur(s) classe(s) : une visite, un atelier... Ou même les deux, s'ils·elles décident de venir plusieurs fois à la Biennale !

Pour les tout-petits (premier cycle primaire), une visite interactive est suivie d'un atelier.

# PARCOURS SECONDAIRE (9S – 11S)

## PARCOURS ET/OU ATELIER (À LA CARTE) 1h30 min

- |                  |   |                  |  |                  |   |
|------------------|---|------------------|--|------------------|---|
| <b>35</b><br>INT | <b>ALEKSANDRA MIR</b><br><i>PLANE LANDING</i><br>Salle del Castillo<br>Grande Place 1         | <b>46</b><br>EXT | <b>GUANYU XU</b><br><i>RESIDENT ALIENS</i><br>Place Scanavin   | <b>5</b><br>EXT  | <b>SARAH CARP</b><br><i>SANS VISAGE</i><br>Parc du Panorama   |
| <b>9</b><br>INT  | <b>MAISIE COUSINS</b><br><i>WALKING BACK TO HAPPINESS</i><br>Bar d'Images<br>Grande Place     | <b>7</b><br>INT  | <b>OLIVER FRANK CHANARIN</b><br><i>A PERFECT SENTENCE</i><br>Église Sainte-Claire<br>Rue Sainte-Claire 1                                 | <b>34</b><br>EXT | <b>MARIA MAVROPOULOU</b><br><i>IMAGINED IMAGES</i><br>Place de la Gare  |
| <b>8</b><br>INT  | <b>ALEXEY CHERNIKOV</b><br><i>ONE LAST JOURNEY</i><br>La Serrurerie<br>Avenue Paul-Cérésole 6 | <b>20</b><br>EXT | <b>CANDIDA HÖFER</b><br><i>GEORGE PEABODY LIBRARY</i><br>Façade de l'ancienne<br>prison de Vevey  <br>La Bottolière<br>Rue du Panorama 4 | <b>25</b><br>INT | <b>AMANDINE KUHLMANN</b><br><i>CASH ME ONLINE</i><br>L'Appartement –<br>Espace Images Vevey<br>Place de la Gare 3 |





# LE PARCOURS

(45MIN / 1H30)

Ce parcours permet aux élèves de découvrir des artistes aux univers riches et des lieux d'exposition étonnants. Les thématiques des projets s'articulent autour de la notion de souvenir et des liens entre l'art et l'intelligence artificielle.

---



# L'ATELIER

## « LA FABRIQUE DES SOUVENIRS » (1H30)

Cet atelier animé par un-e médiateur-riche de la Biennale Images Vevey est destiné au troisième cycle de l'école obligatoire. En s'inspirant des différents travaux présentés à la Biennale et réalisés avec l'intelligence artificielle, les élèves s'interrogent et expérimentent cette nouvelle technologie et sa légitimité dans le monde de l'art.

### DÉROULEMENT

Après une introduction aux oeuvres de diverses artistes travaillant avec l'intelligence artificielle et le thème du souvenir, le-a médiateur-riche engage les élèves dans un débat mouvant autour de l'art généré par IA et ses implications. Les élèves expriment leurs opinions en se plaçant dans la salle selon leur accord ou désaccord avec des affirmations données. Ensuite, ils se répartissent en groupes pour rédiger des prompts pour Midjourney, visant à créer des images inspirées de leur visite à la Biennale. Enfin, les créations sont partagées et discutées, en mettant en avant les aspects techniques et créatifs de l'exercice.

### PÉDAGOGIE

Les images générées par intelligence artificielle occupent une place croissante dans notre quotidien. Découvrir et expérimenter avec une IA comme Midjourney permet aux élèves de comprendre et de participer à la production d'images artificielles. Cela offre également l'occasion de poser un regard critique sur ces images, d'apprendre à les interpréter et de comprendre leur processus de création. Les compétences développées par les élèves incluent l'imagination, l'utilisation et la compréhension des codes visuels et techniques liés à la photographie, le langage spécifique lié aux intelligences artificielles génératrices d'images, ainsi que le travail collaboratif en groupe.

### CORRESPONDANCES PER EN 33

Exploiter des outils numériques pour collecter l'information, pour échanger et pour réaliser des projets.

#### A 31 AV

Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion, une perception dans différents langages artistiques.

#### A 32 AV

Analyser ses perceptions sensorielles.

#### A 33 AV

Exercer les diverses techniques plastiques artisanales et musicales.

#### A 34 AV

Comparer et analyser différentes oeuvres artistiques.



## Plane Landing

En 2003, Aleksandra Mir se lance dans un projet au long cours intitulé *Plane Landing*. L'artiste a l'idée de créer un immense ballon gonflable, rempli d'hélium, sous la forme d'un avion de ligne. Pour le réaliser, Mir fait appel à une entreprise spécialisée dans la construction de ballons spéciaux qui fabrique une pièce gonflable de 20 m de long, 15 m d'envergure, d'un volume d'environ 100 m<sup>3</sup> et nécessitant 1 km de fil pour les coutures. Ce géant plus léger que l'air est plein de contrastes, entre les fonctions de l'objet, les technologies utilisées, les caractéristiques techniques et l'absurdité du résultat. Depuis plus de 20 ans, Mir fait « atterrir » son avion dans divers pays, dans des lieux emblématiques ou des sites qu'elle choisit méticuleusement, puis photographie ces atterrissages improbables et poétiques comme autant de performances délicatement orchestrées. En 2023, le Kunsthaus Zürich acquiert cette oeuvre monumentale et, sur invitation de la Biennale Images Vevey, organise un nouvel atterrissage. Comme pour accentuer ses paradoxes, *Plane Landing* est présenté en intérieur, dans une salle dont les moulures néo-baroques tranchent avec les structures métalliques des hangars de manutention.

### BIOGRAPHIE

Artiste suédo-américaine à la carrière internationale, Aleksandra Mir est connue pour ses projets collaboratifs à large échelle et son approche anthropologique. Son travail traite de thèmes variés tels que la mobilité, l'identité et le territoire. Lauréate du Bâloise Art Prize en 2004 et du Pollock-Krasner Foundation Award en 2018, elle a exposé au sein d'institutions et de lieux majeurs, dont la Tate Modern à Londres, le MoMA à New York ou encore la Biennale d'art de Venise. Son oeuvre monumentale *Plane Landing* est conservée depuis 2023 au Kunsthaus Zürich.

### SCÉNOGRAPHIE

La Salle del Castillo accueille l'installation *Plane Landing*, qui présente un avion géant et pourtant plus léger que l'air. Parfois gonflé, parfois dégonflé, il est comme un personnage de dessin animé, trop à l'étroit dans son improbable écrin néo-baroque. À l'étage, une série de photographies d'Aleksandra Mir montre les autres lieux emblématiques où cet avion utopique a « atterri » depuis 2003.

## Pistes de prolongement

### UN ART QUI BOUGE !

Aleksandra Mir a réalisé une sculpture gonflable dont l'aspect change en fonction de la quantité d'hélium qui se trouve à l'intérieur. Habituellement les sculptures sont faites en matériaux lourds et durs comme la pierre ou le bronze et restent a priori immobiles. Pourtant, de nombreuses oeuvres d'art célèbres ne sont pas aussi statiques que ce qu'on pense ! Par exemple, en été, la tour Eiffel gagne quelques millimètres avec la chaleur ! Il y a également un courant artistique appelé le *Land Art* qui utilise des matériaux naturels comme le bois, le sable ou la pierre et qui se veut volontairement éphémère. Par ailleurs, les oeuvres d'art évoluent avec le temps qui passe. Le vernis des peintures jaunit, le métal des statues rouille... En fait chaque oeuvre créée change même si parfois on ne peut pas le percevoir. Connaissez-vous d'autres oeuvres d'art qui ne sont pas figées ou qui ont évolué avec le temps ?

### DES OBJETS PAS SI ACCESSOIRES

L'anthropomorphisme, c'est attribuer des caractéristiques humaines à des animaux ou à des objets. Par exemple, c'est imaginer qu'un chat puisse parler notre langue ou qu'une tasse ressente des émotions. Tout le monde le fait et c'est un processus souvent utilisé dans la fiction. L'avion de Mir, qui a une forme différente selon s'il est gonflé ou non, peut nous faire penser à un personnage qui un jour est content et motivé et un autre déprimé ou fatigué.

Jouez avec l'anthropomorphisme ! Préparez une liste d'objets, de plantes ou d'animaux ainsi qu'une liste d'émotions. Chacun·e à leur tour, les élèves tirent un objet et une émotion (par exemple une lampe de chevet inquiète). Ils-elles dessinent ensuite le résultat de leur tirage.

### AVIATION ET ÉCOLOGIE

Au XX<sup>e</sup> siècle, l'avion est un moyen de transport qui fait partie de notre quotidien, surtout en Suisse. Comment expliquer cet engouement ? Et vous, à quelle fréquence voyagez-vous en avion ?

Ce moyen de transport est pourtant le plus polluant et la question de voyager plus écologiquement se pose de plus en plus à notre époque. [Vous pouvez utiliser cet outil comparateur de moyens de transport pour visualiser les différences notables entre chaque type de véhicule en termes de temps, d'énergie et de pollution.](#)



## Walking Back To Happiness

Durant son enfance, le grand-père de Maisie Cousins l'emmenait souvent dans son parc d'attractions favori, Blobbyland. Dans les années 1990, ce parc à thème britannique, désormais fermé, était basé sur le monde fictif de Mr. Blobby. La fameuse mascotte rose apparaissait dans une série de divertissement familial à succès diffusée chaque samedi soir pendant huit ans sur la BBC. Ayant perdu par accident les archives vidéo qui documentent ces moments passés avec son grand-père, Cousins réactive ses souvenirs à l'aide d'une intelligence artificielle. Elle raconte ses visites du parc à un logiciel qui génère une centaine d'images. Ces visions surréalistes représentent des personnages grotesques dans une foire en bord de mer. Les tirages aux couleurs vives saturées rappellent les scènes de vacances du célèbre photographe Martin Parr. Dans les vues de Cousins, les personnes sont floues et déformées, révélant l'inquiétante étrangeté propre à la technologie. *Walking Back To Happiness* questionne la manière dont l'IA interprète les souvenirs à l'ère actuelle. Créée sur mesure pour Images Vevey, l'installation éveille une certaine nostalgie du passé à la lumière des nouveaux modes de production de souvenirs.

### BIOGRAPHIE

Maisie Cousins (1992) est une figure montante de la photographie britannique contemporaine. Connue pour son approche audacieuse et provocante, elle explore les thèmes du corps, de la nature, du pouvoir et de la technologie dans des images largement partagées sur Instagram. Elle a été sélectionnée pour le programme Foam Talents en 2018. Représentée par la TJ Boulting Gallery à Londres, elle a exposé à Fotografiska Stockholm, Photoworks Festival à Brighton, Museum of Fine Arts Boston, à la Bangkok Art Biennial, Paris Photo et à la Tate Modern à Londres.

### SCÉNOGRAPHIE

Bar de la Biennale Images Vevey, l'installation *Walking Back To Happiness* renvoie à l'univers coloré et surprenant du parc à thème britannique Blobbyland, où le grand-père de Maisie Cousins l'emmenait enfant dans les années 1990. À l'intérieur, les tirages de petit format ont été générés par une IA sur la base des souvenirs de l'artiste.

## Pistes de prolongement

### DES PERSONNAGES ICONIQUES

Mr Blobby est une icône de la culture populaire anglaise des années 1990. Existe-t-il des icônes de votre génération ? Par exemple dans les années 2020, après la sortie de la série *The Mandalorian* située dans l'univers de Star Wars, le personnage de Bébé Yoda est devenu un phénomène. De nombreux produits dérivés ainsi que des memes internet ont été créés à son effigie. Cette année avec les Jeux olympiques de Paris, la mascotte en forme de bonnet appelée Phryge a fait son apparition en France. Pensez-vous qu'elle deviendra une icône importante ? Quelle est l'utilité de ces personnages à la mode ? Qu'est-ce qui fait leur succès ?

### IMMERGEONS-NOUS DANS L'ART

En pénétrant dans la maisonnette rose bonbon de Maisie Cousins, nous plongeons directement dans son univers. Le lieu d'exposition est mis en scène en son entier. Depuis quelques années, le temps des expositions classiques dans des espaces blancs et neutres est remis en question. Le concept d'exposition immersive s'est popularisé. Ces installations interactives permettent aux visiteur-euse-s de plonger dans un environnement où tous leurs sens sont sollicités (en utilisant par exemple la vidéo, le son et même parfois la réalité virtuelle). Plusieurs expositions de ce type sont visibles à la Biennale et certains musées d'art en Suisse en ont montré récemment. En mettant en parallèle la thématique du parc d'attractions, qui est un lieu sensationnel de divertissement, peut-on dire que ces expositions immersives se rapprochent d'une visite dans un parc à thème ?

### UN SENTIMENT DE NOSTALGIE

Maisie Cousins puise son inspiration dans la nostalgie qu'elle éprouve pour son enfance dans les années 1990, et elle n'est pas la seule ! De multiples études démontrent que la nos-

talgie est un fonctionnement normal du cerveau, et que celle-ci a même souvent un effet positif sur notre bien-être. Et vous, êtes-vous nostalgique ? Pensez-vous que « c'était mieux avant » ? Ou au contraire, êtes-vous impatient-e-s de découvrir ce que l'avenir nous réserve ?

### TESTEZ VOS CONNAISSANCES DU PASSÉ

Qu'est-ce que c'est, pour vous, l'esthétique des années 1990 ? Ces derniers temps, elle revient à la mode tout comme les esthétiques des années 1970, 1980 et 2000. Créez des mood boards composés d'images glanées montrant les éléments les plus iconiques de ces périodes. D'ailleurs, quelle époque souhaiteriez-vous voir revenir à la mode dans le futur ?

## One Last Journey

*One Last Journey* confronte intelligence artificielle et procédé photographique instantané à travers le récit d'une histoire d'amour fictive. Réalisé en 2023, le projet raconte le dernier voyage d'un couple amené à se séparer. Cherchant à imiter l'esthétique familière du Polaroid, Alexey Chernikov rédige une centaine de prompts (instructions fournies à une IA) sur le logiciel Midjourney pour générer une série d'images. Ces clichés sont ensuite reproduits sur un Polaroid traditionnel à l'aide d'un nouvel appareil d'impression développé par la même firme. Intéressé par le potentiel émotionnel contenu dans l'IA, l'artiste remet en question la fiabilité du médium photographique. Jouant avec les imaginaires collectifs, les scènes de vacances et paysages renvoient à l'iconographie populaire de l'instantané. D'une image à l'autre, le couple semble à chaque fois différent, brouillant l'impression de réalité. Pour son installation, le photographe retourne délibérément certains tirages pour en révéler les prompts inscrits au verso, comme autant de variations d'un même souvenir. Chernikov détourne habilement le Polaroid en tant que preuve ultime d'authenticité et invite à reconsidérer l'instantané photographique à l'aune de l'IA.

### BIOGRAPHIE

Alexey Chernikov est un artiste pluridisciplinaire. Il obtient un Master en Photographie à l'ECAL/Ecole cantonale d'art de Lausanne en 2022 et est diplômé des Beaux-Arts de Paris en 2024. Il s'intéresse à l'impact des nouvelles technologies sur les codes traditionnels de la photographie et de la création d'images. Le projet *One Last Journey* a été exposé à PhotoVogue Festival à Milan et à FOAM à Amsterdam en 2024.

### SCÉNOGRAPHIE

Au premier étage de La Serrurerie, *One Last Journey* raconte sur Polaroid le dernier voyage d'un couple avant leur séparation. Dans un espace confiné, le projet induit volontairement le public en erreur, entre la nature authentique du support et la création artificielle des images.

## Pistes de prolongement

### D'UNE GRANDE BANALITÉ

Alexey Chernikov a utilisé le programme d'intelligence artificielle Midjourney pour créer sa série. Pour générer des visuels, les IA sont entraînées avec des immenses bases de données composées de contenus en libre accès, et synthétisent les sujets les plus pris en fonction de la requête de l'utilisateur-riche. Les images de Chernikov semblent très familières, car leur sujet et leur style, est fondamentalement banal. Et plus un élément est commun, moins on le questionne.

Quels sont les éléments thématiques dans la série de Chernikov que l'on pourrait qualifier de « banal », voire « cliché » ? Discutez des stratégies qu'il a mises en place pour maintenir son illusion de réalité.

### POLAROID, ROMAN PHOTO

Dans les années 1950, le Polaroid a révolutionné la photographie amateur en introduisant le développement instantané des images qui permettait de voir les résultats immédiatement. L'une des grandes différences avec la technologie qui le précédait est l'absence de film à développer. La caractéristique principale de l'instantané est que l'image photographiée ne peut pas être développée ni reproduite plusieurs fois. Une prise, c'est une photo unique ! Nos habitudes d'aujourd'hui sont bien différentes, car nous prenons beaucoup de photos, encouragé-e-s par les smartphones et la technologie numérique.

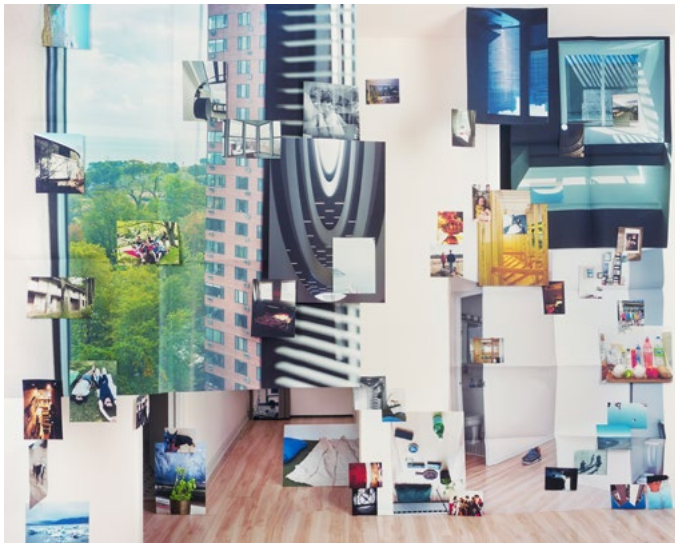
Muni-e-s de votre appareil photo (Polaroid ou non), mettez-vous comme consigne de photographier un sujet en ayant le droit de n'avoir qu'une seule prise et rien d'autre. Que remarquez-vous ? Êtes-vous satisfait-e-s du résultat ? Avez-vous préparé votre image avec minutie ou bien avec vous été spontané-e ? Le résultat est-il plus ou moins authentique ? Vous pouvez répéter le procédé avec différents sujets.

### RACONTE-MOI UNE HISTOIRE

Présentées côte à côte, les images de Chernikov évoquent les cases d'une bande dessinée dont l'histoire n'est pas chronologique. De nombreuses oeuvres de fiction utilisent la narration non linéaire pour raconter des histoires. À votre tour de créer un storyboard qui évoque les thèmes de l'amour ! Utilisez des post-its que vous réarrangerez de manière à brouiller la chronologie. Est-ce que votre histoire change à mesure que vous déplacez les cases ?

### CORPS DÉLICIEUX

Chernikov inscrit le prompt (l'instruction qu'il a donnée à Midjourney) qui a servi à la génération de chaque image sur le dos des polaroids. Réussir à décrire une image efficacement n'est pas si facile ! Pour vous exercer, vous pouvez essayer une variante du cadavre exquis. 1er tour, tout le monde prépare une phrase de départ, puis en faisant tourner les phrases dans le sens des aiguilles d'une montre, au 2e tour les participant-e-s doivent dessiner la phrase en un temps imparti. Lors du 3e tour, ils-elles écrivent à nouveau une phrase de description du dessin obtenu et ainsi de suite. Les résultats sont toujours surprenants !



## Resident Aliens

Aux États-Unis, on désigne par « résident alien » une personne résidant sur le territoire national qui n'a pas la citoyenneté américaine mais paie les mêmes impôts. Le projet éponyme de Guanyu Xu met en scène les domiciles d'individu-e-s en attente de régulariser leur situation de séjour. Originaire de Chine, Xu émigre à Chicago en 2014 pour poursuivre ses études. Cette expérience lui inspire le projet au long cours qu'il élabore depuis 2020 entre la Chine et les États-Unis. Sa série résulte d'un processus artistique en plusieurs étapes. En nouant des contacts avec des personnes ayant différents statuts de visa, Xu accède à leur domicile. Avec leur accord, il photographie leurs intérieurs et objets personnels, puis imprime ses clichés ainsi que leurs propres archives photographiques. Il retourne sur les lieux et accroche tous ces tirages, avant de photographier son installation éphémère. Avec ces mises en abîme, Xu dénonce la difficulté pour ces personnes immigrées de faire de leur foyer un lieu privé et protégé. Œuvre intime et engagée, *Resident Aliens* met en lumière la complexité de la condition migratoire et la résilience de ceux-elles qui partagent leur vie entre deux pays.

### BIOGRAPHIE

Guanyu Xu est un artiste chinois queer vivant entre Chicago et Pékin, qui se situe aux marges de la société chinoise et américaine. Son travail critique explore la production de l'idéologie et les systèmes de pouvoir des deux pays. Il a entre autres exposé à l'International Center of Photography à New York, au New Orleans Museum of Art, aux Harvard Art Museums à Cambridge (US) et au Fotomuseum Winterthur. Il a été publié dans divers journaux internationaux, dont The New York Times et The New Yorker.

### SCÉNOGRAPHIE

Sur la Place Scanavin, l'installation *Resident Aliens* invite à découvrir à grande échelle plusieurs appartements de personnes en attente de régularisation aux États-Unis. Les limites entre l'espace public et privé deviennent poreuses. L'installation se trouve au cœur de la vieille ville, sur une place entourée de hauts bâtiments qui forme un espace à la fois clos sur lui-même et ouvert sur le reste de la Ville.

## Pistes de prolongement

### DES IMAGES PLEIN LA CHAMBRE

Guanyu Xu imprime les photographies qu'il avait prises précédemment pour les afficher dans les appartements qu'il visite. Depuis le développement de la photographie, l'image a toujours été très présente dans nos lieux de vie. Est-ce qu'il y a des photographies dans vos maisons ? Imprimez-vous vos photos ou préférez-vous les garder sur votre téléphone ? Aujourd'hui, on compare souvent Instagram à un album photos en ligne. Qu'en est-il des posters et décorations de nos lieux de vies ? Vont-ils disparaître avec les nouvelles technologies ? Vos chambres et maisons sont-elles décorées de photographies imprimées comme sur les photos de Xu ?

### DES PORTRAITS ORIGINAUX

Sans représenter directement les individus, Guanyu Xu en fait leurs portraits. Ce sont leurs espaces de vie et leurs objets qui les représentent. Quelle importance ont les objets dans ta vie ? Avez-vous des objets fétiches ? Est-ce que ceux-ci vous représentent ou vous servent plutôt de talismans ?

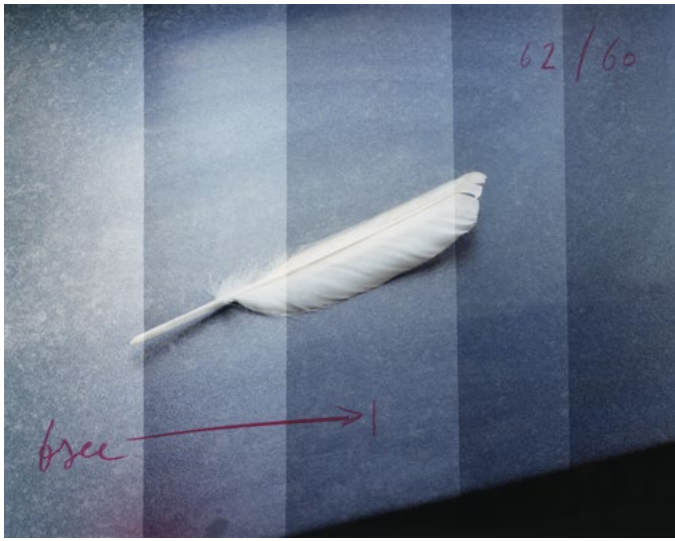
D'autres artistes créent des portraits avec des compositions d'objets. Le photographe Michael Mapes recompose des portraits figuratifs en arrangeant méticuleusement une multitude d'objets à plat qui créent une illusion d'optique impressionnante. Au XVIIe siècle déjà, le peintre visionnaire Arcimboldo composait des portraits en représentant des objets et des éléments végétaux arrangés pour y faire émerger des visages et des bustes.

Pourquoi ne pas s'inspirer du travail des trois artistes et composer vos propres autoportraits avec des objets qui vous entourent ou vous tiennent à cœur ? Vous pouvez les dessiner ou les arranger pour les photographier.

### ENCORE DES MOTS, TOUJOURS DES MOTS, RIEN QUE DES MOTS

Dans son recueil *Le Parti pris des choses* publié en 1942, le poète français Francis Ponge décrit dans de courts poèmes les objets du quotidien qui passent inaperçus. Auparavant, Gertrude Stein avait eu une approche similaire, mais s'intéressait davantage à l'expérimentation au niveau de l'écriture automatique, c'est-à-dire qu'elle écrivait sans chercher à donner de la signification mais plutôt pour entrer dans un état particulier et jouer avec le sens et la sonorité des mots.

À votre tour de choisir quelques objets de votre quotidien et de rédiger de courts poèmes, en s'inspirant du style de Ponge en prose ou de Stein avec le procédé de l'écriture automatique.



⚡ Certaines images de blessures ou de nudité peuvent heurter la sensibilité de certains publics. Nous choisissons d'intégrer ce projet dans le programme scolaire pour la pertinence du dispositif d'Oliver Frank Chanarin sur les questions d'intelligence artificielle et d'automatisation du travail.

## A perfect sentence

*A Perfect Sentence* est une installation infinie mêlant photographie analogique et système robotique de pointe. Entre 2021 et 2022, Oliver Frank Chanarin traverse pendant un an le Royaume Uni avec le but de réaliser une enquête photographique. Entre échanges fortuits avec des inconnu-e-s et séances photos mettant en scène différentes communautés, la série dévoile la société post-Brexit dans toute sa diversité et son excentricité. Le photographe britannique développe les clichés en chambre noire et retient les tirages de travail qui comportent ses annotations et gardent la trace du processus de développement argentique. En contraste avec cette technique et l'intimité des images, il choisit de les présenter grâce à un procédé entièrement automatisé. Créée par l'artiste, cette machine s'inspire des systèmes autonomes utilisés dans les centres de distribution des entreprises de vente en ligne. Dans un mouvement continu, un bras robotisé sélectionne un cliché de Chanarin parmi une archive de plus de 150 oeuvres encadrées, l'accroche et la juxtapose selon un algorithme impénétrable. L'installation monumentale *A Perfect Sentence* révèle la tension entre humain et machine et propose une réflexion sur les technologies du passé et du futur.

### BIOGRAPHIE

Oliver Frank Chanarin est un artiste britannique qui travaille principalement avec la photographie. Lauréat notamment du Deutsche Börse Photography Prize, il a enseigné la photographie à la Hochschule für bildende Künste à Hambourg et suivi une formation sur l'intelligence artificielle. Durant 23 ans, il forme le duo Broomberg & Chanarin, dont les oeuvres figurent dans d'importantes collections, telles le Centre Pompidou à Paris et la Tate Modern à Londres. *A Perfect Sentence* constitue son premier projet solo.

### SCÉNOGRAPHIE

L'installation *A Perfect Sentence* est présentée en première européenne au coeur de l'Église Sainte-Claire à Vevey. Après avoir testé un prototype au San Francisco Museum of Modern Art, le projet a été développé en collaboration à diverses institutions britanniques auxquelles s'est joint Images Vevey. Entre recherche académique, technologique et artistique, l'installation dialogue avec l'atmosphère spirituelle de l'édifice religieux.

## Pistes de prolongement

### LE ROBOT HÉROS

L'exposition de Chanarin change au fil de la journée grâce à l'action d'un bras robotisé qui réarrange les cadres. On peut parler ici d'une curation « automatisée », c'est-à-dire que ce n'est plus nous humains qui choisissons quelle oeuvre montrer mais une intelligence artificielle. L'idée que l'IA remplace les travailleur-euse-s humain-e-s génère autant d'anxiété que de réjouissance.

Et vous, quel est votre avis sur l'automatisation du travail ? Avez-vous peur que vos futures places de travail soient menacées par les nouvelles technologies ? Pensez-vous au contraire que les IA peuvent nous libérer de tâches ingrates et répétitives pour que nous puissions nous concentrer sur ce qui compte vraiment ?

### UNE CURATION SANS QUEUE NI TÊTE

En groupe, faites une sélection d'images à exposer, puis utilisez un site de tirage au sort pour créer une exposition aléatoire. Que se passe-t-il ? L'exposition a-t-elle du sens ? Peut-être que vous pouvez lui en donner après coup ? Refaites l'exercice plusieurs fois pour voir les différences et les évolutions de la curation.

### CRÉER UN CADRE

Le dispositif de Chanarin encadre ses photographies de tout un système technologique complexe. Cela a-t-il un effet sur la façon dont on regarde ces images ? Créez un cadre pour une image que vous aurez préalablement sélectionnée. Chaque participant-e fabrique un cadre différent selon ce que l'image lui fait ressentir à partir de matériaux recyclés.

### C'EST DIVIN !

Le projet de Chanarin est exposé dans l'église Sainte-Claire, lieu d'exposition régulier lors de la Biennale. Mais avec la thématique de cette année, cette association soulève une question intéressante. Peut-on comparer le pouvoir de l'intelligence artificielle à un pouvoir divin ? Et en effet, plus la technologie avance plus elle est capable de réaliser des tâches qui surpassent les capacités humaines. Jusqu'où pensez-vous que l'IA pourrait se développer ?



## George Peabody Library Baltimore | 2010

Candida Höfer est l'une des photographes contemporaines les plus influentes de sa génération. Inspirée par la méthode rigoureuse de Bernd et Hilla Becher, Höfer capture en grand format les intérieurs d'espaces publics, comme des salles de spectacle, musées, hôtels et palais. Pour sa série *Libraries*, l'artiste allemande photographie à travers le monde les bibliothèques les plus emblématiques, dont la George Peabody Library à Baltimore aux États-Unis. Fondée en 1857 par l'entrepreneur américain, pionnier de la philanthropie moderne, George Peabody pour « améliorer la culture intellectuelle » de la population de la ville, l'institution de référence conserve plus de 300'000 ouvrages. Höfer opte pour une perspective centrale qui souligne la symétrie fascinante et la monumentalité de l'architecture. La vue frontale met en lumière la pureté de ce lieu de conservation du savoir historique. L'installation *George Peabody Library Baltimore | 2010* rend hommage à cette grande photographe, qui célèbre en 2024 son 80e anniversaire, et aux ouvrages de papier au moment de la dématérialisation des connaissances. Placé sur la façade de l'Ancienne Prison, ce cliché crée une ambiguïté entre une bibliothèque et un édifice carcéral.

### BIOGRAPHIE

Candida Höfer est une photographe allemande de renommée internationale, spécialisée dans les vues d'espaces intérieurs publics sans figure humaine. Aux côtés notamment d'Andreas Gursky, elle fait partie de la génération ayant étudié à la Kunstakademie de Düsseldorf auprès de Bernd et Hilla Becher, nommée « École de photographie de Düsseldorf ». Elle a entre autres représenté l'Allemagne à la 50e Biennale de Venise et a exposé dans des institutions majeures. Elle a été primée aux Sony World Photography Awards 2018 pour sa contribution exceptionnelle à la photographie.

### SCÉNOGRAPHIE

L'installation *George Peabody Library Baltimore | 2010* offre un saisissant trompe-l'oeil sur la façade de l'Ancienne Prison : photographié par Candida Höfer, l'intérieur de la bibliothèque évoque la fonction première du bâtiment qui l'accueille, tout en rendant un puissant hommage à la conservation analogique des connaissances dans les bibliothèques du monde entier.

## Pistes de prolongement

### UNE BIBLIOTHÈQUE POUR TOU-TE-S ?

Candida Höfer est connue pour ses photographies de lieux de pouvoir et de représentation. Il s'agit d'espaces peu accessibles, ou réservés à une « élite ». Selon vous, en quoi une bibliothèque telle que celle de Baltimore est-elle un lieu de pouvoir ? Devrait-elle être accessible à tou-te-s ou réservée aux chercheurs-euse-s ? Allez-vous régulièrement à la bibliothèque ?

### PHILOGRAPHIE

Il n'y a jamais d'êtres humains dans les photographies de Candida Höfer. De cette manière, elle offre aux spectateur-ric-e-s une expérience visuelle et émotionnelle unique. Le lieu est sublime. Le philosophe prussien Emmanuel Kant affirme que le sublime est une émotion complexe que nous ressentons à quelque chose de très grand ou très puissant. C'est un mélange d'admiration et de peur qui nous aide à réfléchir sur notre place dans l'univers et à apprécier la grandeur du monde qui nous entoure. Que ressentez-vous face à cette image ? Avez-vous déjà ressenti une émotion similaire et dans quelle situation ? Avez-vous déjà été seul-e dans un lieu immense ?

### PRISONS, BIBLIOTHÈQUES, MÊME COMBAT ?

La photographie de Candida Höfer est exposée sur la façade l'ancienne prison de la ville de Vevey. A priori une bibliothèque n'a rien à voir avec une prison et pourtant ! Déjà, d'un point de vue architectural, la bibliothèque de Baltimore est un plan panoramique souvent utilisé dans les prisons. Il permet de surveiller d'un regard tout l'espace. Par ailleurs, les prisons ne se résument pas uniquement à être des lieux de privation de liberté, il existe de nombreux projets de bibliothèques en prison. Elles permettent aux détenu-e-s de se former, de réfléchir et d'envisager d'autres perspectives. Et vous, quel est votre rapport à la lecture ? Vous permet-elle de vous échapper ou de vous développer en tant qu'individu ?

### À VOTRE APPAREIL PHOTO

Il y a beaucoup de bâtiments à l'architecture impressionnante en Suisse. Cela peut être des mairies, des églises ou même des fermes et des habitations privées. Lors d'une chasse au trésor dans l'espace urbain, essayez de capturer un lieu en vous inspirant du style de Candida Höfer. Prêtez attention à la lumière, à la composition et à la symétrie.

### UNE QUESTION DE PERSPECTIVE

À la manière de la photographie de Candida Höfer, réalisez un dessin en utilisant la perspective linéaire. Placez un point de fuite sur la feuille et élaborer une composition à partir de lignes de fuite.





## Sans Visage

En 2020, Sarah Carp photographie quotidiennement ses deux jeunes filles dans leur appartement durant le confinement. Après le vif succès de cette série, Carp décide d'en publier un livre. Mais le père de ses filles, qui partage l'autorité parentale, s'oppose au projet éditorial de son ex-femme, invoquant la protection du droit à l'image des enfants. Contrainte d'abandonner la publication, la photographe suisse revisite ses clichés en masquant cette fois les visages. Face à une nouvelle interdiction de son ex-mari, elle poste une annonce sur Instagram pour trouver deux enfants du même âge que ses filles, puis leur fait rejouer les scènes quotidiennes tirées de sa série initiale. Décrochant la réalité, les images troublent l'identité des sujets photographiés. Retraillées numériquement, ces curieuses mises en scène intègrent une trame d'impression sur les visages des modèles, comme une seconde peau. À travers un jeu de distance et de regard, les points colorés apparaissent petit à petit et font glisser l'individu-e dans l'anonymat. L'installation *Sans Visage* soulève avec pertinence le débat autour de la représentation de l'enfance à l'heure de la prolifération de clichés d'enfants sur les réseaux sociaux.

### BIOGRAPHIE

Sarah Carp (1981) est une photographe suisse qui vit et travaille à Yverdon-les-Bains. Diplômée de l'École de Photographie de Vevey (CEPV), elle crée des narrations photographiques poétiques qui croisent reportage et mise en scène. Lauréate de nombreuses récompenses, elle a été nommée Photographe de l'année 2020 et a reçu le Grand Prix du Swiss Press Award 2021 pour son projet *Parenthèse*, série sur sa vie avec ses deux filles réalisée durant le confinement. Son travail a été exposé en Suisse et en Europe.

### SCÉNOGRAPHIE

Au sein du Parc du Panorama, l'installation *Sans Visage*, qui met en scène des enfants à différents moments du quotidien, se trouve à proximité d'une place de jeux et d'une école. Les photos représentant la nature sont retravaillées en noir et blanc par Sarah Carp pour suggérer la censure.

## Pistes de prolongement

### SANS FILTRE ?

Pour pouvoir publier ses photographies, Sarah Carp a caché le visage des enfants qui posent grâce à une trame d'impression, visible seulement à une distance proche de l'image. Mais la modification d'images ne date des nouvelles technologies ni de l'informatique. Et vous, est-ce que vous utilisez des logiciels de retouche ou bien des filtres pour retravailler vos images ?

### TOUT LE MONDE A UN DROIT À L'IMAGE

L'ancien conjoint de Sarah Carp, qui est le père de ses enfants, n'a pas voulu que ses filles apparaissent sur des images accessibles au public. L'artiste a donc refait ces photos, cette fois-ci, avec des enfants actrices qui jouent le rôle de ses filles. Que pensez-vous de cette solution ?

Et chez vous, est-ce que vos parents/votre famille postent des images de vous en ligne ? Êtes-vous confortables avec ces images ? Vous demandent-ils la permission avant de poster les images ? Est-ce un sujet de conversation ou de désaccord chez vous ? Et vous, est-ce que vous demandez avant de poster l'image de quelqu'un ?

### UN COLLAGE ANONYME

Comme Sarah Carp, réfléchissez à différentes façons de rendre anonyme un portrait. Vous pouvez réaliser des collages à partir de journaux ou de magazines. Remplacez les visages par d'autres images (un paysage, un objet, etc.). Respectez les limites du contour du visage ou pas. Quel est le résultat final ?

### IT'S THE REMIX

Sarah Carp n'est pas la seule à rejouer ses photos de famille a posteriori. C'est d'ailleurs la mode ces dernières années. Vous pouvez à votre tour essayer de reproduire une vieille photo de vous !



## Imagined Images

Un sentiment d'inquiétante étrangeté émane des photos de famille de Maria Mavropoulou : les regards difformes et absents des générations antérieures trahissent leur artificialité. Pour ce projet, l'artiste grecque confie au logiciel DALL-E 2 les récits transmis au sein de sa famille qui traversent le temps, ses souvenirs personnels ou encore des instants qu'elle a imaginés ou aurait espéré voir se produire. Générées par l'intelligence artificielle, les images de sa série reconstituent ces scènes de vie. À défaut d'être authentiques, ces images évoquent des situations qui ont eu lieu bien que l'artiste ne les ait pas vécues. Ce projet personnel comble visuellement l'histoire familiale de Mavropoulou, dont l'héritage et les archives n'ont pas été préservés en raison du temps et des nombreux déplacements de ses proches. Avec *Imagined Images*, l'artiste examine la relation entre le médium photographique et la vérité ainsi que le rapport entre les mots et les images. Immatériels, confus, incongrus, ces portraits interrogent : comment la technologie remodèle-t-elle la compréhension de notre propre passé ? Comment ces souvenirs artificiels affectent-ils le sentiment d'appartenance et d'identité ?

### BIOGRAPHIE

Maria Mavropoulou vit et travaille à Athènes. Diplômée de l'École des Beaux-Arts d'Athènes, elle utilise principalement la photographie tout en recourant à la réalité virtuelle, à l'intelligence artificielle et aux technologies les plus récentes. Son travail explore l'identité numérique, les biais algorithmiques et les interactions humain-machine. Elle a participé à des expositions majeures en Grèce et à l'international, dont au Mois de la Photo à Paris, à la Fondation MAST à Bologne et au FOAM Amsterdam.

### SCÉNOGRAPHIE

Sur la Place de la Gare, l'installation *Imagined Images* prend la forme d'un album de famille monumental, dont les clichés sont générés par une intelligence artificielle. L'installation de Maria Mavropoulou fait écho à ce lieu traversé par des milliers de personnes, porteuses chacune de leurs histoires familiales.

## Pistes de prolongement

### UNE NOSTALGIE DE TOUTES PIÈCES

En créant des photos de famille à l'aide de l'intelligence artificielle, Mavropoulou explore la notion de nostalgie face à des images artificielles. Selon vous, est-il possible d'être touché, même dans une moindre mesure, par une photographie créée par IA ? Et s'il s'agissait d'une illustration, est-ce que l'effet serait différent ? Où réside l'émotionnel, dans la forme, dans le fond, ou peut-être les deux ?

### VOTRE ARBRE GÉNÉALOGIQUE

La photographie marque le passage du temps et, en tant qu'archive, permet de retracer l'histoire familiale. Pourquoi ne pas aller puiser dans les albums photos, contacter ses parents et grands-parents et essayer de recréer un arbre généalogique ?

Vous pouvez également rassembler des photos de vous à tous les âges et les assembler chronologiquement dans une œuvre libre.

### LÀ D'OU ON VIENT

Mavropoulou est grecque et ses images illustrent une sorte de souvenir de la Grèce des années 1920 à 1970. Et si vous imaginiez le même type d'images, mais avec les coutumes et les paysages de votre pays d'origine, à quoi cela ressemblerait ? Après avoir rassemblé des images trouvées sur internet ou dans des magazines, les élèves peuvent discuter des différences et similarités.

### EXERCICE D'IMAGINATION

Qu'est-ce que les personnages de Mavropoulou peuvent bien se raconter ? À quelle occasion se sont-ils-elles rassemblés ? Créez des dialogues pour chaque scène. Si l'exercice vous inspire, vous pouvez imaginer un roman-photo à partir des images de Mavropoulou, à compléter de dessins si vous le souhaitez.

### RACONTEZ VOTRE HISTOIRE

Chaque élève amène une photo de famille, puis la décrit à un.e camarade qui doit l'illustrer. Est-ce que l'image produite est similaire à l'originale ? Cet exercice met en avant la question du récit derrière la photo. Un même événement n'est pas raconté ou remémoré de la même façon par plusieurs personnes l'ayant vécu.

### LA VALLÉE DE L'ÉTRANGE

Le phénomène de la vallée de l'étrange s'applique très bien aux créations de Mavropoulou. Ce concept décrit le sentiment étrange ou inconfortable que l'on ressent lorsqu'un robot ou une poupée ressemble presque à un humain, mais pas tout à fait. Cela peut aussi s'appliquer aux images d'humains produites par l'IA. Pouvez-vous trouver d'autres exemples de ce phénomène ? Pensez-vous que nous allons nous habituer aux représentations produites grâce à l'IA ou non ?



## Cash Me Online

*Cash Me Online* est un projet satirique combinant photographie, performance et séquences trouvées sur les réseaux sociaux. Amandine Kuhlmann crée un alter ego hyperféminin qu'elle incarne en ligne et lors de performances publiques en vue d'atteindre une célébrité virale. Elle exagère ses traits et ses poses, mime les tendances TikTok et Instagram, dramatise son quotidien et se filme dans des endroits étranges : autant de façons pour se faire remarquer et gagner des followers. Pour les besoins de son personnage, l'artiste française s'inspire des suggestions de l'algorithme de son compte Instagram personnel et des stéréotypes féminins véhiculés sur les médias sociaux. Elle se réapproprie des vidéos et y superpose son propre visage à la manière de deepfakes. Ces images caricaturales révèlent les ambiguïtés des profils virtuels, entre standardisation et objectification du corps d'une part, et désir d'individualité et d'originalité d'autre part. Interrogeant l'impact des réseaux sociaux sur l'identité, *Cash Me Online* amène une réflexion critique sur la monétisation et la surreprésentation de soi. L'installation se place comme un miroir tendu à une génération obsédée par son apparence physique et numérique.

### BIOGRAPHIE

Amandine Kuhlmann est une artiste visuelle et performeuse française basée à Paris. À travers une approche féministe, elle examine les archétypes pop et l'hypersexualisation du corps, questionnant les implications sociales, esthétiques et commerciales des plateformes digitales. Ses œuvres ont notamment été présentées à la Galerie Chappe à Paris, à LA's Subliminal Projects et à Platform L, Contemporary Art Center à Seoul. Le projet *Cash Me Online* est issu de son travail de diplôme de Master de Photographie à l'ECAL/Ecole cantonale d'art de Lausanne.

### SCÉNOGRAPHIE

Formée de trois écrans verticaux, l'installation immersive *Cash Me Online* parodie le format de vidéos diffusées les réseaux sociaux et transforme Le Cinéma de L'Appartement — Espace Images Vevey en un espace virtuel dédié à la mise en scène de soi.

## Pistes de prolongement

### AVOIR DE L'INFLUENCE

Pour son projet, Amandine Kuhlmann s'est intéressée à la façon dont les individus se présentent sur les réseaux sociaux et incarne un personnage d'influenceuse. Qu'est-ce qu'un-e influenceur-euse pour vous ? Est-ce un métier, un hobby ou encore une façon particulière de se comporter sur internet ?

### UNE VÉRITABLE PERFORMANCE

Kuhlmann est une artiste qui s'exprime à travers la photographie, mais aussi la performance. La performance est une forme d'art où l'artiste utilise son corps et mène des actions pour créer une œuvre en direct devant un public. Contrairement à la peinture ou à la sculpture, elle n'existe que pendant qu'elle se déroule. On peut dire que le métier d'acteur-riche est une variante de la performance. D'après vous, est-ce que la performance de Kuhlmann valorise ou dévalorise le personnage des influenceuses ? Est-ce une moquerie ou un hommage ? Et vous, est-ce qu'il vous arrive de performer des personnages ?

### UNE FÉMINITÉ DÉCOUPLÉE

Kuhlmann utilise des codes vestimentaires ultra-féminins. Comment qualifieriez-vous son style ? Plutôt bimbo ou girly ? Avez-vous déjà entendu ces termes ? Est-ce que le terme de bimbo est neutre ou plutôt insultant ? Pourquoi certaines personnes se moquent-elles des bimbos ou des filles girly ? Est-ce une mauvaise chose de s'habiller de façon très féminine ? Mais au fait, ça signifie quoi de s'habiller de façon « féminine » ou « masculine » ?

### UN DÉBAT MOUVANT

Placez les élèves au centre de la salle et énoncez différentes affirmations. S'ils-elles sont parfaitement d'accord avec vous, ils-elles se dirigent tout à droite, s'ils-elles sont parfaitement en désaccord, ils-elles se dirigent tout à gauche. Les élèves peuvent aussi se placer plus au centre selon leur opinion. Cet exercice

permet de visualiser les tendances d'opinion d'un groupe. Il est aussi intéressant de demander aux élèves d'expliquer leurs positions.

Exemples d'affirmations : Les réseaux sociaux sont néfastes. Il est obligatoire d'être sur les réseaux sociaux. Prendre soin de son apparence et se conformer aux normes est une marque de superficialité. Le nombre d'abonné-e-s sur les réseaux sociaux marque la valeur d'une personne, etc.

### RÉSEAU IDÉAL

Quel réseau social aimeriez-vous créer ? En groupe ou en plénum, réfléchissez aux besoins que les réseaux sociaux actuels ne remplissent pas. Par exemple : trouver des gens pour pratiquer du sport, partager des ustensiles de cuisine entre voisin-e-s, etc.

# BIBLIOGRAPHIE ET WEBOGRAPHIE

---

ALEKSANDRA MIR

---

SITE DE L'ARTISTE :

- <https://www.aleksandramir.info>

LA SCULPTURE AÉROSTATIQUE D'YVES KLEIN,  
CENTRE POMPIDOU

- <https://www.centrepompidou.fr/fr/programme/agenda/evnement/c6e7xn#:~:text=Gratuit,.immensité%20du%20ciel%20de%20Paris>

POURQUOI PAUL MCCARTHY EST L'UN DES ARTISTES  
LES PLUS SCANDALEUX DE L'HISTOIRE DE L'ART, AD MAGAZINE :

- <https://www.admagazine.fr/adactualites/article/paul-mccarthy-artistes-les-plus-scandaleux-histoire-de-lart>

POURQUOI LA TOUR EIFFEL CHANGE DE TAILLE ?  
TOUR EIFFEL PARIS

- <https://www.toureffel.paris/fr/actualites/histoire-et-culture/pourquoi-la-tour-eiffel-change-de-taille#:~:text=Un%20phénomène%20physique%20naturel%20qu,le%20côté%20opposé%20au%20soleil>

ROBERT SMITHSON, CENTRE POMPIDOU

- <https://www.centrepompidou.fr/en/videos/video/robert-smithson>

RETOUR EN SALLE DE « LA LIBERTÉ GUIDANT LE PEUPLE »  
RESTAURÉE, LOUVRE

- <https://presse.louvre.fr/retour-en-salle-de-la-liberte-guidant-le-peuple-restauree/>

MÊME SANS ÉMISSIONS DE CO<sub>2</sub>, L'AVIATION CONTRIBUERAIT  
SIGNIFICATIVEMENT AU RÉCHAUFFEMENT CLIMATIQUE,  
LE TEMPS

- <https://www.letemps.ch/sciences/environnement/me-me-emissions-co2-laviation-contribuerait-significativement-rechauffement>

CALCULATEUR DE L'IMPACT DES TRAJETS SUR LE CLIMAT,  
ÉNERGIE-ENVIRONNEMENT

- <https://www.energie-environnement.ch/mobilite/mobility-impact>

---

MAISIE COUSINS

---

COMPTE INSTAGRAM DE L'ARTISTE :

- <https://www.instagram.com/maisiecousins/?hl=fr>

SITE INTERNET SUR LES PARCS D'ATTRACTIONS DUNBLOBBIN  
(EN ANGLAIS)

- <https://www.dunblobbin.com>

« A LOVEABLE ANARCHIST » : THE ORAL HISTORY  
OF MR BLOBBY VICE (EN ANGLAIS)

- <https://www.vice.com/en/article/qj85mq/mr-blobby-oral-history-television>

PARIS 2024 VOUS PRÉSENTE LES PHRYGES, LES MASCOTTES  
DE PARIS 2024 ! PARIS 2024 — YOUTUBE

- <https://www.youtube.com/watch?v=kHELBhAyBZk>

BABY YODA, UNE MASCOTTE INTERPLANÉTAIRE, LE MONDE

- [https://www.lemonde.fr/m-perso/article/2019/12/22/baby-yoda-une-mascotte-interplanetaire\\_6023757\\_4497916.html](https://www.lemonde.fr/m-perso/article/2019/12/22/baby-yoda-une-mascotte-interplanetaire_6023757_4497916.html)

MAIS QU'EST DEVENUE DIDDLE, LA PETITE SOURIS STAR DES  
ANNÉES 2000 ? LE POINT POP

- [https://www.lepoint.fr/pop-culture/mais-qui-est-devenue-diddle-la-petite-souris-star-des-annes-2000--06-08-2020-2386914\\_2920.php#11](https://www.lepoint.fr/pop-culture/mais-qui-est-devenue-diddle-la-petite-souris-star-des-annes-2000--06-08-2020-2386914_2920.php#11)

LES OEUVRES D'ART IMMERSIF POUR VIVRE UNE EXPÉRIENCE  
MULTISENSORIELLE, RTS

- <https://www.rts.ch/info/culture/arts-visuels/14512084-les-oeuvres-dart-immersif-pour-vivre-une-experience-multisensorielle.html#chap02>

VIVRE L'OEUVRE/VOYAGE AUX FRONTIÈRES DE L'ART  
IMMERSIF CONTEMPORAIN, MUSÉE D'ART DE PULLY

- <https://www.museedartdepully.ch/fr/expositions/par-annee/id-23498-vivre-l-oeuvre/>

IMMERSION. LES ORIGINES : 1949-1969, MCBA

- <https://www.mcba.ch/expositions/immersion-les-origines-1949-1969/>

DISMALAND, LE PARADIS PERDU DE BANKSY, LE MONDE

- [https://www.lemonde.fr/arts/article/2015/08/24/bienvenue-a-dismaland-le-paradis-perdu-de-banksy\\_4734726\\_1655012.html](https://www.lemonde.fr/arts/article/2015/08/24/bienvenue-a-dismaland-le-paradis-perdu-de-banksy_4734726_1655012.html)

SERGE CHAUMIER. LA NOUVELLE MUSÉOLOGIE MÈNE-T-ELLE  
AU PARC ? EXPOLAND. CE QUE LE PARC FAIT AU MUSÉE :  
AMBIVALENCE DES FORMES DE L'EXPOSITION., COMPLICITÉS,  
PP.192, 2011 MUSÉO-EXPOGRAPHIE

- <https://shs.hal.science/halshs-00630368/document>

NOSTALGIQUE ? VOTRE CERVEAU EST PROGRAMMÉ POUR ÇA,  
NATIONAL GEOGRAPHIC

- <https://www.nationalgeographic.fr/sciences/psychologie-nostalgique-votre-cerveau-est-programme-pour-ca>

---

ALEXEY CHERNIKOV

---

SITE INTERNET DE L'ARTISTE :

- <http://alexeychernikov.com>

L'IA PEUT-ELLE CRÉER DE L'ART ? ARTE — YOUTUBE

- [https://www.youtube.com/watch?v=Yb0sjflo\\_Qo](https://www.youtube.com/watch?v=Yb0sjflo_Qo)

COMMENT RECONNAÎTRE UNE IMAGE GÉNÉRÉE PAR LE  
LOGICIEL MIDJOURNEY ? LE MONDE

- [https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2023/03/30/comment-reconnaitre-une-image-generee-par-midjourney\\_6167525\\_4355770.html](https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2023/03/30/comment-reconnaitre-une-image-generee-par-midjourney_6167525_4355770.html)

LE RETOUR EN GRÂCE DU POLAROID ET DE LA PHOTO  
INSTANTANÉE, LE MONDE

- [https://www.lemonde.fr/vous/article/2012/05/14/le-retour-en-grace-du-polaroid-et-de-la-photo-instantanee\\_1700906\\_3238.html](https://www.lemonde.fr/vous/article/2012/05/14/le-retour-en-grace-du-polaroid-et-de-la-photo-instantanee_1700906_3238.html)

QU'EST-CE QU'UN STORYBOARD ? ESMA

● <https://www.esma-artistique.com/quest-ce-quun-storyboard>

ÉCRITURE ET STORYTELLING LINÉAIRE VS NON-LINÉAIRE, INGÉNIERIE DES MÉDIAS

● <https://blog.comem.ch/2012/02/03/ecriture-et-storytelling-lineaire-vs-non-lineaire/?cookie-state-change=1722323454321>

SITE DU JEU DU TÉLÉPHONE SANS FIL EN LIGNE GARTIC PHONE

● <https://garticphone.com/fr>

---

GUANYU XU

SITE DE L'ARTISTE :

● <https://www.xuguanyu.com/>

SITE DE MICHAEL MAPES

● <https://www.room62.com>

ARCIMBOLDO, PORTRAIT D'UN AUDACIEUX, ARTE

● <https://www.lemonde.fr/culture/article/2022/03/20/arcimbol-do-portrait-d-un-audacieux-sur-arte>

OEUVRE COMPLÈTE : LE PARTI PRIS DES CHOSES DE FRANCIS PONGE

● <https://sites.google.com/site/courslettres1eles20172018/home/lpreuve-orale-du-baccalaurat/les-textes-de-posie-de-cette-anne/oeuvre-complte-le-parti-pris-des-chose-de-francis-ponge>

TENDRES BOUTONS DE GERTRUDE STEIN

● [https://www.editions-nous.com/pdf/stein\\_tendresboutons.pdf](https://www.editions-nous.com/pdf/stein_tendresboutons.pdf)

ÉCRITURE AUTOMATIQUE, SURREALISME

● <http://nadrealizam.rs/fr/surrealisme/surrealisme-ecriture-automatique>

---

OLIVER FRANK CHANARIN

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE GÉNÉRATIVE DEVRAIT COMPLÉTER PLUTÔT QUE DÉTRUIRE DES EMPLOIS, ORGANISATION INTERNATIONALE DU TRAVAIL

● <https://www.ilo.org/fr/resource/news/lintelligence-artificielle-generative-devrait-completer-plutot-que-detruire>

L'IA — OPPORTUNITÉS ET DÉFIS SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL, LE TEMPS

● <https://www.letemps.ch/economie/l-ia-opportunités-et-defis-sur-le-marche-du-travail>

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET ENJEUX DE L'AUTOMATISATION, EPFL

● <https://www.epfl.ch/education/educational-initiatives/fr/les-enjeux-sociaux-du-numerique/sept-thematiques/intelligence-artificielle-et-enjeux-de-lautomatisation/>

CHATGPT A FAIT LA CURATION D'UNE EXPOSITION ENTIÈRE, ET VOICI LE RÉSULTAT, KONBINI

● <https://www.konbini.com/popculture/chatgpt-a-fait-la-curation-dune-exposition-entiere-et-voici-le-resultat/>

ACT AS IF YOU ARE A CURATOR : AN AI-GENERATED EXHIBITION, NASHER MUSEUM (EN ANGLAIS)

● <https://nasher.duke.edu/exhibitions/act-as-if-you-are-a-curator-an-ai-generated-exhibition/>

COLLABORATION ENTRE LE WHITNEY MUSEUM ET LA LIVERPOOL BIENNIAL, AVEC POUR THÉMATIQUE UNE EXPOSITION VIRTUELLE (ET SA COMMUNICATION) GÉNÉRÉE PAR UNE IA (EN ANGLAIS)

● <https://artport.whitney.org/commissions/the-next-biennial/index.html#>

---

CANDIDA HÖFER

LIRE EN PRISON, LA GRANDE ÉVASION GRÂCE AUX ASSOCIATIONS COMME « LIRE POUR EN SORTIR », FRANCE INFO

● [https://www.francetvinfo.fr/culture/livres/lire-en-prison-la-grande-évasion-grâce-aux-associations-comme-lire-pour-en-sortir\\_5724026.html](https://www.francetvinfo.fr/culture/livres/lire-en-prison-la-grande-évasion-grâce-aux-associations-comme-lire-pour-en-sortir_5724026.html)

EN PRISON, QUAND LIRE OFFRE UNE REMISE DE PEINE, TÉLÉRAMA

● <https://www.telerama.fr/debats-reportages/lire-en-prison-la-lecture-m-a-redonne-la-concentration-que-je-n-avais-plus-7007402.php>

COMMENT EXPLIQUER LE SUBLIME ? RÉPONSE AVEC KANT, FRANCE INTER

● <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/philosophie/la-chronique-phil-du-vendredi-02-fevrier-2024-7505437>

LES SECRETS DE LA PERSPECTIVE, 21DRAW

● [https://www.21-draw.com/fr/what-is-perspective-in-art/?d\\_currency\\_code=multi](https://www.21-draw.com/fr/what-is-perspective-in-art/?d_currency_code=multi)

---

SARAH CARP

SITE DE L'ARTISTE :

● <https://www.sarahcarp.com/7925323>

SARAH CARP, D'UN REGARD CONFINÉ À LA PHOTOGRAPHE SUISSE DE L'ANNÉE, RTS

● <https://www.rts.ch/audio-podcast/2021/audio/sarah-carp-d-un-regard-confine-a-la-photographe-suisse-de-l-annee-25198974.html>

DROITS DE L'ENFANT À SA PROPRE IMAGE : QUELLE PROTECTION DE SON IDENTITÉ NUMÉRIQUE ? ÉDUCATION AUX MÉDIAS ET À L'INFORMATION

● <https://educationauxmedias.ch/droits-de-enfant-a-sa-propre-image-quelle-protection-de-son-identite-numerique/>

---

MARIA MAVROPOULOU

SITE DE L'ARTISTE :

● <https://www.mariamavropoulou.com>

L'HÉRITAGE, PREMIÈRE PARTIE — 1924–1986 JULIE LUZOIR, LA CONSERVERIE, UN LIEU D'ARCHIVE

● <https://laconserverieunlieudarchives.fr/lheritage-premiere-partie-1924-1986-julie-luzoir>

LA FABRIQUE DU SOUVENIR : QUELLES PHOTOS RESTERONT DE NOUS ? FRANCE CULTURE

● <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/sous-les-radars/la-fabrique-du-souvenir-quelles-photos-resteront-de-nous-4296461>

PHOTOGRAPHIE ET NUMÉRIQUE, QUEL AVENIR POUR NOS SOUVENIRS ? NUMÉRIQUE INVESTIGATION

● <https://www.numerique-investigation.org/photographie-et-numerique-quel-avenir-pour-nos-souvenirs/2327/>

QUE RACONTENT LES PHOTOS DE FAMILLE DES ÉVOLUTIONS CONTEMPORAINES ? FRANCE CULTURE

● <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/esprit-de-justice/que-racontent-les-photos-de-famille-des-evolutions-contemporaines-9454747>

LA VALLÉE DE L'ÉTRANGE, ROBOT APRÈS TOUT ? FRANCE INTER

● <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/zoom-zoom-zen/zoom-zoom-zen-du-mardi-06-fevrier-2024-9524365>

---

AMANDINE KUHLMANN

SITE DE L'ARTISTE :

<https://amandinekuhlmann.com>

INSTAGRAM ACCUSÉ D'ÊTRE « TOXIQUE » POUR LES ADOLESCENTES : LES DOCUMENTS QUE FACEBOOK MET EN AVANT POUR SE DÉFENDRE, FRANCE INFO

● [https://www.francetvinfo.fr/internet/reseaux-sociaux/facebook/instagram-accuse-d-etre-toxique-pour-les-adolescentes-les-documents-que-facebook-met-en-avant-pour-se-defendre\\_4812163.html](https://www.francetvinfo.fr/internet/reseaux-sociaux/facebook/instagram-accuse-d-etre-toxique-pour-les-adolescentes-les-documents-que-facebook-met-en-avant-pour-se-defendre_4812163.html)

ÉTUDE DE META QUI FAIT PARTIE DES « FACEBOOK FILES » SUR  
LE LIEN ENTRE INSTAGRAM ET DÉTÉRIORATION DE LA SANTÉ  
MENTALE CHEZ LES JEUNES ADOLESCENTES (EN ANGLAIS)

● [https://fr.scribd.com/document/533486064/Instagram-Teen-Annotated-Research-Deck-1#fullscreen&from\\_embed](https://fr.scribd.com/document/533486064/Instagram-Teen-Annotated-Research-Deck-1#fullscreen&from_embed)

FAUX-ONGLES ET PLUIE DE PAILLETES : SUR TIKTOK,  
LE GRAND RETOUR DES BIMBOS, USBEK & RICA

● <https://usbeketrica.com/fr/article/faux-ongles-et-pluie-de-pailletes-sur-tiktok-le-grand-retour-des-bimbos>

INFLUENCEUSE : UN MÉTIER DE RÊVE ? ARTE – YOUTUBE

● <https://www.youtube.com/watch?v=UAJ7Za4XZKQ>

HYPERFÉMINITÉ : UNE RÉAPPROPRIATION DU CORPS FÉMININ  
À TRAVERS LA MODE, ARTE – YOUTUBE

● <https://www.youtube.com/watch?v=u8Y7sKcfUX0>

#### FILMS

● *Clueless* de Amy Heckerling, 1996

● *La revanche d'une blonde* de Robert Luketic, 2001

# GLOSSAIRE

## ALGORITHMES :

Suite d'instructions ou d'étapes à suivre pour résoudre un problème ou accomplir une tâche spécifique. Ils sont utilisés en programmation informatique et permettent d'organiser, évaluer, traiter et utiliser de grandes quantités de données. En photographie, ils peuvent être employés pour le traitement d'images, la retouche automatique et l'analyse de données visuelles.

01 02 07 25 27 32 34 50

## DALL-E :

Programme d'intelligence artificielle générative capable de créer des images à partir de descriptions textuelles (prompts). Lancé par OpenAI en 2021, il est utilisé pour réaliser des images originales et visualiser des concepts. Son nom s'inspire du robot WALL-E du film d'animation éponyme des studios Pixar (2008) et du célèbre peintre surréaliste Salvador Dalí. 21 34

## DEEPFAKE :

Technique d'intelligence artificielle permettant de créer des vidéos truquées très réalistes en superposant des visages sur des corps existants. Cette technique est utilisée en art pour des projets multimédias et en photographie pour des effets spéciaux.

## DEEPFAKE (OU HYPERTRUCAGE) :

Contenu visuel, vidéo ou audio créé, modifié et falsifié par des IA de manière hyperréaliste. Il est en général connu dans le cadre de manipulation d'informations à des fins malveillantes. Il est aussi employé en photographie et au cinéma pour des effets spéciaux, notamment pour intégrer le visage d'acteur-ric-e absent-e ou décédé-e dans certains films. 25

## MACHINE LEARNING (ML, APPRENTISSAGE AUTOMATIQUE) :

Branche de l'IA développe des systèmes capables d'apprendre et de s'améliorer à partir d'un grand nombre de données fournies pour l'entraîner. En photographie, elle peut être utilisée pour améliorer la qualité de l'image, identifier des éléments ou générer automatiquement du contenu visuel. 02

## MIDJOURNEY :

Programme d'IA spécialisé dans la génération d'images. Disponible depuis 2022, ce programme hyper performant permet aux utilisateur-ric-e-s de créer des visuels à partir de descriptions textuelles (prompts), offrant un nouveau moyen pour les artistes et photographes de matérialiser leurs idées. 08

## PROMPT :

Directive ou série d'instructions fournies à un système informatique ou à un modèle d'IA pour obtenir une réponse ou effectuer une tâche spécifique. Dans le cadre des modèles de langage comme GPT (Generative Pre-trained Transformer, transformeur génératif pré-entraîné), un prompt est une entrée textuelle qui oriente l'IA pour générer une réponse pertinente.

08 09 21 34 50

## RÉALITÉ VIRTUELLE (VIRTUAL REALITY, ABRÉGÉ VR) :

Simulation numérique d'environnements, générés par ordinateur, dans lesquels les utilisateur-ric-e-s peuvent interagir grâce à des dispositifs spéciaux, comme des casques de réalité virtuelle. Elle s'oppose à la réalité augmentée, technologie qui superpose éléments numériques à l'environnement réel des utilisateur-ric-e-s. En photographie et en art, la réalité virtuelle permet de créer des expositions virtuelles où les visiteur-euse-s peuvent explorer des œuvres d'art de manière immersive. 21 24

