

SAISON 18

Un projet curatorial de la Session 18 de l'Ecole du Magasin

L'INÉVITABLE EXPÉRIENCE DE LA TRANSITION

31 Mai > 06 Septembre 2009 // Vernissage le samedi 30 mai à 18H00

Saison 18 est constituée de Elodie Dufour (France), Marianna Hovhannisyan (Arménie), Yun In Kim (Corée), Marlène Perronet (France), Diane Pigeau (France), Tolga Taluy (Turquie), avec le tutorat de Fareed Armary.

Les participants de la 18ème Session de l'Ecole du Magasin proposent un projet collectif, «Saison 18», dont le premier compte-rendu est un blog au sein duquel ils ont développé leurs recherches personnelles et ont publié des discussions hebdomadaires thématiques. Ce choix formel représente une démarche processuelle dont la terminologie manifeste une culture commune: celle des écrans, de la diffusion de l'information, de discours médiatisés. Ce cycle épisodique a montré l'évolution d'axes de réflexion individuels révélant d'avantage de correspondances que de séparations. Ces imbrications ont défini les concepts partagés de cartographie, modélisation et simulation, qui ont établi les coordonnées de l'exposition finale «L'inévitable expérience de la transition».

Cartes, modèles et simulations cherchent à représenter les comportements, les caractéristiques et les relations intervenant à de multiples niveaux. Ces descriptions symboliques délimitent des territoires, construisent des systèmes et imitent des réalités. Le passage d'un état, d'un segment ou d'un statut à un autre reste cependant déconcertant.

Collectif 1.0.3 juxtapose six écrans sur lesquels s'affichent chronologiquement les contenus des historiques Internet des six participants de la Session 18. Wafaa Bilal montre la difficulté de se situer entre alliés et ennemis dans une simulation à la première personne. Hiwa K, contraint par les frontières physiques, apprend et enseigne via Internet. Della Negra et Kinoshita suivent des humains qui veulent transposer les aventures de leurs avatars animaux dans la «vraie vie». Heath Bunting recense sur un site Web les brèches dans les frontières européennes, réservant l'accès à ces documents le temps de l'exposition. Société Réaliste opère un glissement générique entre nature des données et mode de représentation. Le projet curatorial *Archive-Practive* s'interroge sur le passage de relais d'une scène artistique à la suivante, en Arménie, pays dont la mémoire est marquée par deux ruptures majeures au cours du XXe siècle. Art of Failure observe les déformations subies par une image symbolique empruntée au test projectif de Rorschach envoyée à l'infini entre deux pôles situés à des centaines de kilomètres l'un de l'autre.

Ces productions artistiques, originales et préexistantes, sont ainsi mises en espace et en plan de sorte à faire converger les notions de frontières et de limites, de passé et de présent, de réel et de virtuel et se focalisent sur la transition comme principe relationnel contemporain. En collaboration avec les participants, le collectif Pied La Biche offre un jeu de perspective propre à matérialiser dans l'espace la zone de transition entre recherches et exposition. Denis Carrier propose un habillage graphique dans lequel le dégradé nous indique un glissement segmenté vers un espace sans frontières, infini.

Saison 18 est invitée à développer son projet dans le cadre de la Biennale de Lyon 2009.

Denis Carrier & Pied la Biche

Collaboration avec les organisateurs pour le graphisme

et la scénographie de l'exposition.

http://www.pnts-studio.com/ &

http://piedlabiche.wordpress.com/

Les organisateurs ont souhaité collaborer avec un graphiste et un collectif scénographe pour les propositions visuelles des documents et de l'espace de l'exposition.

Denis Carrier est un graphiste illustrateur travaillant au sein de PNTS, un studio de graphisme basé à Grenoble. PNTS défend une pratique fondée sur la rencontre et l'échange. Il réalise des projets graphiques pour le domaine culturel et musical. Pied la Biche est un collectif transdisciplinaire à la production hétérogène. Leurs interventions in situ, fictions, conférences et textes, traitent de questions de forme et d'espace sous un angle à la fois ludique et critique.

Pour la présente exposition, Denis Carrier a conçu les versions publiées des intentions conceptuelles définies par les participants tandis que Pied la Biche collaborait à la mise en espace des différents schémas associés à la présentation des oeuvres, elles-mêmes essentiellement basées sur des supports-documents et des vidéos.

 http://www.season18.com/, le blog tenu par la Session 18 au cours de l'année, est présenté à l'entrée du lieu. Il permet au visiteur de transiter vers l'espace de l'exposition en prenant connaissance des différentes recherches qui ont mené les organisateurs au choix des oeuvres. Depuis ce point de vue extérieur, il lit à travers les vitres qui font écran le parcours schématique tel qu'il a été pensé par les organisateurs. Les éléments de mobilier lui font face suivant cette perspective. Un dégradé de bleus, peint au sommet des cimaises, apparaît au visiteur lorsqu'il se rapproche du lieu. Cet élément graphique, présent dans les supports édités, appartient à l'identité du projet : il suggère une forme de transition formalisée par des lignes de couleurs.

À travers le prisme de lecture de ces deux collaborations, un abîme est opéré depuis le travail de recherche curatorial jusqu'à la mise en espace de l'exposition finale selon la notion de transition.

Wafaa Bilal

The Night Bush Capturing : Virtual Jihadi, jeu vidéo, 2008

http://www.wafaabilal.com/

Wafaa Bilal est un artiste américain d'origine iraquienne. D'abord professeur à la School of the Art Institute de Chicago, il enseigne actuellement à la Tisch School of the Arts développée par l'Université de New York. Son travail plastique inclut la photographie, la vidéo, les jeux électroniques et l'internet. Il a donné des conférences dans de nombreux pays pour informer le public de la situation d'urgence vécue par le peuple iraquien et défendre l'importance d'une résolution pacifique du conflit. *Quest for Saddam* (*À la recherche de Saddam*) est un jeu video dans lequel les joueurs doivent liquider des Iraquiens identiques et pourchasser l'ex-dictateur Saddam Hussein.

Ce jeu a été développé et publié en 2003 par Petrilla Entertainment, une start-up fondée par Jesse Nathan Petrilla, l'un des actuels candidats à l'élection municipale de Rancho Santa Margarita, ville des Etats-Unis. Trois ans plus tard, Al Qaeda en a produit et distribué un dérivé sous le titre de *Night of Bush Capturing* (*La nuit de la capture de Bush*). En habillant le jeu précédent d'une nouvelle « peau » et en renversant les rôles du chasseur et de la proie, les joueurs doivent cette fois-ci liquider des Américains semblables et poursuivre le 43ème président des Etats-Unis, George W. Bush. Soudain, ce jeu conçu pour illustrer une réaction patriotique en relation avec les événements du 11 septembre et à l'invasion de l'Iraq en 2003, s'est mué en son antithèse et s'est transformé en un objet de propagande distribuée en ligne auprès des « enfants terroristes ». En 2008, Bilal a piraté la version d'Al Qaeda en s'incluant lui-même – un membre du corps universitaire du Art Institute de Chicago qui a perdu son père et son frère pendant la guerre d'Iraq – pour jouer le rôle d'un commando suicide qui a reçu la mission d'assassiner l'ex-président des Etats-Unis. Vu par l'objectif d'une simulation interactive à la première personne, *Virtual Jihadi* cherche à attirer l'attention sur la vulnérabilité des civils irakiens au premier plan et à encourager la réflexion sur le pouvoir de la représentation. C'est un détour complexe, nuancé et polysémique pour aborder ce conflit épique, une plate-forme fictionnelle portant des récits alternatifs et des perspectives qui comblent cet écart entre la familiarité d'une zone confortable à l'ouest et les traumatismes d'une zone conflictuelle à l'est.

Virtual Jihadi sera accompagné d'une compilation vidéo chronologique pour documenter l'histoire du jeu.

Art of Failure - Nicolas Maigret & Nicolas Montgermont
AV Permutations, Installation audio-visuelle en réseau, 2008
http://artoffailure.free.fr/

Art of Failure est un duo d'artistes français composé de Nicolas Maigret et Nicolas Montgermont. Ils décrivent sur leur site leurs pratiques comme «des glissements ou des transpositions, notamment de concepts vers le domaine plastique, de données géologiques vers l'édition vinyle, ou encore de l'informatique médicale vers le format concert. Ces détournements mettent en lumière des problématiques et des esthétiques propres aux technologies qui nous sont contemporaines.»

AV Permutations est une installation audiovisuelle en réseau, qui propose la diffusion d'une image, tâche d'encre empruntée aux tests projectifs de Rorschach.

Dans cette oeuvre, Art of Failure envoie l'image sur le réseau, la fait revenir dans l'espace d'exposition pour la renvoyer à nouveau. Ce cycle est reproduit à l'infini. Les permutations de l'image en circulant au sein du réseau, se laissent perturber par les aléas de transmissions et les interférences dues aux actions des internautes.

Accordées aux sourdes tonalités sonores, les distorsions de l'image se succèdent et s'entrecroisent. Au fur et à mesure de son voyage, l'image se contorsionne jusqu'à en être entièrement restructurée, tant dans sa forme que dans son identité acoustique. Le réseau, utilisé comme espace résonant, se devine et se définit par son comportement autonome et indéterminé. L'inévitable voyage physique de cet immatériel dans l'intangible espace virtuel nous montre à chaque cycle une image unique. Elle semble chaque fois nous proposer des associations libres, telles un langage psychique hybride entre l'âme de la machine et nos propres projections fantasmées.

Magasin - Centre National d'Art Contemporain
Site Bouchayer-Viallet
155 cours Berriat
38000 Grenoble
tel : +33.(0)4.76.21.95.84
http://www.magasin-cnac.org/

Le Magasin est subventionné par le Ministère de la Culture et de la Communication - Direction régionale des affaires culturelles Rhône-Alpes, la Région Rhône-Alpes, le Département de l'Isère, et la ville de Grenoble.

L'Ecole du Magasin est un programme international de formation professionnelle aux pratiques curatoriales, développé par le Magasin - Centre National d'Art Contemporain de Grenoble (France). Dispensé sur dix mois, il rassemble des participants issus de diverses formations (art, histoire de l'art, philosophie, sciences sociales...) autour d'un sujet de recherche devant déboucher sur un projet collectif.

http://www.ecoledumagasin.com/

Alain Della Negra & Kaori Kinoshita

The Den, Court-métrage documentaire, 29', 2008

http://avatars.blogs.liberation.fr/

Kaori Kinoshita et Alain Della Negra se sont rencontrés au Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains en 2001. Ils s'intéressent depuis aux passages entre la formation d'identités virtuelles et les récits qu'en font les adultes qui s'y adonnent. Dans leurs vidéos, ces personnages narrent et analysent à la première personne les aventures de leurs avatars dans des univers simulés (Second Life, les Sims). Pour *The Den (La Tanière)*, les auteurs ont conjugué le genre documentaire à celui de la fable, se réservant d'en biaiser la «morale» finale. Un jeune homme a découvert sur Second Life le phénomène «Furry». Cette communauté de chimères, existant depuis les années 1980 et l'invasion des héros animaux anthropomorphes des dessins animés Disney, a multiplié les membres avec l'apparition du Web 2.0. Le jeune homme approché par les auteurs a une attirance fétichiste pour cet univers. Lorsqu'il lui est proposé de participer à une soirée organisée dans la «Vie Réelle» par un des pionniers de cette communauté, il accepte de se soumettre à un parcours initiatique picaresque qui va lui révéler les aspects matériels d'un monde qu'il ne connaissait que par voie de simulation. Ce moyen métrage, composé de tableaux entrecoupés d'entretiens avec les différents protagonistes, a demandé à ses auteurs la capacité journalistique à se fondre dans un milieu pour en recevoir les confidences. Maîtrisant les codes du documentaire, les auteurs mettent en scène et opposent les discours théorisans des Furs (à propos de leur Histoire ou de la notion de «communauté») à l'évocation furtive et sans sous-titres d'une étrange imagerie érotique, laquelle semble sans écho dans la «Vie Réelle».

Heath Bunting

BorderXing Guide, site internet, 2001-2011

http://rational.org/

http://www.borderxing.com/

http://www.borderxing.com/