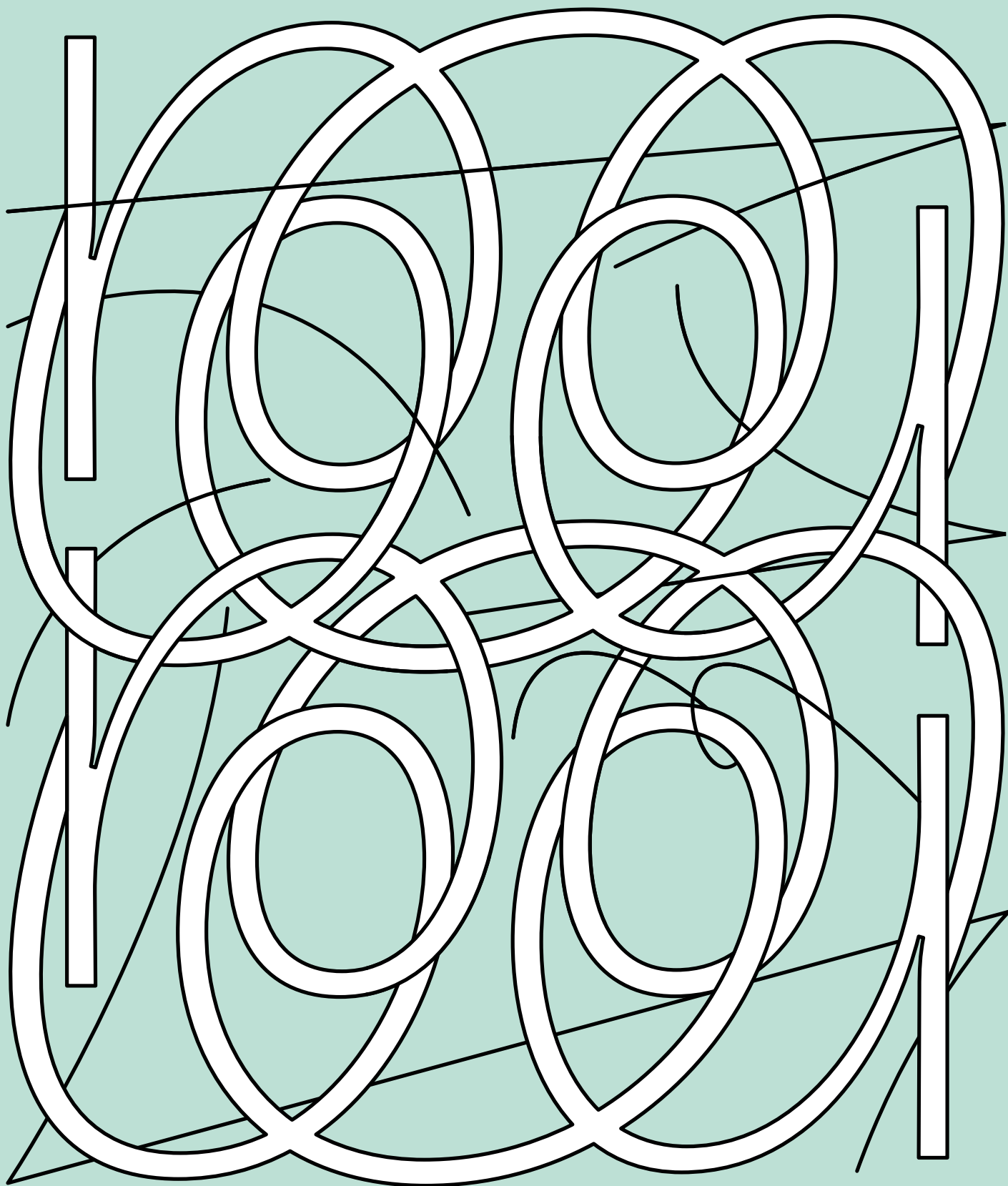


# IMAGES VEVEY

07 – 29.09.24

Biennale  
des arts visuels



**DOSSIER PÉDAGOGIQUE**  
**La Tour-de-Peilz**

(dis)connected  
Entre passé et futur

# TABLE DES MATIÈRES

---

|   |                              |      |
|---|------------------------------|------|
| – | Informations pratiques       | p.3  |
| – | La Biennale Images Vevey     | p.4  |
| – | Le thème de l'édition 2024   | p.5  |
| – | Une médiation à la carte     | p.7  |
| – | Parcours La Tour-de-Peilz    | p.8  |
| – | Présentation des projets     | p.9  |
| – | Bibliographie et webographie | p.14 |
| – | Glossaire                    | p.16 |

# 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<br>Images Vevey |
| 21  | Expositions extérieures                          |
| 27  | Expositions intérieures                          |
| 3   | Expositions extérieures<br>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<br>dans les expositions     |
| 1   | avion  |
| 1   | bus  |
| 1   | DeLorean   |
| 13  | bateaux  |
| 0   | fusée (pour l'instant !)                         |

# UNE MÉDIATION À LA CARTE

---

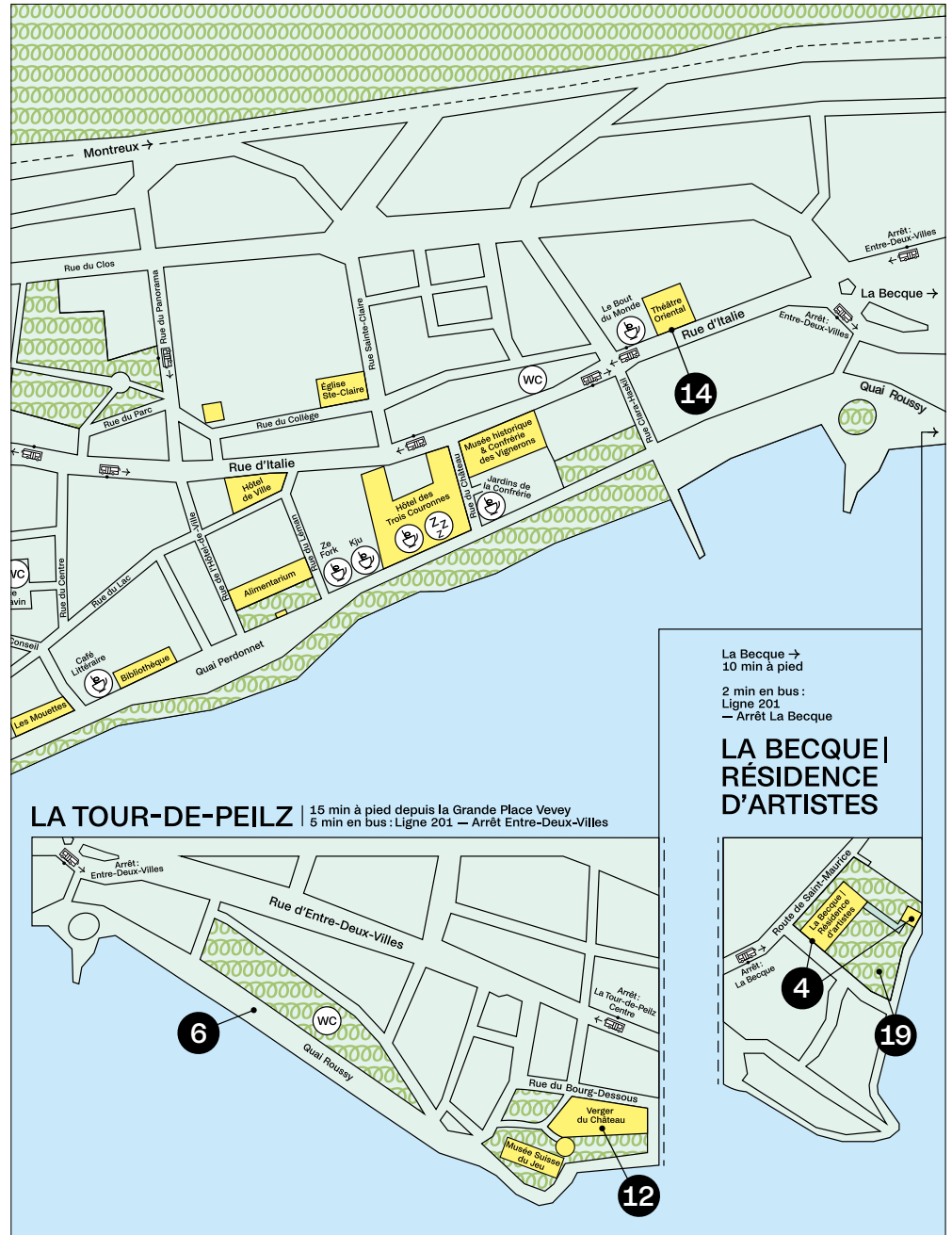
Après le succès du nouveau programme pour les scolaires mis en place en 2022, nous continuons avec la même formule.

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 LA TOUR-DE-PEILZ

- 14** **CARLOS GARAICOA**  
*PARTITURA*  
Théâtre Oriental-Vevey  
Rue d'Italie 22
- 6** **EDSON CHAGAS**  
*TIPO PASSE*  
Quai Roussy  
La Tour-de-Peilz
- 12** **BENJAMIN FREEDMAN**  
*POSITIVE ILLUSIONS*  
Verger du Château  
Rue du Bourg-Dessous  
La Tour-de-Peilz
- 19** **SABINE HESS  
& NICOLAS POLLI**  
*ONE BED, TWO BLANKETS,  
SEVENTY-SIX RULES*  
La Becque |  
Résidence d'artistes  
Chemin de la Becque 1  
La Tour-de-Peilz
- 4** **MADISON BYCROFT**  
*WATERLOGUE,  
FOUR TO THE FLOOR*  
La Becque |  
Résidence d'artistes  
Chemin de la Becque 1  
La Tour-de-Peilz







## Partitura

Conçue comme une oeuvre plurielle, l'installation *Partitura* est un projet de Carlos Garaicoa qui a mûri durant dix ans. Avec l'idée de réaliser un portrait sonore de différentes villes, l'artiste cubain filme des musicien-ne-s de rue à Madrid et Bilbao. Pour cette pièce interactive, il confie ensuite ses enregistrements au compositeur cubain Esteban Puebla qui les réunit en une seule symphonie. À partir de cette nouvelle oeuvre commune, Garaicoa dessine un système de partitions qu'il a spécialement inventé. Son installation représente un orchestre symbolisé par une quarantaine de lutrins, sur lesquels reposent autant de tablettes. Chacune est dédiée à l'un-e des artistes ambulant-e-s qu'il a filmé. Un casque permet d'écouter cette musique individuellement alors que dans la salle résonne la composition collective. Le pupitre du-de la chef-fe d'orchestre comporte des écrans où défilent les partitions poétiques. Entre jeu de regard et d'écoute, *Partitura* est une oeuvre immersive connectant musicalement des personnes à priori isolées et affirmant que le collectif sublime les individualités. Archive de la musique de rue, le projet devient un hymne à la force créatrice de la communauté et à la richesse de la diversité.

### BIOGRAPHIE

Carlos Garaicoa est un artiste cubain reconnu internationalement depuis les années 1990 pour son travail engagé sur le contexte politique de son pays. Vivant entre La Havane et Madrid, il explore la structure sociale des villes et l'architecture urbaine à travers une oeuvre multidisciplinaire. Lauréat de plusieurs prix, dont le 39e Prix International d'Art Contemporain de la Fondation Prince Pierre de Monaco en 2005, il a notamment exposé au MAAT à Lisbonne, au Museum of Contemporary Art à Los Angeles et à la Documenta à Kassel.

### SCÉNOGRAPHIE

Au sein du Théâtre Oriental-Vevey, dédié à la création artistique contemporaine, du théâtre à la musique, l'installation *Partitura* présente l'orchestre imaginé par Carlos Garaicoa. Disposés autour d'un podium, les 40 lutrins jouent ensemble une mélodie originale composée à partir des morceaux de chaque musicien-ne de rue, diffusés aussi individuellement via un casque audio.

## Pistes de prolongement

### BLABLABLA EN CLASSE

La musique de rue fait partie de la tradition des spectacles de rue et existe depuis l'Antiquité dans toutes les cultures confondues ! Avez-vous déjà vu un spectacle de rue ? D'après vous, pourquoi sont-ils si populaires ? En quoi un spectacle dans l'espace public est-il différent d'un spectacle dans une salle fermée ?

### MOSAÏQUE SONORE

Dans son installation, Garaicoa rassemble différentes mélodies et rythmes pour créer une nouvelle musique. Cette technique, où l'on utilise des échantillons de musique déjà existants pour composer un autre air, existe depuis l'apparition des microphones enregistreurs au milieu du XXe siècle. On appelle ces échantillons des « samples ». Ils ont été particulièrement popularisés dans les années 80 par le genre du hip hop.

Pourquoi ne pas répéter l'exercice en classe ? Pas besoin d'un enregistreur ! Il suffit d'utiliser sa voix, ou encore de trouver un objet qui produit un son particulier, puis de se réunir en groupe afin de composer une musique originale !

### CALLIGRAMME MUSICAL

Comme Garaicoa, le compositeur George Crumb a lui aussi repensé l'écriture musicale en créant notamment une partition en forme d'oeil qu'il est possible de proposer à un orchestre. Cette oeuvre nommée *Zeitgeist* rappelle les calligrammes des poètes, mais en version musicale.

En classe, écoutez de la musique (classique ou non) et laissez votre imagination s'exprimer sous forme de partitions abstraites et esthétiques ou encore en écrivant un calligramme.

### SYNESTHÉTIQUE

L'oeuvre de Garaicoa est une véritable rencontre entre les arts visuels et la musique ! Il n'est pas le premier à mélan-

ger deux genres qui se nourrissent et s'influencent mutuellement. L'artiste Vassily Kandinsky, l'un des premiers peintres abstraits, s'est fortement inspiré de la musique lors de la création de ses oeuvres. Il disait percevoir les sons comme des couleurs et des formes. On appelle ce mélange des sens la synesthésie. Avez-vous déjà attribué des personnalités ou encore couleurs à des sons, chiffres, lettres ou odeurs ?

Ce site permet d'écouter les sons que Kandinsky associait aux couleurs de ses tableaux. Essayez à votre tour d'illustrer des mélodies à travers des formes abstraites et colorées, puis comparez les résultats en classe !

En classe, notez les dix chiffres sur le tableau noir. Chaque élève fait de même sur une feuille de papier, et assigne une couleur et une personnalité à chaque chiffre. L'exercice peut se répéter avec les lettres de l'alphabet.



### BIOGRAPHIE

Edson Chagas est un photographe angolais renommé actif entre Luanda et Lisbonne. Formé à la photographie au Royaume-Uni, il travaille durant quatre ans au journal *Expansão*. Il s'intéresse aux enjeux sociaux et développe une pratique introspective loin des standards du photojournalisme. Représenté par la Stevenson Gallery et Apallazo Gallery, il a remporté de nombreux prix, dont le Lion d'Or pour la meilleure participation nationale à la Biennale de Venise en 2013. En 2023-2024, sa série *Tipo Passe* est présentée dans une exposition collective à la Tate Modern à Londres.

## 6 Tipo Passe

En portugais, l'expression « tipo passe » renvoie aux photographies utilisées pour les documents d'identité. Pour son projet éponyme, l'artiste angolais Edson Chagas réalise une série de portraits qui questionnent la neutralité de ce type de clichés : la prise de vue répond au même protocole, mais le visage des individu-e-s est caché derrière un masque africain. Ces masques traditionnels comme les habits occidentaux de seconde main portés par les modèles ont été acquis par l'artiste dans différents marchés locaux. En associant ces deux sortes d'objets dans ces portraits, le projet en cours *Tipo Passe* brouille les frontières : les fonctions rituelles et spirituelles historiques des masques se télescopent avec la banalité quotidienne des « costumes-cravate ». Par cette coexistence paradoxale, une certaine superstition continue d'opérer, traversant les âges et les croyances. Dans ce duel entre passé et présent, entre Nord et Sud, le masque retrouve pourtant une nouvelle fonction performative tissant des liens entre les époques, les traditions, les populations et les continents. Les individualités sont ainsi effacées, alors que de nouveaux-elles individu-e-s font leur apparition.

### SCÉNOGRAPHIE

Le long du Quai Roussy, l'installation *Tipo Passe* présente les 18 clichés qui composent la série d'Edson Chagas, réalisée entre 2014 et 2019. Ces photos d'identités mêlant vêtement occidentaux et masques africains, rencontrent les promeneur-se-s. Elles thématisent la coexistence entre passé et présent, traditions et vie quotidienne, constitutive de chacune de nos histoires personnelles.

## Pistes de prolongement

### BLABLABLA EN CLASSE

Edson Chagas s'inspire du format de la photo d'identité, pourtant il est impossible de reconnaître la personne photographiée qui est cachée par son masque ! À cause de son origine Chagas a été victime du racisme et ce projet fait référence à la façon dont les stéréotypes empêchent les individus d'être reconnus pour ce qu'ils-elles sont vraiment. Avez-vous déjà été victime de stéréotypes ? Qu'est-ce que l'on peut faire pour y répondre ou éviter de les répéter ?

De nombreux masques africains ainsi que d'autres artefacts artistiques et religieux de cultures hors de l'Europe sont conservés dans des musées éloignés de leur pays d'origine. Certains ont été achetés, mais d'autres ont été volés ou pillés pendant la colonisation. Que pensez-vous du fait que des pays conservent des objets qui ne leur appartiennent pas ? Êtes-vous pour ou contre la restitution des objets d'art et d'archéologie aux pays d'origine par de grands musées européens ?

### L'ART, QUELLE MASCARADE !

En peinture aussi, les masques d'Afrique ont beaucoup influencé l'esthétique de certain-e-s artistes européen-n-e-s. L'un des exemples incontournables est celui du peintre Pablo Picasso qui s'en est inspiré, notamment dans son oeuvre *Les Demoiselles d'Avignon*.

Inspirez-vous de son travail pour faire votre propre autoportrait masqué ! Et rappelez-vous, il est possible de se masquer avec tout type d'objet !

### LE MASQUE À TRAVERS LES CULTURES

Les masques que Chagas a utilisé sont aussi le symbole d'un riche héritage culturel que chacun-e porte avec soi

peu importe sa culture d'origine. Pourquoi ne pas comparer des masques de différents peuples africains afin de mieux comprendre la richesse et la diversité culturelle du continent ? Avez-vous des objets qui vous rappellent votre culture d'origine ? Quels objets vous font penser à la Suisse, et pourquoi ?

Dans certaines cultures, porter un masque revient à se laisser posséder par l'esprit ou l'animal qu'il représente. Il permet de raconter des histoires mythologiques ou encore d'entrer en contact avec l'au-delà. Grâce à lui, on peut aussi de se cacher comme dans le cas du collectif de hackers Anonymous ou encore des bals masqués organisés à la cour du roi Louis XV ! Pour les fêtes, on peut penser à Carnaval ou encore Halloween, où les masques servent de déguisements. Il n'y a pas si longtemps, on a même utilisé les masques dans un tout autre contexte : pour se protéger du Covid.

Tant de fonctions pour un seul objet ! Avez-vous déjà porté un masque pour une fête ou un événement ? Comment a été votre expérience ?

### LES MASQUES À LA BIENNALE

Une autre artiste nommée Gauri Gill, indienne cette fois, propose un projet sur les masques utilisés lors du festival Bohada. Ils sont faits en papier mâchés et représentent des divinités. Rendez-vous au 16 pour les découvrir !



## Positive Illusions

Pour son projet de fin d'études, Benjamin Freedman reconstitue ses souvenirs d'enfance à l'aide de l'imagerie numérique CGI (Computer Generated Imagery). Cette puissante technologie, normalement réservée aux productions hollywoodiennes et aux jeux vidéo, est détournée par l'artiste pour réaliser sa série *Positive Illusions*. Contrairement à l'intelligence artificielle, la CGI requiert un engagement créatif particulier à travers la fabrication de chaque objet, détail et éclairage. Grâce au logiciel d'animation, Freedman réutilise aussi des éléments modélisés, partagés par des millions de personnes dans le monde. Comme un peintre maîtrisant sa palette, il reconstitue méticuleusement un roadtrip en famille entre Montréal et le Maine aux États-Unis en 1999. Ces collages numériques reproduisent le point de vue de Freedman, alors âgé de neuf ans, et projettent ses impressions, déformées, sur cette période lointaine. Créée pour le site boéland proche du Musée suisse du Jeu, l'installation explore la façon dont la mémoire se façonne, se transforme et simule le réel. Évoquant un jeu de plateau, *Positive Illusions* plonge avec nostalgie dans le monde joyeux de l'enfance, fragmenté par la mémoire et reconstruit par la technologie.

### SCÉNOGRAPHIE

Sur l'ancien verger du Château de La Tour-de-Peilz, à côté du Musée Suisse du Jeu l'installation *Positive Illusions*, réalisée sur mesure, prend la forme d'un jeu de plateau. Partant de sa maison de vacances, un parcours emmène les visiteur-se-s par étape au travers des souvenirs d'enfance de Benjamin Freedman, reconstitués à l'aide de la technologie CGI. Du haut de la tour, la vue offre aux festivalier-ère-s une nouvelle dimension sur ce plateau de jeu inédit.

### BIOGRAPHIE

Benjamin Freedman est un artiste canadien dont la pratique mêle photographie, vidéo et images générées par ordinateur. S'appropriant le langage visuel du cinéma et de la télévision, il crée des projets documentaires qui interrogent les notions de dissimulation et de vérité en photographie. Formé en photographie à la Toronto Metropolitan University et à l'ECAL/École cantonale d'art de Lausanne, il a autopublié son premier livre en 2015 et exposé au Canada et à l'international. Son projet *Positive Illusions* est issu de son travail de Master à l'ECAL présenté en 2023.

## Pistes de prolongement

### BLABLABLA EN CLASSE

Benjamin Freedman met en scène les objets qui l'ont marqué durant son enfance. En reconnaissez-vous ? Freedman a grandi au Canada. Est-ce que cela se remarque dans son choix ? Quels sont les objets typiques du Canada ? Y a-t-il des objets que nous ne trouverions qu'en Suisse ?

Il n'y a aucune trace de vie humaine sur les images. Le monde semble avoir été abandonné par ses habitant-e-s. Trouvez-vous cela inquiétant ou au contraire reposant ? Pourquoi ? Et vous, si vous étiez seul-e au monde que feriez-vous ?

### JOUONS AVEC LES IMAGES

La Biennale Images Vevey présente l'exposition de Benjamin Freedman comme un plateau de jeu géant. On se sent tout-e petit-e ! Prenez le chemin en observant bien tous les détails des images. Une fois arrivé-e-s au visuel final, essayez de retrouver les objets identifiés au long du parcours. En jouant dans le Verger du Château, des questions surgissent ! L'art doit-il toujours être sérieux ? Et est-ce que le jeu est réservé aux enfants ?

De nombreux-ses artistes ont réalisé des oeuvres d'art ludiques et joyeuses. C'est le cas du peintre et sculpteur japonais Takashi Murakami, qui mélange des figures de la pop culture avec l'art traditionnel japonais. L'artiste suisse Beni Bischof présente sa fameuse DeLorean 03 à la biennale. Et vous, connaissez-vous d'autres artistes dont le travail est amusant et divertissant ? Est-ce que l'art « qui fait réfléchir » est plus important que l'art « qui fait rire » ? Et est-ce qu'on peut rire et réfléchir en même temps ?

### QUELQUES CONSIDÉRATIONS TECHNIQUES

Le projet de Freedman est entièrement réalisé en images de synthèse. Cette technique n'est pas de l'intelligence artificielle. Les images de synthèse sont créées manuellement par des artistes utilisant des logiciels de modélisation 3D. C'est un peu

de la sculpture numérique. Cette technique est beaucoup utilisée dans le cinéma d'animation. Peut-être que l'un de tes films préférés est en images de synthèse ! En regardant bien les images de Freedman, pouvons-nous remarquer qu'elles ne représentent pas des objets réels ? Est-ce que le travail aurait été différent si cela avait été des photographies ?



CH/DE  
CH

SABINE HESS  
& NICOLAS POLLI

1994/  
1989

EXT

19

## One Bed, Two Blankets, Seventy-Six Rules

*One Bed, Two Blankets, Seventy-Six Rules* constitue la première collaboration entre Sabine Hess et Nicolas Polli. Après sa rencontre au Tessin et une relation à distance, le couple décide en 2023 de se mettre en ménage. Au moment de leur emménagement, il choisit de réaliser un travail artistique sur la vie commune. Dans le cadre d'une résidence artistique au Val Verzasca, Hess & Polli passent 50 jours sur le lieu même de leur rencontre à construire une maison imaginaire. Alternant entre clichés de gestes quotidiens, représentations symboliques et mises en situation de leur couple, le projet joue avec les normes et les idées qui entourent leur perception d'une relation. Avec prudence, humour et sérieux, les artistes conviennent d'une série de règles pour vivre leur histoire en harmonie et partagent leurs réflexions sur les défis rencontrés durant cette période. Pour la Biennale Images Vevey, le duo fait le bilan de leur première année en poursuivant leur oeuvre intime à La Becque | Résidence d'artistes pendant un mois. Nouveau chapitre de ce manifeste personnel de vie commune, cette installation évolutive offre une série de conseils universels sur l'évolution de la relation

### BIOGRAPHIE

Sabine Hess (1994) est une artiste suisse et allemande formée au photojournalisme et à la photographie documentaire au London College of Communication, qui s'intéresse à notre rapport à la nature, aux histoires intimes de vie et au vivre ensemble. Nicolas Polli (1989) est un photographe, graphiste et éditeur suisse basé à Bienne à l'activité prolifique. Ensemble, Hess & Polli collaborent pour la première fois avec le projet évolutif *One Bed, Two Blankets, Seventy-Six Rules*, issu d'une résidence artistique au Verzasca Foto Festival en 2023 et publié aux Éditions Ciao Press.

### SCÉNOGRAPHIE

L'installation évolutive *One Bed, Two Blankets, Seventy-Six Rules* représente une maison en construction : le couple d'artistes Sabine Hess et Nicolas Polli, habitant pendant un mois à La Becque | Résidence d'artistes, accueillent les visiteurs dans leur installation qui se monte pièce par pièce, à l'image de leur relation.

## Pistes de prolongement

### UN PEU DE RÉFLEXION

Pour vivre ensemble, il faut se mettre d'accord. Les artistes Hess & Polli illustrent les règles de vie qu'ils-elles se sont fixées en couple. Et vous, avez-vous des règles en classe ou en famille ? Les avez-vous décidées ensemble ou vous les a-t-on imposés ? Aimeriez-vous en rediscuter ou en créer de nouvelles ? Créez votre charte de classe ou de maison en expliquant ces règles de cohabitation et illustrez-les avec des photographies, comme l'ont fait Hess & Polli, ou utilisez d'autres techniques visuelles comme le dessin.

### UN PEU DE DESIGN

Dans certaines de leurs photos, Hess & Polli mettent en scène des escargots. Mais pourquoi cet animal ? Non seulement il transporte sa maison sur son dos, mais sa coquille grandit en suivant une spirale logarithmique, proche de la spirale dorée, liée au nombre d'or (1,618). Cette « proportion divine » se retrouve dans la nature, l'art, la photographie et le design. Pouvez-vous identifier d'autres éléments naturels ou objets qui utilisent le nombre d'or ?

### UN PEU DE CRÉATIVITÉ

Hess & Polli imaginent leur maison idéale. Fabriquez aussi le lieu d'habitation de vos rêves avec des matériaux naturels ou de récupération. Placez-le dans votre coin de verdure préféré et prenez une photo pour le mettre en valeur !

### UN PEU D'HISTOIRE DE L'ART

L'endroit où nous vivons est très important dans nos vies et il l'est aussi en art. Beaucoup de maisons d'artistes célèbres deviennent des musées, car elles reflètent leur personnalité et leur histoire. Des artistes ont aussi créé des oeuvres en rapport avec les maisons. L'artiste suisse Heidi Bucher a moulé la maison de ses parents à Winterthur avec du latex pour en garder une empreinte. Le plasticien autrichien Erwin Wurm a lui aussi revisité des maisons : il en a créé une tout étroite et une toute grosse !

### LA TERRE, NOTRE MAISON À TOUS-TES

Mais au fait, notre belle planète bleue nous sert aussi de maison, non ? Nous vivons en colocation avec les animaux et le reste de la nature ! Si l'on reprend la liste de règles de Hess & Polli, quelle serait la charte que tu mettrais en place pour notre vie en communion avec tous les éléments de la planète ?

### LE CHEZ-SOI À LA BIENNALE

Allez découvrir le travail de l'artiste chinois Guanyu Xu <sup>46</sup> qui photographie avec originalité l'intérieur des appartements de personnes migrantes pour raconter leurs histoires !



## Waterlogue, Four to the floor

Fable de science-fiction, *Waterlogue, Four to the floor* est un travail vidéo tourné dans les Alpes et la région de Vevey, lors d'une résidence artistique à La Becque. Réalisé par Madison Bycroft, ce film met en scène quatre humain·e-s et un chien dans leur voyage qui suit poétiquement le cycle de l'eau. D'un glacier à la mer en passant par un ruisseau en forêt et un barrage, les personnages s'inspirent de la dynamique des fluides et errent au sein de paysages interconnectés. Le projet renvoie au concept des « métriques de la mer » inventé par le célèbre poète barbadien Kamau Brathwaite, qui explore l'histoire des Caraïbes, marquée par la colonisation. Au travers de paroles et de plans métaphoriques, par exemple un métronome-miroir, l'artiste évoque le mouvement et le rythme de l'eau, sa charge mémorielle et son potentiel de transmission. Accompagnée d'une bande-son disco, cette oeuvre vise à déconstruire l'idée d'un monde rigide et d'une histoire linéaire liée à une vision occidentale du territoire. *Waterlogue, Four to the floor* est une ode à l'eau, porteuse à la fois de la mémoire collective et des expériences passées, et d'un futur fluide et connecté à l'environnement.

En parallèle de l'installation, une présentation de *Joystick*, un jeu vidéo immersif conçu par Bycroft, renverse les codes sociaux et esthétiques du gaming, faisant de la désorientation et de la désobéissance des principes directeurs.

### SCÉNOGRAPHIE

Diffusée sur quatre moniteurs synchronisés, *Waterlogue, Four to the floor* transforme la salle de projection de La Becque | Résidence d'artistes, située au bord du Lac Léman, en un environnement aquatique immersif. Présenté dans le chalet lacustre de La Becque, le jeu vidéo *Joystick* permet d'expérimenter le sentiment de désorientation au sein d'un paysage foisonnant et coloré.

### BIOGRAPHIE

Artiste multidisciplinaire originaire d'Australie, Madison Bycroft (1987) vit et travaille à Marseille. Diplômée de la University of South Australia et du Piet Zwart Institute à Rotterdam, l'artiste questionne la façon dont le « sens » est encadré par des contextes historiques, des préjugés et structures de pouvoir. Son travail a été présenté à Beyrouth, Singapour, New York, au Palais de Tokyo à Paris ou encore à Art Basel. Bycroft a développé ses projets à La Becque | Résidence d'artistes en 2023 et à la Villa Medici l'Académie de France à Rome en 2023 et 2024.

## Pistes de prolongement

### BLABLABLA EN CLASSE

L'une des thématiques centrales de la vidéo de Bycroft est le rythme de l'eau et de la musique. Quels parallèles peut-on faire entre les deux ? Quelle musique vous vient en tête lorsque vous pensez au lac ou à la mer ? Êtes-vous influencé·e-s par leurs rythmes, leurs sonorités ou encore leur apparence ?

L'eau est une ressource naturelle fondamentale à la vie et l'un des grands thèmes liés au réchauffement climatique. La montée des eaux ou encore la diminution de l'accès à l'eau potable sont des éléments centraux de la question écologique. Quels sont les principaux usages de l'eau dans notre quotidien ? Quels sont les impacts de la montée des eaux sur les populations et les écosystèmes ? Que pouvez-vous faire à votre niveau pour économiser l'eau et contribuer à sa préservation ?

La thématique de l'eau ou de son absence trouve aussi sa place dans le genre de la science-fiction auquel la vidéo de Bycroft fait écho. La présence d'eau sur une planète représente une source de potentielle vie extraterrestre comme de lieu d'accueil pour les humains du futur. Croyez-vous à une vie en dehors de la Terre ? Que pensez-vous de l'idée d'une potentielle migration humaine vers une autre planète comme solution au réchauffement climatique ?

### AU RYTHME DU LAC LÉMAN

Dans sa vidéo, Madison Bycroft s'inspire du poète Kamau Brathwaite et de sa notion de « métrique de la mer ». Ce concept fait référence à la fluidité rythmique et aux mouvements incessants de la mer comme notion de style. À votre tour d'écrire un poème en vous inspirant du Lac Léman. Travaillez le rythme de votre poème ou les métaphores aquatiques. Vous pouvez diriger votre attention sur les mouvements de l'eau, son odeur, sa transparence, sa façon de connecter divers villes et pays, ses couleurs et les sensations qu'il vous évoque.

### BIENVENUE SUR TERRE !

La vidéo de Bycroft nous présente des personnages qui semblent venus d'ailleurs. Les humains aussi ont tenté de rentrer en contact avec les potentiels habitant·e-s d'autres planètes. En 1977, la NASA a envoyé dans l'espace deux sondes spatiales nommées *Voyager* conçues comme des « bouteilles à la mer interstellaires ». À leur bord se trouve notamment un disque vinyle, le *Voyager Golden Record* qui contient une collection de sons et d'images sélectionnés pour dépeindre la diversité de la vie et de la culture sur Terre. On y trouve des salutations en 55 langues, des sons naturels, une variété de musique, ainsi que des images. Et vous quels sons, musiques et enregistrements enverriez-vous aux extraterrestres ?

### VIVE LE GAMING !

En plus de sa vidéo, Bycroft propose le projet *Joystick*, un jeu vidéo qui questionne nos habitudes de gaming. Est-ce que les jeux vidéo peuvent-ils être de l'art ? De quelle façon ceux-ci s'inspirent-ils de la musique, du cinéma ou encore de la sculpture ?

# BIBLIOGRAPHIE ET WEBOGRAPHIE

---

## CARLOS GARAICOA

---

Page Instagram de l'artiste :

- [https://www.instagram.com/carlosgaraicoa\\_studio/?locale=fr](https://www.instagram.com/carlosgaraicoa_studio/?locale=fr)

Sur le sample :

42 Popular Songs And Their Original Samples, Jeusto – Youtube

- <https://www.youtube.com/watch?v=uxMVKrUuB0I>

Sur la notation musicale :

Les partitions, d'où ça vient ? - Culture Prime, France Musique

- <https://www.radiofrance.fr/francemusique/d-ou-viennent-les-partitions-petite-histoire-de-la-notation-musicale-1391070>

La notation musicale - Le signe et le son, BNF

- <https://essentiels.bnf.fr/fr/livres-et-ecritures/ecriture-un-code/42fc6929-8931-4a63-8e6d-49e00a869376-notation-musicale/article/d0cedca2-e3f3-4eef-a01a-decb25d05cb4-notation-musicale>

Sur George Crumb :

La partition Zeitgeist

- [https://www.maurograziani.org/wordpress/wp-content/crumb\\_zeitgeist.jpg](https://www.maurograziani.org/wordpress/wp-content/crumb_zeitgeist.jpg)

Site internet de George Crumb

- <https://www.georgecrumb.net>

Sur la synesthésie et Kandinsky :

C'est quoi la synesthésie ? FR-app

- <https://frapp.ch/fr/articles/stories/cest-quoi-la-synesthesie>

Kandinsky, ou la peinture musicale, Tartines de culture

- <https://blog.messortiesculture.com/article/kandinsky-ou-la-peinture-musicale-959>

The artist who could see sound, Google arts&culture en collaboration avec le Centre Pompidou (en anglais)

- <https://artsandculture.google.com/project/kandinsky>

---

## EDSON CHAGAS

---

Page Instagram de Chagas :

- <https://www.instagram.com/edsonschagas/>

Passagers mystères, Le Monde

- [https://www.lemonde.fr/m-styles/article/2015/01/27/les-passagers-mysteres-d-edson-chagas\\_4561467\\_4497319.html](https://www.lemonde.fr/m-styles/article/2015/01/27/les-passagers-mysteres-d-edson-chagas_4561467_4497319.html)

Sur la discrimination :

Comment parler du racisme à vos enfants, Unicef

- <https://www.unicef.org/parenting/fr/soins-attentifs/parler-du-racisme-a-vos-enfants>

Sur l'art africain et les musées européens :

Patrimoine africain, itinéraires d'oeuvres confisquées, France culture

- <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/le-cours-de-l-histoire-art-africain-itineraires-d-un-patrimoine-confisque-6612437>

Restitution d'oeuvres : faut-il vider nos musées ? RTS

- <https://www.rts.ch/info/culture/arts-visuels/13828677-restitution-duvres-faut-il-vider-nos-musees.html>

Sur Picasso :

« Le cubisme est né en Afrique » : entre Pablo Picasso et l'art africain, une histoire d'inspiration, Rfi

- <https://www.rfi.fr/fr/culture/20230408-le-cubisme-est-n%C3%A9-en-afrique-entre-pablo-picasso-et-l-art-africain-une-histoire-d-inspiration>

Sur les masques :

Les masques – Petit aperçu historique et anthropologique, Centre Pompidou

- <https://www.bpi.fr/content/uploads/sites/2/2021/02/bibliographie-masques-bpi-fvrier-21.pdf>

Comprendre les masques africains, Muséum Le Havre

- <https://vimeo.com/583383672>

---

## BENJAMIN FREEDMAN

---

Site de l'artiste :

- <https://www.benjaminfreedman.net/>

Sur la nostalgie et la pop culture :

Pop culture: make nostalgia great again? Usbek & Rica

- <https://usbeketrica.com/fr/article/pop-culture-make-nostalgia-great-again>

Pop culture : la nostalgie, c'est l'avenir ? France inter

- <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/le-debat-de-midi/le-debat-de-midi-du-mercredi-02-aout-2023-4013417>

Sur l'art et le jeu :

L'art est un jeu très sérieux, Le Temps

- <https://www.letemps.ch/culture/lart-un-jeu-tres-serieux>

Takashi Murakami, Fondation Louis Vuitton

- <https://www.fondationlouisvuitton.fr/fr/collection/artistes/takashi-murakami>

Site internet de Beni Bischof

- <https://benibischof.ch>

Quelques films où on voit grand et on se sent petit-e ! :

- *Chérie, j'ai rétréci les gosses*, Joe Johnston (1989)
- La série des *Toys Story* de Pixar

---

## SABINE HESS & NICOLAS POLLI

---

Sites des artistes :

- <https://www.sabine-hess.com/>
- <https://www.instagram.com/nicolaspolli/?hl=fr>

Le nombre d'or :

Nombre d'or, comment l'utiliser en design et photo ? Canva

- [https://www.canva.com/fr\\_fr/decouvrir/design-et-nombre-d-or/](https://www.canva.com/fr_fr/decouvrir/design-et-nombre-d-or/)

Fibonacci, des coquilles aux galaxies, Le Temps

- <https://www.letemps.ch/sciences/fibonacci-coquilles-aux-galaxies>

Sur les artistes qui parlent aussi de la maison :

Sur l'artiste Heidi Bucher

- <https://heidibucher.com/>

Site d'Erwin Wurm

- <https://www.erwinwurm.at/artworks/outdoor-sculptures.html>

Site de Guanyu Xu

● <https://www.xuguanyu.com/residentaliens>

À propos de l'écologie chez soi :

Quelles habitudes écologiques adopter à la maison ? Terrafutura

● <https://www.terrafutura.info/quelles-habitudes-ecologique-adopter-a-la-maison/>

Mon empreinte, WWF

● <https://www.wwf.ch/fr/vie-durable/notre-impact-sur-lenvironnement>

---

MADISON BYCROFT

---

Site de l'artiste :

● <https://maddog.hotglue.me/>

Sur le rôle essentiel de l'eau dans la nature :

L'eau potable, danger à la source, ARTE

● <https://www.arte.tv/fr/videos/100231-000-A/l-eau-potable-danger-a-la-source/>

L'eau, RTS Découverte

● <https://www.rts.ch/decouverte/sciences-et-environnement/terre-et-espace/l-eau/>

Comment la SF nous parle de l'eau en quelques films,

Usbek & Rica

● <https://usbeketrica.com/fr/article/comment-la-sf-nous-parle-de-l-eau-en-quelques-films>

Un film où la l'eau et la pluie sont thématiques :

● *Les Enfants de la Pluie* de Philippe Leclerc (2003)

Sur Kamau Brathwaite, Poezibao :

● <https://poezibao.typepad.com/poezibao/2020/04/poetes-edward-kamau-brathwaite.html>

Sur le Golden Record, NASA (en anglais) :

● <https://voyager.jpl.nasa.gov/golden-record/>

# GLOSSAIRE

---

## BOSS:

En jeu vidéo, ennemi particulièrement puissant que le-la joueur-se doit vaincre, généralement à la fin d'un niveau ou d'une série de niveaux, pour progresser dans le jeu. 04

## CGI (COMPUTER GENERATED IMAGERY, IMAGERIE GÉNÉRÉE PAR ORDINATEUR):

Technologie d'effets spéciaux numériques, qui permet de créer des images de synthèse avec des logiciels de modélisation 3D ou de simulation visuelle. Couramment utilisée dans les super-productions hollywoodiennes, les films d'animation ou les jeux vidéo, elle est plus rarement employée en photographie. 12

## GAMING:

Pratique et action du jeu vidéo. Par extension, le gaming renvoie aussi au monde du jeu vidéo (matériels, logiciels, métiers, etc.). 04

## INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA):

Système ou logiciel capable de simuler certaines tâches humaines, telles que la perception visuelle, la reconnaissance de la parole, la prise de décision et la traduction. En photographie et en art, l'IA peut être utilisée pour retoucher des images, générer des œuvres ou optimiser des processus créatifs. 02 08 09 12 15

21 25 34 41 50



