

# AUTREMENT VOIR

SOPHIE TOULOUSE \_ ENSCI 2016

De la réflexion sur un nouveau dispositif expographique  
du dessin à la conception d'un programme d'interprétation  
graphique des rêves.



*« Apprendre à regarder est aussi important  
qu'apprendre à lire et à écrire. » Daniel Buren*

**AUTREMENT VOIR** - SOPHIE TOULOUSE**INTRODUCTION** p 8**I- LES DISPOSITIFS D'EXPOSITION** p 8**A- QUELQUES DISPOSITIFS D'EXPOSITION  
GÉNÉRIQUES** p 18

LE KIOSQUE ÉLECTRONIQUE, OLIVIER VADROT p 24

LA VIDÉOTHÈQUE MOBILE, FABRICE GYGI p 26

MUMO, LE MUSÉE MOBILE p 29

**B - EXEMPLES DE DISPOSITIFS  
SINGULIERS D'EXPOSITION  
DE DESSINS** p 32

LES ANGLES, JULIEN TIBERI p 36

SIR THOMAS TROPE,

JULIEN TIBERI &amp; AURÉLIEN MOLE p 38

LE TOURNIQUET, GILLES BARBIER p 46

**C- LE DRAWER UNIT#1** p 52

FLAT FILES p 52

DU#1 p 56

**II- VERS UN NOUVEAU DISPOSITIF  
D'EXPOSITION** p 62**A- INSPIRATIONS** p 64

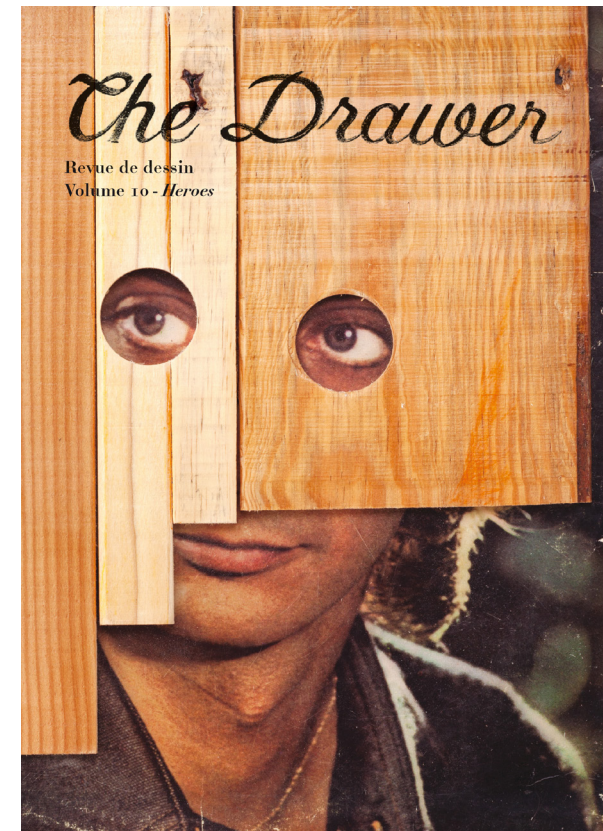
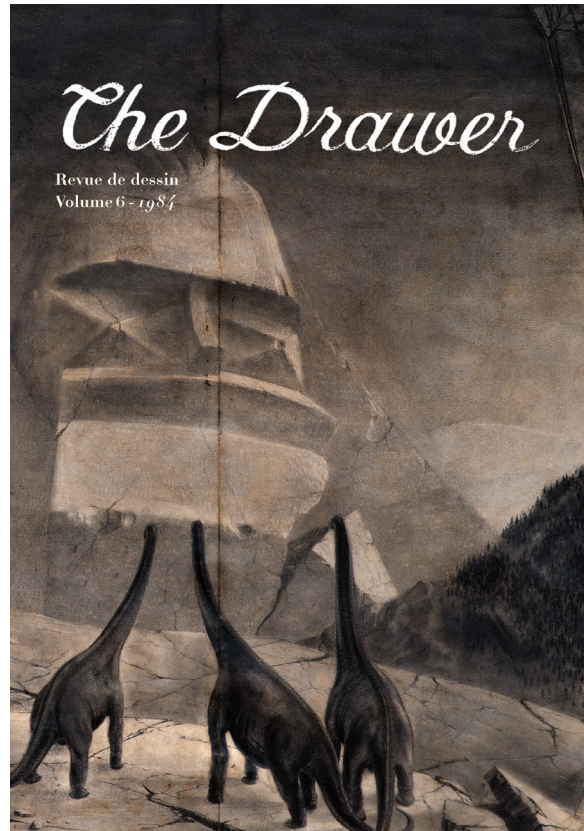
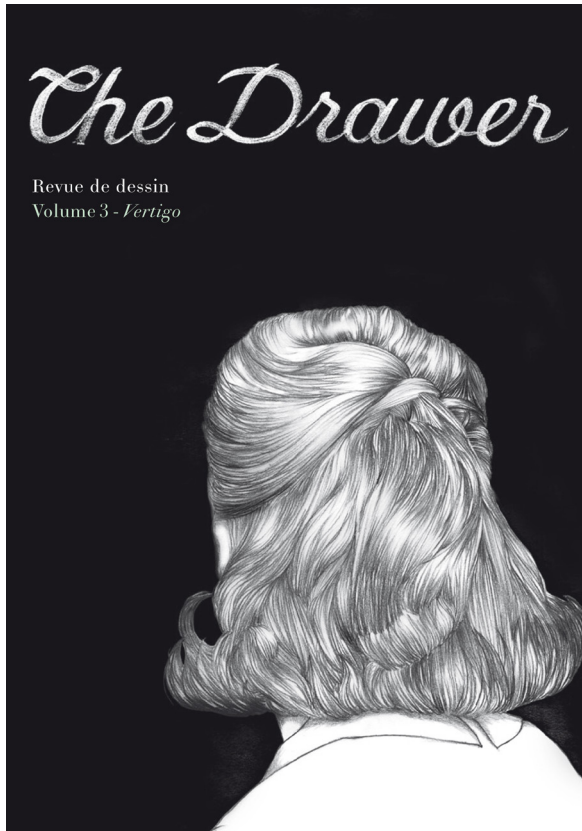
JEU D'ENFANTS, TRAVAUX IN SITU,

DANIEL BUREN p 68

LE MERZBAU, KURT SCHWITTERS p 71

LES GROUPES MOBILES, CONSTANTIN BRANCUSI p 74

**B- QU'EST-CE QUE LE DU#2 ?** p 80**III- SIGMUND** p 86**CONCLUSION** p 94**NOTES** p 96**BIBLIOGRAPHIE** p 104



Couvertures *The Drawer*  
 vol.3, Dorian Jude,  
 vol.6, Theo Michael,  
 vol.8, Federico Massoto,  
 Vol.10, Martin Kersels

## INTRODUCTION

Je ne dessine plus depuis six ans.  
Malgré de nombreux projets,  
un agent, une galerie, tout désir  
de dessiner a disparu. J'ai alors décidé  
de faire dessiner les autres. La revue  
The Drawer est née il y a maintenant  
cinq ans.

En anglais, « the drawer » signifie « le tiroir ».  
Il désigne aussi « celui qui dessine ».  
Assumant la polysémie de son titre,  
la revue The Drawer peut s'envisager  
comme un « tiroir à dessins ».  
Ce qu'elle est d'une certaine façon :  
une revue entièrement constituée  
de dessins et consacrée au dessin,  
que l'on peut ouvrir et refermer à loisir,  
propice aux associations les plus inattendues.

C'est du désir de montrer le dessin dans  
toute sa diversité et sous toutes ses formes  
qu'est née la revue The Drawer.  
Un dispositif d'exposition pensé comme tel,  
un *group show* d'une trentaine d'artistes,  
de créateurs, qui ne dessinent pas toujours,  
une thématique large, un questionnaire,  
quelques pages blanches, deux éditrices,  
Barbara Soyer et moi-même.

Chaque sortie donnant lieu à un événement,  
nous avons très vite eu envie de montrer  
ces contributions, d'endosser le rôle,  
un peu compliqué, de commissaire  
d'exposition. La question du display  
s'est alors très vite posée...

Si l'exposition du dessin comme médium  
est une chose relativement récente et va  
de pair avec une redéfinition ou plutôt  
un élargissement de la notion, les artistes  
ne font souvent plus aujourd'hui la différence  
entre les diverses techniques et déploient  
leur travail sur une multitude de supports.

Nancy Rubins ou Diogo Pimentao mettent  
en volume leurs dessins au graphite, Martin Kersels  
intervient, lui, sur de vieux vinyles et redonne  
vie à ses vieilles idoles, Wim Delvoye tatoue  
ses cochons, Bayrol Jimenez fait gommer  
son travail par des enfants...

Le dessin se retrouve dans l'air, par terre,  
sur un mur, un ordinateur, au crayon, à la gouache,  
collé, re-dessiné, raturé, gommé, déchiré, brûlé...  
Il n'est plus l'affaire exclusive du papier,  
de nouveaux matériaux apparaissent, organiques,  
minéraux, qui ont changé et enrichi la nature  
scripturale du dessin, invitant le spectateur  
à voir autrement.

Je comptais proposer un nouveau dispositif  
d'exposition du dessin lors de cette année  
de master à l'Ensci,  
un projet initié avec et pour la revue.  
En chemin j'ai compris que je venais chercher  
autre chose, une raison de dessiner.  
Le titre de ce mémoire, Autrement voir,  
parle de comment regarder une œuvre.  
Il dit aussi le changement de position que je viens  
d'adopter.

Ici je redeviens dessinatrice, auteure, artisan.  
Je montre encore et, surtout, je crée.



Richard Jackson  
*Black and White Painting*, diptyque,  
acrylique sur papier vélin,  
110,8 x 106,7 cm chaque, 2014.

LAME THEME



Ed Ruscha  
*Lame Theme*, pastel sur papier,  
 36,5 x 58 cm, 1975.  
*Hope*, acrylique sur papier,  
 101,5 x 152,5 cm, 1998.  
 © Ed Ruscha, courtesy de l'artiste.



Wim Delvoye, 1998.





Diogo Pimentao, *Unthilten*, graphite sur papier, 2014.



Nancy Rubins, *Drawing*, graphite sur papier, 2005.

## I- LES DISPOSITIFS D'EXPOSITION

Qu'est-ce que le dessin ? Un trait, une ligne, une pensée, une action de la pensée, un mouvement de la main. Son support ? Du papier, une feuille, un mur, la terre, l'eau, l'air...

Le mot « dessin » tire son étymologie de « dessein » (issu de l'italien *disegno*) et renvoie à l'idée de projet. Il est une mise en forme du mouvement de la pensée qui se développe. La manifestation matérialisée de la pensée, « *l'action de se frayer un passage à travers un mur de fer invisible qui semble se trouver entre ce que l'on sent et ce que l'on peut* », Vincent Van Gogh.

Une pensée en acte, dans tous ses états.

Toutes ces pensées, narratives, abstraites, folles, précises, tous ces projets, toutes ces formes se retrouvent sur le papier, sur les murs, sur d'impensables supports encore.

Le dessin s'affranchit de toute forme en fait, il est libre, sans contraintes. Il a cette particularité d'être accessible à tous. Un crayon, un papier. Tout le monde peut dessiner. Il est à la fois démocratique, très riche dans ses formes et assez complexe à définir. En 1976, Julien Weissman constatait qu'« *alors que le dessin se redéfinissait, il devenait de moins en moins définissable* ».

Nous parlerons ici du dessin comme *flat file*, de *works on paper* et de supports plats, pouvant être intégrés à un dispositif d'exposition, que cela soit un collage, une gouache, une huile même tant qu'elle s'intègre à un display de monstration pensé comme un tout. Un dessin intégré, donc, à un système, un discours, une intention.



Luc Fuller, *The Standing Exhibition*, 2014.

## A - DISPOSITIFS D'EXPOSITION GÉNÉRIQUES

*Exemples de structures d'accueil, outils de curateur*

J'ai trouvé quelques exemples de dispositifs originaux dédiés au dessin. Il en existe peu. Je suis alors allée chercher dans l'art contemporain et moderne quelques idées susceptibles d'orienter mon propos.

Il s'agit plutôt d'ailleurs de dispositifs modulables dans lesquels s'insèrent les œuvres, jouant avec l'espace, les perspectives, les perceptions, le mouvement, plaçant le spectateur au centre.

Voici donc quelques projets de display que nous appellerons des outils de curateur, des structures d'accueil génériques pouvant abriter des expositions singulières : la Vidéothèque Mobile de Fabrice Gygi, le Kiosque électronique d'Olivier Vadrot, ou encore MUMO (le musée mobile).

Je parlerai ensuite de dispositifs singuliers afin de voir dans quel état se présente l'exposition du dessin aujourd'hui.

Dans tous les cas, il s'agit de displays novateurs qui engagent le spectateur vers de nouvelles formes de participation, d'objets modulables et/ou architecturaux qui incitent à pénétrer plus avant le domaine de l'artiste.

## LE KIOSQUE ÉLECTRONIQUE d'Olivier Vadrot<sup>1</sup>

Les réalisations d'Olivier Vadrot ont pour point commun une échelle quasi architecturale. Elles questionnent les modalités de diffusion de l'art aujourd'hui, qu'il s'agisse d'œuvres visuelles, sonores ou textuelles.

C'est le cas du Kiosque électronique. Version contemporaine et nomade du kiosque à musique, c'est une plateforme de concert itinérante. Des musiciens s'y produisent régulièrement, dans le cadre de festivals ou d'expositions, en intérieur ou en extérieur, mais leur activité reste toujours silencieuse, donnant à leur travail tout son potentiel visuel. Le son ne sort que des 36 casques rattachés à la boîte. Véritable proposition d'expérience sensorielle, le Kiosque électronique est une structure d'accueil, un outil.

C'est en cela que le projet m'intéresse, un objet générique, nomade, novateur, à la frontière de l'intime et du partage.



Kiosque électronique, *Vue d'exposition*, 2013.

## LA VIDÉOTHÈQUE MOBILE de Fabrice Gygi<sup>2</sup>

La Vidéothèque mobile de Fabrice Gygi est constituée de composants élémentaires (bancs, gradins, moniteurs...) qui permettent de créer un espace de rencontres et de ressources.

C'est un espace modulable et itinérant dans lequel le public peut visionner individuellement ou en groupe un large choix de vidéos : on peut s'y isoler ou partager la découverte d'une vidéo collectivement depuis les gradins.

Comme pour le Kiosque électronique d'Olivier Vadrot, la Vidéothèque mobile de Gygi offre un espace d'expérience singulier, dont la proposition peut varier. Mobile et modulable, donc, et susceptible de créer du lien entre les participants.

Ce que je retiens pour mon projet :  
une ossature capable d'accueillir  
plusieurs propositions,  
un véritable projet curatorial.



Vidéothèque mobile, *Vue d'exposition*, 2013.

### MUMO, le musée mobile<sup>3</sup>

Sous forme de container, le musée mobile se déploie pour s'ouvrir sur quatre espaces distincts, chacun plongeant les enfants dans un univers différent : peinture, sculpture, installation, vidéo, design...

Chacun des 14 artistes sollicités a réalisé ou choisi une œuvre pour MUMO en tenant compte d'un contexte singulier : penser l'œuvre dans un espace limité, prendre en compte les contraintes liées à l'itinérance du container, mais surtout imaginer la confrontation des enfants avec leurs créations.

3 artistes interviennent à l'extérieur du container, 11 à l'intérieur. En réduisant une fracture artistique liée à l'éloignement géographique et économique des musées et des centres d'art, MUMO rend accessible un art contemporain souvent perçu comme complexe et élitiste, et favorise la mise en place d'un projet pédagogique durable.

L'idée de déploiement m'intéresse ici. À partir d'une structure simple, un container, l'exposition se plie, se déplie, se range et s'en va.



Musée mobile, *Vue extérieure*, 2011.



Musée mobile, *Vue extérieure*, 2011.



## **B - EXEMPLES DE DISPOSITIFS SINGULIERS D'EXPOSITION DE DESSINS**

### **LES ANGLES de Julien Tiberi**

J'ai rencontré Julien pour parler de son projet de Sir Thomas Trope, il m'a aussi parlé de ses Angles...

Deux ans après une première exposition monographique à la galerie Sémiose, Julien Tiberi décide de retourner les choses, son travail en l'occurrence, de prendre le contre-pied de ce qu'il a fait jusqu'à présent, d'inverser totalement la proposition précédente. On trouve la couleur que cachait le noir et blanc, l'abstraction au revers de la figure, la forme reprenant le dessus sur le signe et la matière sur la représentation.

Julien dit se libérer du langage et retrouver la mémoire de la main. Pour ce faire, il va inventer un dispositif singulier. Une série d'angles ; des socles triangulaires qui obligent le spectateur à un regard de biais ou de côté.

À se demander pourquoi l'on regarde toujours une œuvre de face comme s'il n'y avait qu'une lecture à en faire.

Voilà ce que j'aimerais réussir à faire moi aussi, proposer un regard de biais, différent. Simplement.





## SIR THOMAS TROPE

Julien Tiberi et Aurélien Mole collaborent pour la première fois lors d'une exposition à L'Histoire de l'œil, librairie marseillaise.

Prenant comme point de départ le livre que l'on ouvre et referme, ils décident de créer une exposition que l'on pourrait feuilleter.

Une paroi très légère et manipulable, prenant l'apparence d'une exposition classique mais pas tout à fait. Co-signature, travail d'équipe, échange des rôles, ils proposent un projet qui se joue du regard et de la place de l'auteur.

Sous l'égide de Sir Thomas Trope, homologue du collectionneur déraisonnable Sir John Soane et né par glissement phonétique de « thaumatrope » (*petit outil pré-cinématographique dont les deux faces font apparaître une troisième réalité par la persistance rétinienne*), ils proposent une série de « réinterprétations » du travail de l'autre, Julien Tiberi redessine cinq pièces d'Aurélien Mole, qui, lui, en réinterprète cinq de Julien Tiberi. À cela s'ajoutent des œuvres réalisées à 4 mains ; leur série de monochromes ainsi que leurs propres œuvres comme ces dessins *upside-down* à regarder à l'endroit et à l'envers. Ils invitent également un autre artiste.



Julien Tiberi & Aurélien Mole, *Sir Thomas Trope*, galerie L'Histoire de l'œil, Marseille, 2013.



Julien Tiberi & Aurélien Mole, *Sir Thomas Trope*, Fiac 2013, Sémiose galerie, 2013.

« *La cimaise de Sir Thomas Trope est un mur pivotant aux œuvres bifaces, créant une vision incertaine, ambiguë, déroutante. Les œuvres clippées aux ouvertures de la paroi tournent sur elles-mêmes afin de dévoiler leur double sens et de proposer sans cesse de nouvelles combinaisons. Elles dissolvent toute supposition de discours et de narration au profit d'amorces de sens. L'objet gigogne et autonome transforme l'expérience de l'exposition en jeu de manipulation (au sens propre également), où il faut toucher pour voir.* »  
 « *La connaissance par la main est une notion centrale dans l'œuvre de Julien Tiberi* », commente Aurélien Mole, pour qui toute collaboration est « *un moyen d'étendre son travail* ».

Deux ans plus tard, à la Villa du Parc à Annemasse, « *le partage de l'autorité agite des œuvres palimpsestes, comme les objets incomplets, ou les dessins bifaces.* » Julien Tiberi jure lui aussi par la création collective, il évoque « *la nostalgie du nous* » comme moteur de la création solitaire.

Cette fois, dans une première pièce, deux cimaises se font face, scindant l'espace et le transformant en plusieurs salles potentielles. Même procédé, différentes œuvres, un nouvel invité. À l'étage, une dernière cimaise sur laquelle on ne retrouve qu'une seule œuvre, et lorsque l'on tourne la cimaise, sur le mur, en symétrie, on retrouve la première exposition (celle de l'Histoire de l'œil) telles les archives de Sir Thomas Trope.

Projet-œuvre total, collaboratif, redéfinissant constamment l'espace par un jeu de manipulation où le corps entier est convoqué, ce dispositif crée un rapport charnel à l'œuvre où tout s'effleure, s'effeuille... Le spectateur s'approche, se penche, regarde de côté, de biais, la tête en bas, la tête en l'air... Autrement.



## LE TOURNIQUET de Gilles Barbier<sup>4</sup>

L'œuvre que Gilles Barbier présente lors de la deuxième édition de La Force de l'Art (Grand Palais, Paris 2009) se présente ainsi : un grand tourniquet noir, un grand livre ouvert, plusieurs doubles pages, des gouaches sur papier réunies pour la première fois en un dispositif mobile dont le rythme, lent à l'extrême, évoque l'élaboration de la pensée. Il m'écrit :

*« Les tourniquets de mon dispositif sont animés le plus simplement du monde. Un seul moteur fait tourner les quatre cercles, eux-mêmes disposés sur une roue crantée. Rien de plus ! Les roues sont dentées de manière à ce que, quand la première roue fait un tour, la seconde fait 3/4 de tour, la troisième 1/2 tour et la dernière 1/4. Cela permet de moduler l'espace un grand nombre de fois. Nous avons, avec l'ingénieur avec qui j'ai travaillé, mis en place un cycle de 9 minutes par tour pour la plus rapide (soit une vitesse de 93 mètres à l'heure, aucun risque de bobo pour le visiteur). »*

Sur chacune des huit cimaises, on découvre un polyptyque différent, composé de six gouaches noires qui se répondent par couple : d'un côté le langage, de l'autre côté l'image.

Leur encadrement en bois et verre permet aux deux parties de se refléter l'une dans l'autre, de sorte que les motifs de chaque page de l'œuvre s'entremêlent.

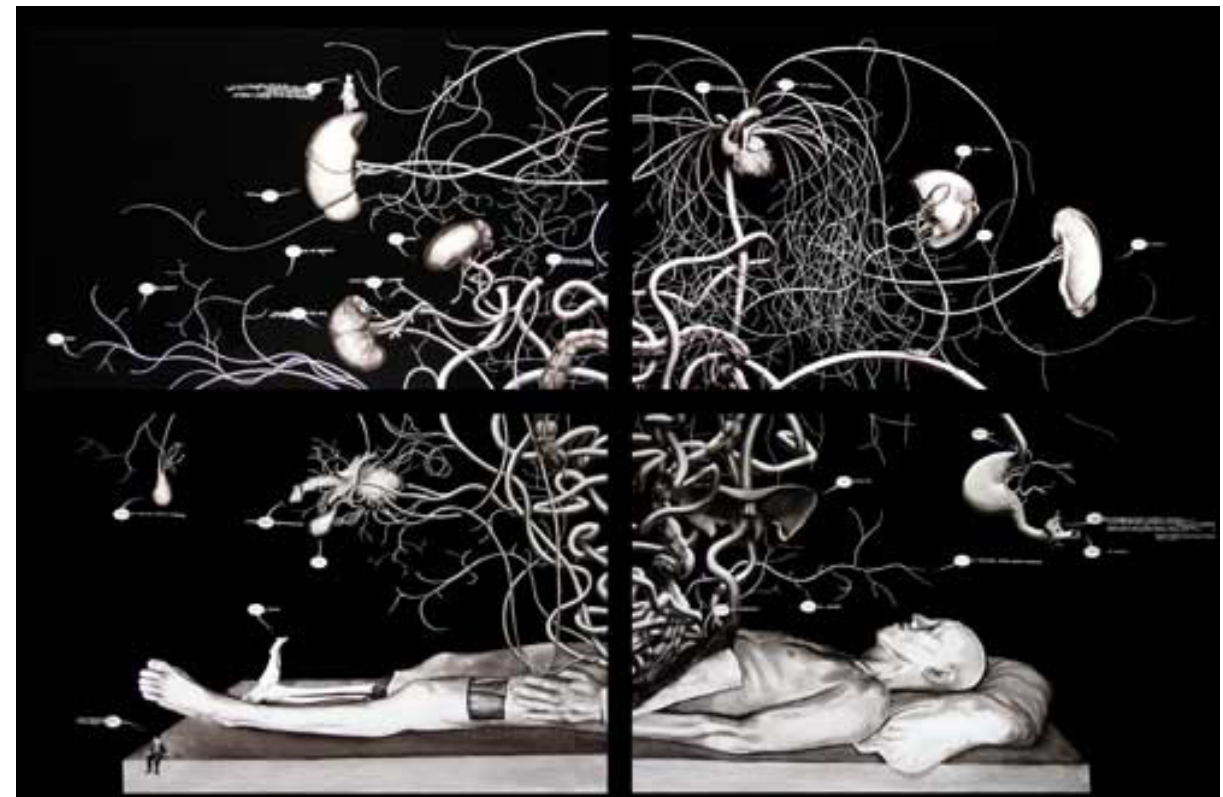




Le contenu des images est extrêmement varié.  
On y trouve entre autres une coupe du « Terrier »,  
un projet de l'artiste existant déjà sous forme  
de sculpture et faisant référence au *Terrier*  
de Kafka, une bibliothèque de BD,  
des acariens vus au microscope,  
des vers qui « parlent », pendus au bout  
de fils de pêche, accrochés à des hameçons.

Le corps du spectateur, ici convoqué  
par le mouvement du tourniquet,  
est amené à avancer ou reculer,  
permettant à chaque mouvement  
une lecture différente visant à faire  
éclater la linéarité du récit.

Gilles Barbier  
*Aaaah!*, Gouache noire sur papier,  
quatre éléments, 20 x 190 cm.  
Collection particulière, Paris, 2004.





Gilles Barbier, *Le Tourniquet, La Force de l'Art*, Grand Palais, Paris, 2009.

## C- LE DRAWER UNIT#1

### FLAT FILES

Ces trois exemples de dispositifs singuliers d'exposition du dessin ont en commun une lecture modulaire de l'espace et du temps qui autorise un regard de côté, de biais ou de travers, c'est la raison pour laquelle je les ai choisis.

Voilà un dernier exemple qui m'a amenée à imaginer le Drawer Unit#1. L'idée originale des Flat Files, initiée en 1995 par l'artiste Joe Amrhein<sup>5</sup> à la galerie Pierogi à Brooklyn, est de mettre à disposition du plus grand nombre des œuvres d'art originales.

Rangées dans des meubles à tiroirs, les œuvres sont multiples ; dessins, photos, collages, peintures, tant qu'elles sont plates elles trouvent leur place ici...

Le spectateur, muni de gants blancs, ouvre et ferme ces tiroirs afin de découvrir les œuvres.

Il peut les toucher, les regarder de près, de travers, à l'envers, comme il l'entend.

Les dessins sont idéalement vus de cette manière ; à travers le processus de localisation et de manipulation, l'expérience est améliorée, elle devient plus spontanée, plus intuitive...



*Flat Files*, Pierogi gallery, Brooklyn NY, 2005.



*Flat Files*, Pierogi gallery, Brooklyn NY, 2005.



## DRAWER UNIT #1

Ces Flat Files ont largement inspiré le Drawer Unit #1, un dispositif générique, mobile, modulable, pouvant abriter plusieurs propositions.

Un outil pour curateur en somme, pensé comme une extension de notre revue de dessin, *The Drawer*. Une pièce en soi également, autonome, signée et numérotée.

Ce Drawer Unit#1, comme nous l'avons baptisé, réalisé par le designer Nicolas Javel, consiste en un « meuble » à tiroirs de 120 x 90 cm / 340 x 250 cm déployé. Un display de présentation de dessins, interactif et simple.

Il joue avec les notions de montré/caché, valorise les œuvres sur papier par leur présentation à l'horizontale et l'illusion que l'on peut les toucher. Il se déploie tout entier mais ne se révèle jamais entièrement ; pour ouvrir un tiroir il faut en refermer un autre. Il offre ainsi une vision multiple et parcellaire de l'exposition qu'il accueille. Le spectateur devient alors scénographe.

Ce dispositif est né de l'envie de montrer le dessin autrement. Oublier le *white cube*, l'exposition à la verticale, la trop grande distance entre l'œuvre et le spectateur. Par le simple mouvement d'ouverture des tiroirs, le spectateur, s'il joue le jeu, devient acteur et organise sa propre vision des choses.

L'exposition se démocratise, devient nomade, mobile, modulable, facilement montable et démontable. Elle s'installe partout.

L'enjeu esthétique inhérent à la réussite de ce projet a pour effet de produire un objet que l'on veut toucher, un module de curiosité qui cache un trésor. C'est un objet intrigant, désirable, qui rend curieux.

Le 18 mars 2014 je le présente à la galerie du Jour agnès b. Il expose une cinquantaine de dessins de l'artiste anglais Paul Davis. Quelques propos recueillis le soir de sa présentation témoignent de l'interaction réelle avec l'objet, hélas limitée par sa réalisation un peu hâtive.

Le spectateur tourne autour du dispositif, dont seul un tiroir est ouvert. Il est encouragé à en ouvrir d'autres, à se pencher un peu, à contempler. « C'est drôle », « C'est beau et amusant », « Superbe objet ». Il devait partir à Hong Kong. Le DU#1 sera malheureusement cassé. Son poids lui aura été fatal.



*The Drawer Unit#1*, galerie du Jour, agnès b. Paris, 2014.



*The Drawer Unit#1*, galerie du Jour, agnès b. Paris, 2014.

## II- VERS UN NOUVEAU DISPOSITIF

*« Mais c'est mon atelier ! Rien n'est fixé !  
Rien n'est figé ! Tous ces blocs, toutes  
ces formes et ces contours que l'on peut  
déplacer, avec lesquels on peut jongler  
comme dans une expérience qui s'élargit  
et se poursuit. »*

Brancusi

*(voyant Manhattan)*



## DRAWER UNIT #2 UNE EXPOSITION ÉVOLUTIVE

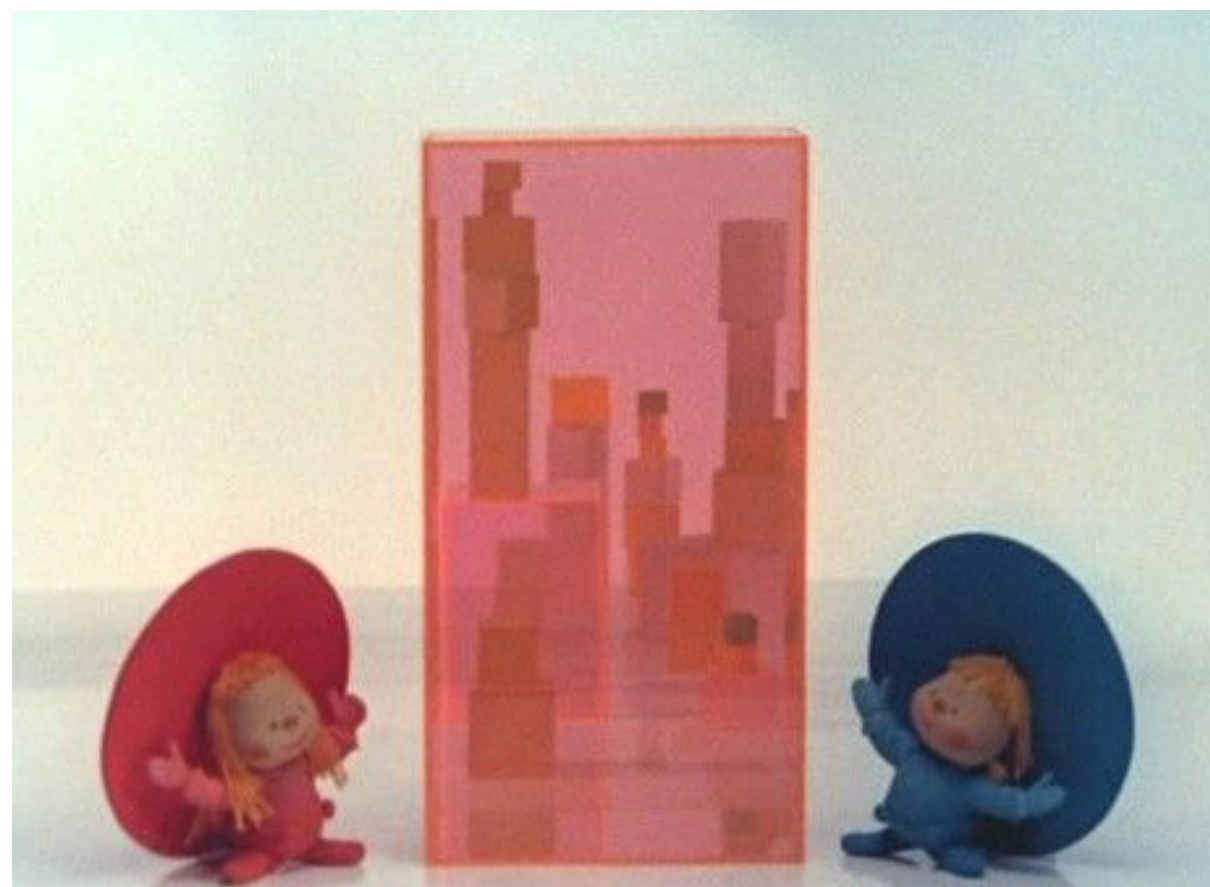
### A- INSPIRATIONS

C'est une émission télévisée des années 1970 qui est le point de départ de ma recherche... *Chapi Chapo*, deux petits commissaires d'exposition, toujours en train de changer la scénographie de leur lieu, m'intriguaient quand j'étais enfant. Qu'y avait-il de caché sous les boîtes qu'ils déplaçaient sans cesse ?

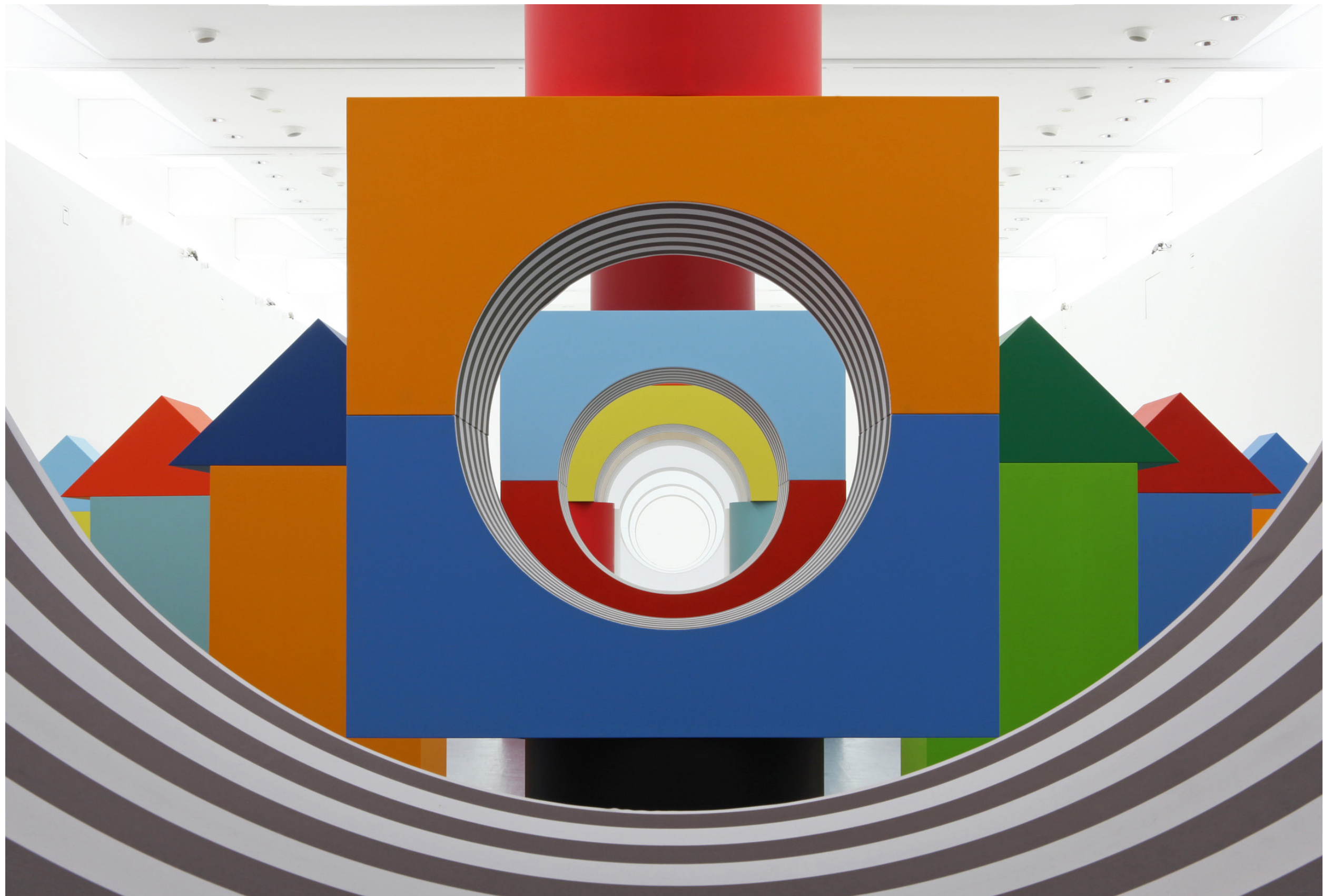
La scène se métamorphosait sous nos yeux en un jeu de construction fait de socles et de piédestaux.

Cette idée du jeu, de la construction, de la déconstruction, du mouvement en somme, est à la base de ce projet de DU#2. Ou comment penser une exposition en marche.

J'ai convoqué ici Daniel Buren pour son jeu d'enfants, Schwitters avec le Merzbau, Brancusi et ses groupes mobiles. Tous ont en commun un travail « in situ », dans lequel l'œuvre est inséparable de son lieu de présentation, un travail sur le jeu, donc, l'espace, le mouvement et la place du spectateur dans le dispositif.



*Chapi Chapo*, Le rangement, 1974.



*Jeu d'enfants, Vue d'exposition, Musée d'Art moderne et contemporain de Strasbourg, 2015.*

## LE JEU

Pour Jeu d'enfants, travaux in situ, Daniel Buren présente deux œuvres conçues pour le Musée d'art contemporain de Strasbourg. Ces deux œuvres se déploient respectivement sur les 1 500 m<sup>2</sup> de façade ainsi que sur les 600 m<sup>2</sup> de la salle d'exposition temporaire. C'est un véritable jeu de construction géant aux modules géométriques qui sont disposés dans la salle de façon symétrique.

Les éléments installés dans la première moitié de la salle sont laissés en blanc tandis que les suivants jouent le jeu de la couleur. Une allée rythmée par des constructions de plus de 6 mètres de hauteur partage la salle en deux dans le sens de la longueur. Évidées en leur centre par un « oculus », les modules semblent constituer une lunette géante, qui, comme ses Cabanes éclatées<sup>6</sup>, et contrairement à un tableau, ménage des points de vue multiples. Une invitation à la promenade.

Outre sa beauté plastique, voilà ce que j'aimerais proposer à mon tour, une forme architecturale ouverte qui incite le spectateur à pénétrer dans le domaine de l'artiste, une recherche simple et ludique vers la connaissance de l'œuvre en somme.

Cette idée de déambulation, de mouvement autour et dans le dispositif permet de s'approprier l'objet de manière empirique, de le faire sien. Le spectateur au cœur du dispositif intègre l'œuvre dans sa globalité.



*Jeu d'enfants, Vue d'exposition, Musée d'Art moderne et contemporain de Strasbourg, 2015.*

## LE MERZBAU

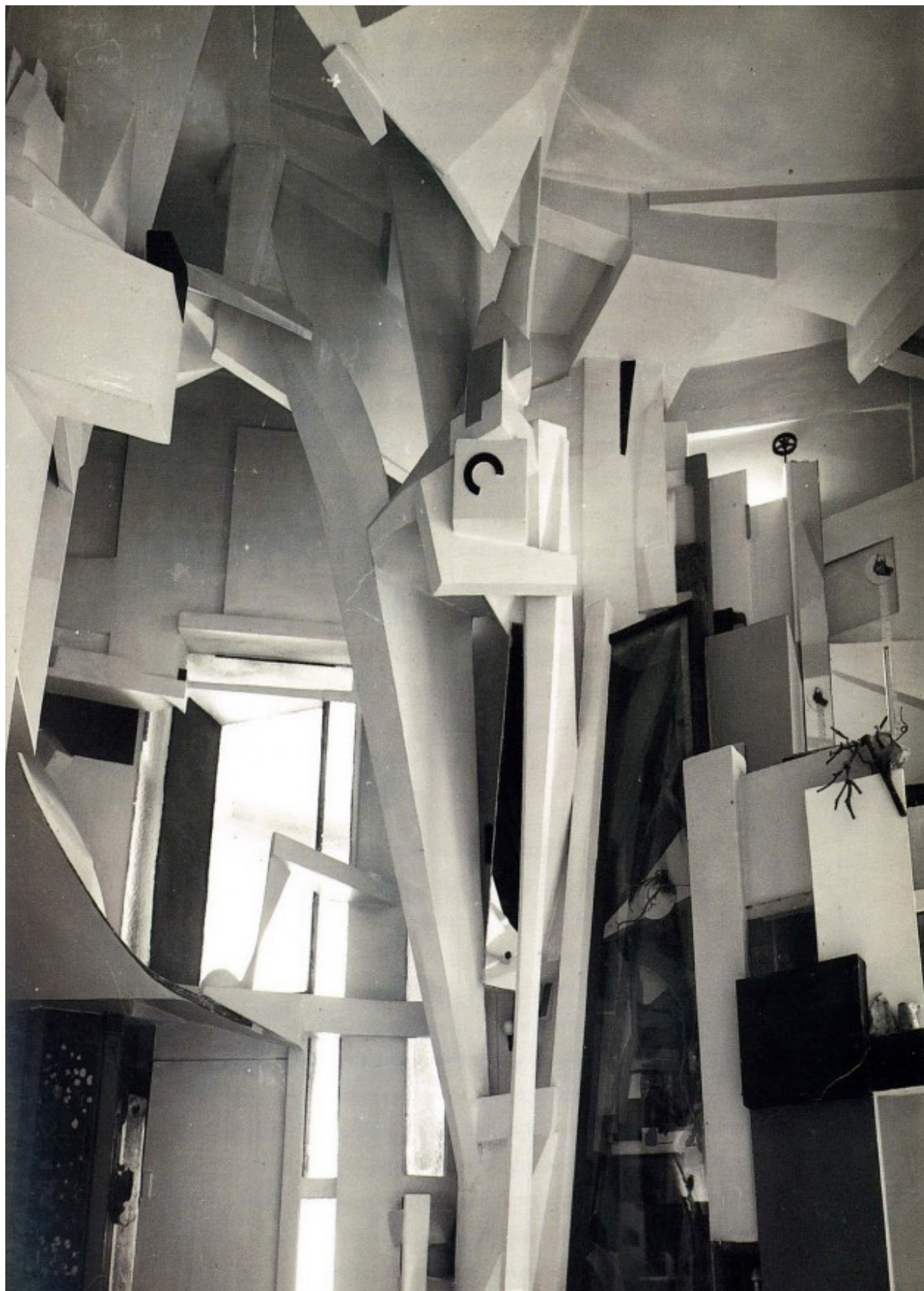
On retrouve cette idée de mouvement chez Schwitters et le Merzbau<sup>7</sup>. Un mouvement apporté par les objets qui alimentent le dispositif et le changent constamment.

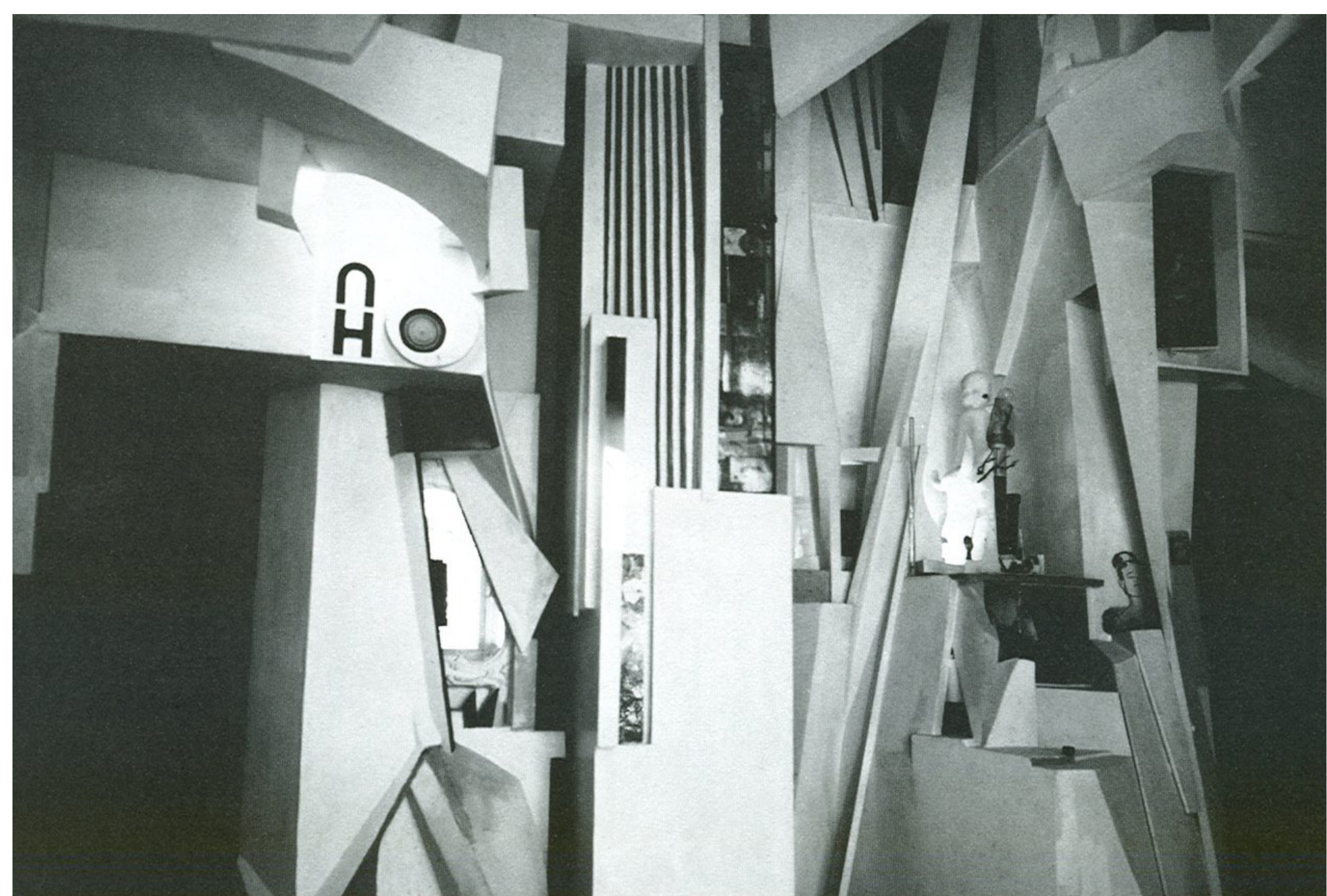
En 1921, Schwitters entame la construction d'une structure faite de volumes blancs en plâtre, aux plans imbriqués les uns dans les autres, et traversée par des tiges et des poutrelles de section carrée, la Schwitters-Säule (colonne Schwitters), dans laquelle s'encastrent, dans des cavités, ses œuvres et celles de ses amis.

D'abord limitée à son atelier, la construction, en constante expansion et sans cesse modifiée par l'artiste, envahit peu à peu toutes les pièces et tous les étages de la maison. L'artiste lui donne le nom de Merzbau (construction Merz).

Se crée une sorte de parcours composite fait de grottes, de colonnes, d'objets trouvés, en constante évolution. Plus qu'un atelier, c'est une œuvre d'art en soi dans laquelle Schwitters remarquera plus tard que tout ce qui était d'une quelconque importance pour lui a été contenu dans le Merzbau, une sorte d'œuvre autobiographique totale et toujours en mouvement dans laquelle l'artiste vivait totalement immergé dans son art.

Outre cette idée de dispositif-œuvre autobiographique, total, ce qui m'intéresse ici, c'est son caractère inachevé ; une œuvre prise in situ, dans laquelle on peut s'immerger, toujours en devenir.





Kurt Schwitters, *The Hannover Merzbau*, 1930.

## LES GROUPES MOBILES

Cette idée d'immersion et d'œuvre en devenir est aussi très présente chez Brancusi<sup>8</sup>. Quelques sculptures, socles et piédestaux composent un groupe mobile que Brancusi arrange et réarrange face à la caméra, multipliant les points de vue afin de s'approcher au plus près d'une œuvre prise comme un tout.

L'atelier, incontournable élément, procède du désir de présenter sa sculpture de façon optimale, devenant œuvre autonome, aux prises avec le temps, in situ, toujours mouvante, n'existant que dans l'instant. Il est dès lors impossible d'appréhender la réalité de l'œuvre comme statique et définitive.



Constantin Brancusi, *Vue d'ensemble de l'atelier*, 1923.



Constantin Brancusi, *Vue d'ensemble de l'atelier*, 1922.

*“La modernité de Constantin Brancusi réside incontestablement dans l’usage singulier de la photographie, qu’il fit en toute indépendance de ses amis photographes Edward Steichen et Man Ray, entre autres, comme révélateur de son œuvre. Loin d’être de nature documentaire voire anecdotique, le recours à la photographie aura permis à Brancusi d’affiner l’œil du sculpteur en intégrant le point de vue mobile du spectateur à l’acte créateur. L’atelier devient alors non plus le lieu ni le prolongement mais l’essence même de l’œuvre totale et mouvante, appréhendée suivant le concept de groupe mobile.”*

Anne-Françoise Penders

Multiplier les perspectives  
et les points de vue  
afin que le « regardeur »  
s’approche au plus près  
de l’œuvre, qui n’est jamais  
complètement la même,  
une œuvre vivante, loin de la  
sacralisation muséale,  
voilà ce vers quoi tend  
également mon projet.



Constantin Brancusi, *Vue de l'atelier*, 1923.



## B- QU'EST-CE QUE LE DRAWER UNIT #2 ?

J'ai donc orienté mes recherches autour de ces trois notions : le jeu, l'espace et le mouvement. Un jeu modulable qui puisse éveiller la curiosité du spectateur, lui donner la permission, l'envie de s'approprier l'objet, de faire partie intégrante de la proposition.

C'est ainsi que j'ai découvert le *Morph puzzle*, un puzzle qui offre la possibilité de transformer un bloc en un autre - passant ainsi d'un cube à un premier prisme, puis à un second - par une simple manipulation de pièces.

Un cube, donc, composé de 4 modules s'emboîtant les uns dans les autres et pouvant se transformer.

Ces 4 éléments qui s'assemblent pour n'en former qu'un deviennent éléments de display d'exposition.

On les imagine devenant socle, piédestal, cimaise, espace.

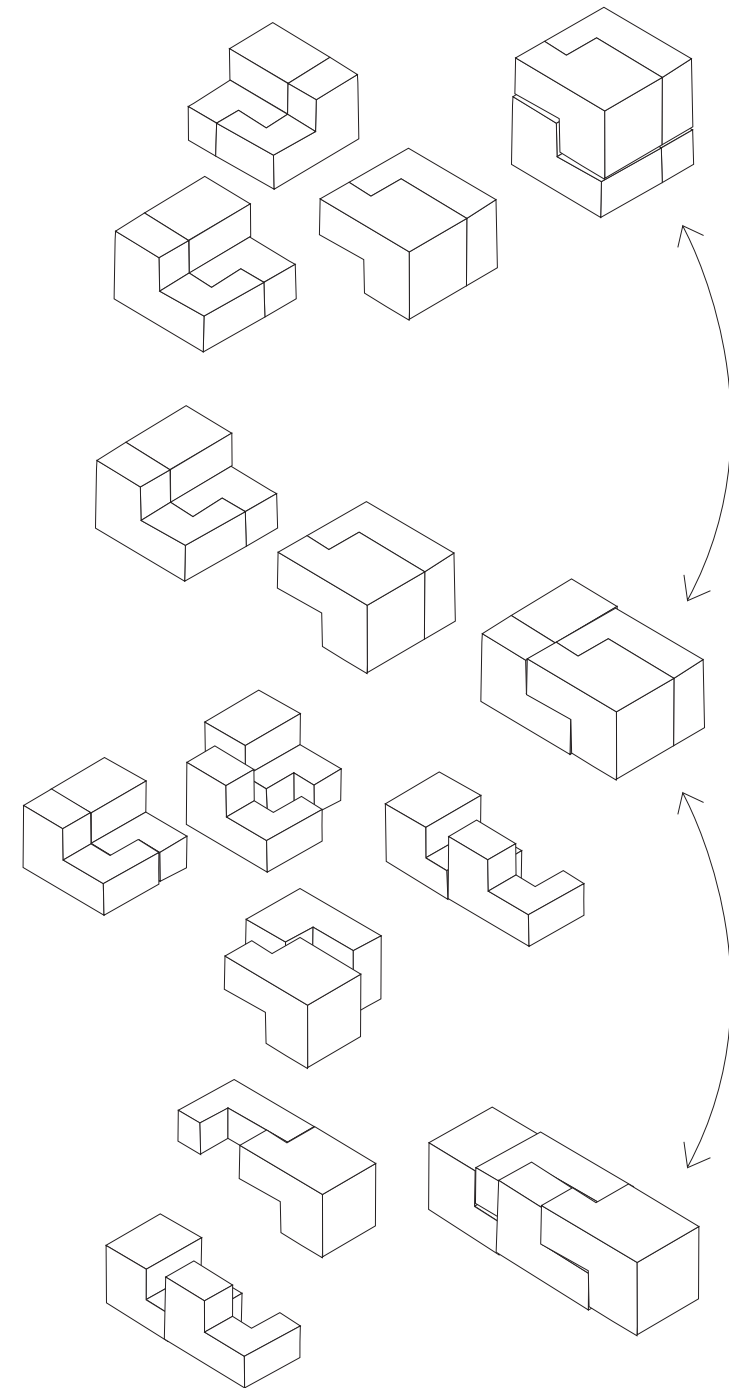
Se déployant. Mouvant. Surprenant.

Recréant sans cesse des perspectives différentes, tels ces pièges optiques jubilatoires de Felice Varini ?

Scindant l'espace en plusieurs parties ?

Un dispositif que l'on pourrait traverser ou dans lequel entrer ?

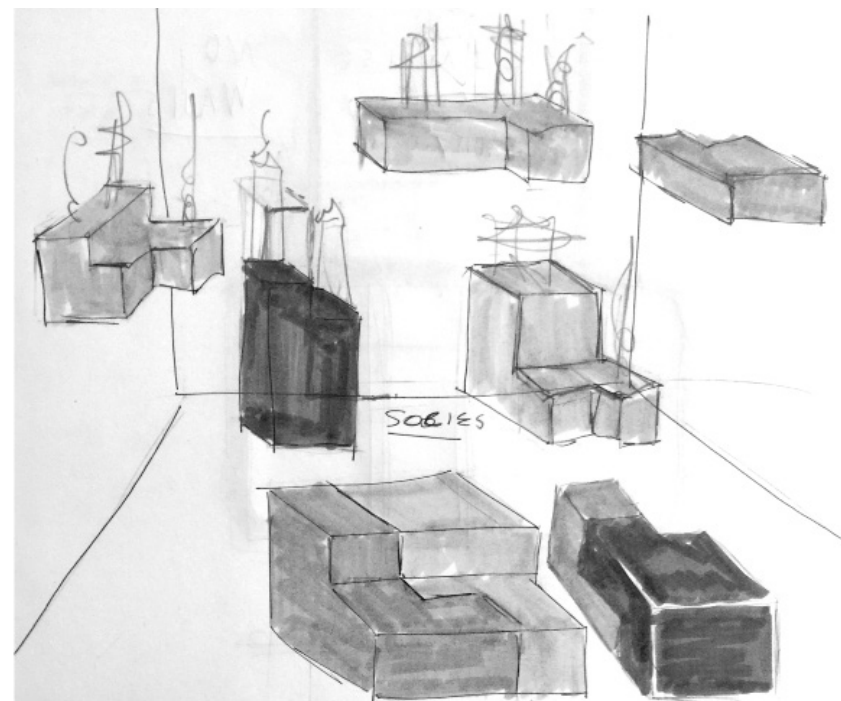
Un module d'accueil générique certainement, à la taille fluctuante, outil de curateur, pour et avec les artistes.



Une collaboration avec les artistes  
Lamarche-Ovize<sup>9</sup> est alors envisagée.

Lors d'une exposition au centre d'art  
Les Capucins à Embrun, ils construisent  
selon mon schéma un module destiné  
à être dessiné sans dessus dessous.  
Il doit également accueillir une lampe.

Je réalise alors que ma partie est finie  
et extrêmement limitée et que le projet,  
bien que cohérent en théorie,  
n'a que peu d'intérêt pour moi.



*DrawerUnit #2, croquis, 2016.*



Alexandre & Florentine Lamarche-Ovize,  
*Vue d'exposition, Module 1 DU#2, les Capucins, Embrun, 2016.*

### III- SIGMUND

Pâques 2016.

Je rends ce mémoire et je pars en vacances.  
Impossible de continuer le projet.  
Ma seule envie est d'investir le module,  
de dessiner dessus, dessous, à l'intérieur, partout.  
Le rôle de «commissaire» ne me convient pas.  
Pas cette fois.

Avec l'aide de ma directrice de projet, l'artiste  
Cécile Babiole, je laisse tomber le dispositif  
d'exposition et décide de me consacrer à SIGMUND.  
Un programme d'interprétation graphique des rêves.

Il ne s'agit pas de proposer une image proche  
de la réalité du rêve, mais plutôt de l'interpréter  
à ma manière. D'en faire une sorte de paysage  
émotionnel subjectif dans lequel le rêveur  
aurait envie de se plonger.  
Une interprétation rêvée d'un rêve.  
Un rêve du rêve. Un rêve dans un rêve.  
En tout cas quelque chose de l'ordre  
du voyage, d'une invitation à rêver encore.

En psychanalyse, le rêve est une représentation  
d'un territoire psychique constitué de strates  
(comme les calques de mes dessins).  
Aucune vérité ici, seul le rêveur peut interpréter  
son rêve, inutile donc de s'y atteler, laissons  
au rêveur la substance de son rêve, proposons-lui  
simplement une œuvre à partir de son récit.



# SIGMUND

est un programme d'interprétation graphique et subjective de vos rêves.  
Aucune consigne ou presque. Commencez à raconter un rêve  
qui vous tient à cœur. N'attendez pas de le retrouver sur la feuille,  
laissez le programme vous offrir une œuvre.





Je regarde mon père.  
Il caresse d'une main les cheveux de ma mère.

Je travaille avec l'artiste et programmeur Florent Deloison, qui écrit le programme dans Processing. Selon les possibilités du programme, et au fur et à mesure de nos expérimentations, j'établis un certain nombre de règles linguistiques et graphiques.

L'idée : réussir à suggérer la nature du rêve par métaphore ou métonymie sans tomber dans un propos confus ou trop figuratif, proposer un dessin graphiquement complexe et cohérent.

Les mots choisis font partie d'une liste des 1750 mots les plus utilisés de la langue française, établie par le lexicologue Étienne Brunet<sup>10</sup>. Je n'ai gardé de cette liste que les substantifs, ajoutant les mots (noms et verbes) qui me semblaient manquer. J'ai amplement changé cette première liste en mélangeant ce qui me semblait approprié au récit du rêve. Bien que souvent peu structuré, il me semble que l'on y trouve toujours une indication de lieu, de temps et d'action. J'ai enfin enlevé les mots à double sens - et ils sont nombreux - tels été/été afin qu'ils ne viennent pas perturber le discours.

Le dessin très graphique est à l'image du rêve, un collage, cadavre exquis d'images trouvées et superposées. Il s'apparente à l'écriture automatique du surréalisme. Les images de fond évoquent une émotion, une scène, un lieu ou une temporalité (forêt, été, hiver, peur, angoisse, etc.). Les autres sont des substantifs plus descriptifs.

Par souci de cohérence, et dans l'idée d'un futur développement animé, j'ai décidé de limiter l'image à 5 éléments. Une fois le dessin soigneusement mis de côté, l'écran s'efface et le récit continue.

J'ai également travaillé tous les visuels en faisant en sorte que les couleurs puissent fonctionner entre elles et créer une harmonie finale indispensable.

Le programme est simple : à chaque mot correspond une image. On voit le rêve s'écrire à l'écran. Lorsque le programme reconnaît un mot, le dessin lui correspondant apparaît lentement au centre de la page.

Rien d'aléatoire ici, le graphisme du dessin s'occupe de tout.

Un même récit produira toujours les mêmes images...

Si en revanche, au bout de deux phrases, SIGMUND ne reconnaît pas de mot, un *no comprendo* apparaît sur l'écran pour signifier au rêveur de continuer à raconter son histoire...

Après 5 mots reconnus, l'écran s'efface, l'image est rangée, numérotée et constitue une partie de ce qui va devenir un storyboard d'une dizaine d'images (que l'on pourra animer par la suite avec du son). Le rêveur peut choisir d'imprimer cette série de dessins ou en choisir un seul, sur un papier A3.

Voici l'exemple du rêve de Cécile

### Nuit du 12 au 13 juillet 2016

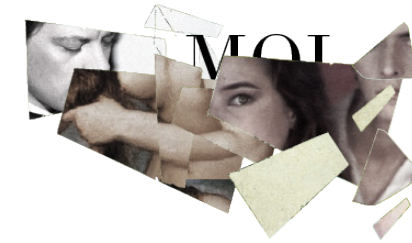
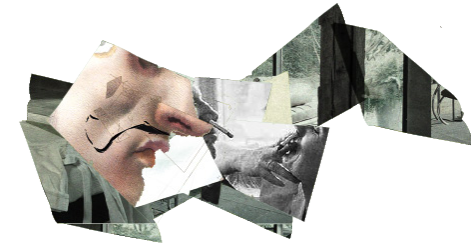
*C'est dans le salon de mes parents, genre un dimanche après-midi, je suis dans le canapé en cuir fauve, mon père est par là.*

*Puis Benjamin Biolay descend l'escalier et s'installe à côté de moi, naturellement, le bras vaguement autour de moi sur le dossier du canapé.*

*On n'est pas ensemble a priori, je ne sais pas trop ce qu'il fait là, je pense qu'il n'est pas vraiment là pour moi (il faisait un truc à l'étage) mais pendant qu'on papote (je ne sais pas de quoi), il commence à prendre mes doigts dans ses mains et à jouer avec, puis au fil du truc il me les mordille tout aussi naturellement, donc je comprends qu'on est ensemble, ou qu'on va l'être, enfin on l'est...*

*Et puis mon père commence à lui parler du bistrot où il se rend tous les jours, comme s'ils avaient des connaissances communes, enfin comme si c'était un terrain connu commun.*

*(étant précisé s'il le faut que mon père à ma connaissance n'a pas de bistrot attiré !)*



## CONCLUSION

Autrement voir.

Les changements de point de vue - de la part de celui qui regarde - et de place - de la part de celui qui donne à voir - sont le fil directeur de ce mémoire. Ce cursus m'a menée ailleurs, là où je ne pensais pas aller.

L'objet que je vais présenter ici est l'aboutissement d'un parcours qui n'est pas le fruit du hasard. C'est un ensemble d'expériences devenues objet réel, fabriqué à plusieurs, résultat d'une année de déambulation et d'expérimentations autour du rêve et du dessin, qui m'habitent depuis bientôt vingt ans...

## LES ENJEUX

Via le Machine Learning on pourra certainement un jour prendre en compte la structure du rêve et proposer une interprétation plus symbolique et pertinente du récit. Une perspective sémantique, donc, analyse psychanalytique du rêve.

Seul le rêveur, en revanche, peut donner une signification à son rêve. La vérité importe peu d'ailleurs.

Je m'appête à développer le projet dans un environnement de réalité virtuelle avec une maison de postproduction parisienne : Digital District.

L'idée : proposer les récits de rêve dans un univers dessiné à 360° en ajoutant également du son (voix et musique).

J'aimerais également diriger ce projet vers une version animée qui s'adresserait aux enfants.

Un projet pédagogique mêlant dessin, apprentissage de la lecture et de l'écriture.

On pourrait l'imaginer d'ailleurs dans un dispositif d'exposition proche du Drawer Unit...



## NOTES

1. LE KIOSQUE ÉLECTRONIQUE fut ainsi présenté en 2009 au Nouveau Festival du Centre Pompidou à Paris durant cinq semaines. L'installation sonore Précisions sur les vagues fut quant à elle créée pour le Festival d'Avignon en 2008. Il a aussi réalisé plusieurs commandes artistiques pour l'espace public, et depuis 2004, il est associé au collectif Cocktail Designers.

*« L'essentiel de mon travail se concentre sur des objets et des espaces de diffusion, pour des créations musicales et/ou sonores, des œuvres d'art plastique (expositions), des archives, etc. Il s'agit d'un design de médiation. Ma pratique du design relève d'une pratique d'atelier, artisanale, dont la validation ne se fait pas dans le contexte industriel de production, mais dans des situations de recherche issues de confrontations pluridisciplinaires. »*

Olivier Vadrot

2. FABRICE GYGI est l'un des artistes suisses majeurs de sa génération. Dès les années 1990, il développe un travail de sculptures et d'installations – tentes, remorques, paravents, gradins, local de vote ou structures anti-émeutes – qui interrogent les systèmes de contrôle de la société contemporaine.

3. MUMO « Formidable laboratoire, né de la conviction que l'art est un outil d'ouverture, de partage et d'éveil au monde, MUMO est un musée mobile destiné à aller à la rencontre des enfants, en particulier ceux qui se trouvent éloignés de l'accès à la culture, en se rendant directement sur leurs lieux de vie : cour d'école, centre de loisirs, parking d'un quartier...

Ce musée itinérant lancé en 2011 a parcouru la France, le Cameroun, la Côte d'Ivoire, la Belgique, la Suisse, l'Espagne et le Luxembourg, pour proposer aux enfants une expérience inédite de l'art contemporain, à travers la découverte de 14 œuvres spécialement créées pour le MUMO par des artistes internationalement reconnus.»

in [www.mumo.com](http://www.mumo.com)

## 4. GILLES BARBIER

Sculptures, photographies, grands dessins, installations, l'œuvre de Gilles Barbier est multiple et foisonnante.

Proche de l'esprit Dada, de Marcel Duchamp, Francis Picabia et Kurt Schwitters notamment, il s'est engagé dans une voie alternative à l'histoire de l'art officielle. Ennemi de la logique et des vérités définitives, Gilles Barbier expose ses intentions :

*« Il s'agit moins pour moi de corriger le réel vers la mystification et l'absurde que de le replacer dans la perspective du langage, d'en faire le lieu d'une probabilité, d'une discussion ».*

Ainsi, il s'autorise à multiplier les scénarios pour inventer d'autres possibles, d'autres mondes, d'autres attitudes...

## 5. JOE AMRHEIN

*« As an artist myself, I have always found works on paper compelling and often with a greater sense of immediacy than, say, a larger painting might have. The idea for Pierogi's Flat Files grew out of my realization that people don't often get to see these kinds of works in formal gallery and museum shows, and so the Flat File portfolios would be an ideal way for people to look through and actually touch original works and, in a sense, become their own curator, with works by established artists next to those by relative unknowns. »*

## 6. LA CABANE ÉCLATÉE

polychrome aux miroirs par exemple.

« À l'extérieur, des murs de miroirs cachent sa présence par la réflexion de son environnement.

Comme sous l'effet d'une implosion, quatre éléments se sont détachés au centre de ces murs, révélant dans l'embrasure le fameux outil visuel, inimitable signature-signalétique, et laissant entrevoir, à l'intérieur, des murs peints de bleu clair, bleu foncé, jaune et rose, reflétés par un axe central en miroir. La cabane est un objet architecturé aux déclinaisons plastiques extrêmement riches. En fonction du lieu de présentation, l'artiste en module à l'infini les paramètres : épaisseur, reflet, couleurs, transparences, superpositions, matériaux... Cet espace ménage, contrairement à un tableau, des points de vue multiples ; il est, par son éclatement, une œuvre ouverte, une invitation à l'expérimentation.»

<https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource/cpgG8jA/>

## 7. LE MERZBAU

Né à Hanovre en 1887, l'artiste Kurt Schwitters fonde son travail sur la substitution de déchets et de détritrus de toutes sortes aux matériaux nobles (huile, couleurs, pigments).

En parallèle du mouvement Dada, et parce que Hans Arp y est refusé, Schwitters\* fonde le mouvement « Merz », ironiquement tiré de la partie centrale du mot « Kommerzbank » découpé dans une annonce imprimée. « Merz » cherche à s'approprier tous les rebus de la société industrielle, faisant entrer la réalité quotidienne dans l'art. C'est dans cette idée d'un « art total Merz » qu'il entame dès 1920, la construction d'une structure faite de volumes blancs en plâtre, aux plans imbriqués les uns dans les autres, et traversée par des tiges et des poutrelles de section carrée, la Schwitters-Säule (colonne Schwitters), dans laquelle s'encastrent, dans des cavités, ses œuvres et celles de ses amis. D'abord limitée à son atelier, la construction, en constante expansion et sans cesse modifiée par l'artiste, envahit peu à peu toutes les pièces et tous les étages de la maison. L'artiste lui donne le nom de Merzbau (construction Merz).

## 8. BRANCUSI

Artiste majeur dans l'histoire de la sculpture moderne, né en 1876 en Roumanie, Constantin Brancusi a vécu et travaillé à Paris de 1904, jusqu'à sa mort en 1957. La plus grande partie de son œuvre y fut créée. Dans son testament, il lègue à l'état français la totalité de son atelier, situé impasse Ronsin Paris XV<sup>e</sup>. Celui-ci fut reconstruit sur la Piazza en 1997. Une collection unique au monde, constituée de 137 sculptures, 7 socles, 41 dessins, deux peintures et plus de 1600 plaques photographiques de verre et tirages originaux.

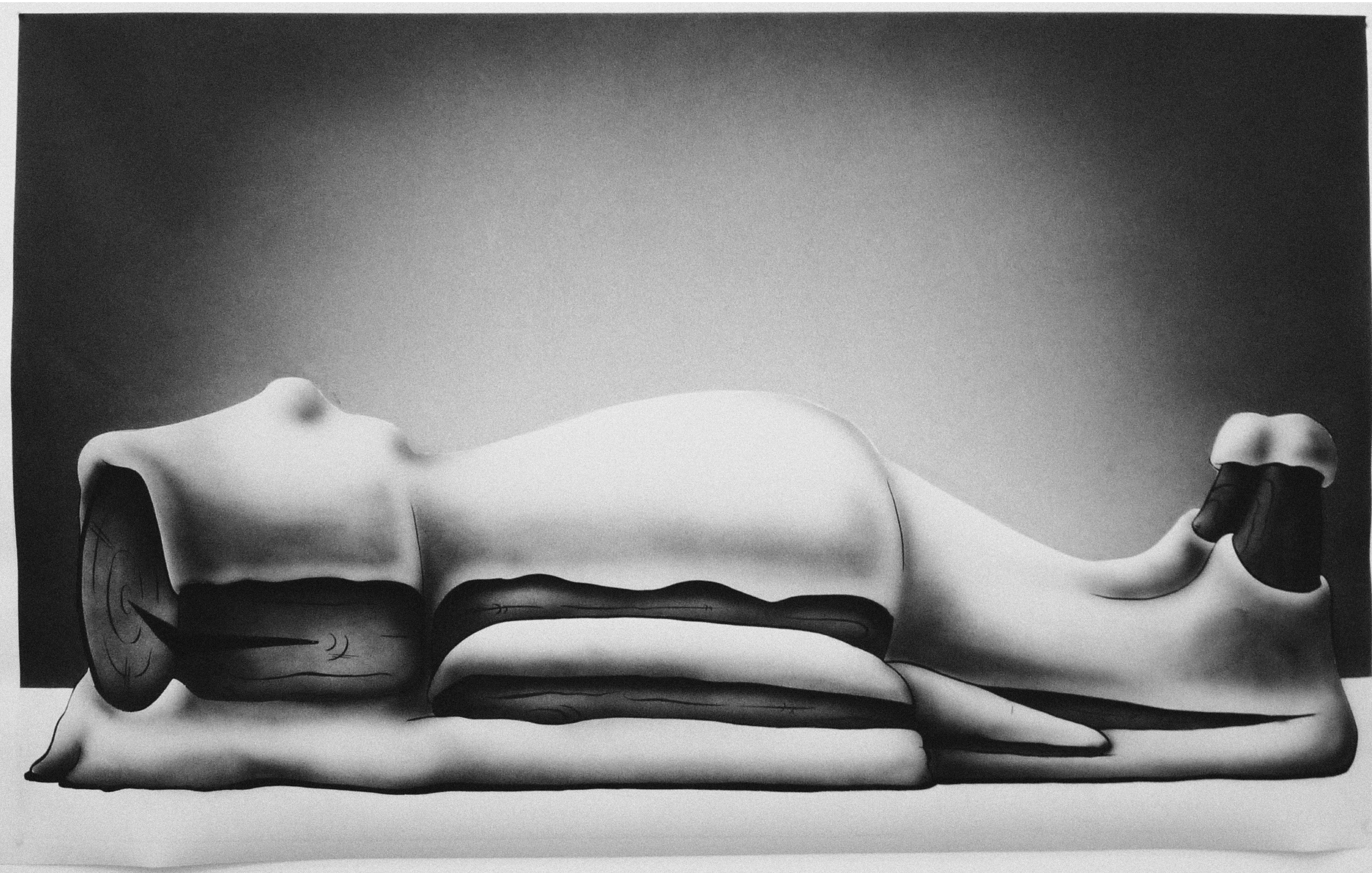
## 9. LAMARCHE-OVIZE

« Le travail d'Alexandre et Florentine Lamarche-Ovize procède selon deux stratégies: l'une visant à omettre, à éliminer. Ou encore à mettre en retrait (l'anecdote), à créer des espaces de mise en attente (planches encyclopédiques, répertoire de figures à activer, etc.). L'autre, à compiler les matières et les images selon un appétit gargantuesque, menaçant le spectateur d'une explosion qui semble ne jamais devoir finir. Leurs efforts ont sans doute à voir avec le projet de mettre sur pied un langage littéral, et non représentationnel, sans pour autant être dans l'abstraction, mais surtout, sans évincer la question du réel. »

Annabela Tournon, 2014

## 10. ÉTIENNE BRUNET

Linguiste français né le 13 mars 1936 à La Pommeraye (Maine-et-Loire). Normalien, agrégé de lettres classiques, docteur d'État, il a été professeur de l'université de Nice Sophia Antipolis, où il fonde le laboratoire Bases, Corpus, Langage (UMR 7320). Pionnier de la linguistique informatique et de la statistique textuelle française, à la suite de Pierre Guiraud et de Charles Muller, il est le concepteur du logiciel universitaire Hyperbase2, dont il livre en 2015 la version 10.0, et qu'il applique à de très grands corpus (Hugo, Balzac, Zola, de Gaulle, Frantext, Google Books, etc.).



Hippolyte Hentgen, *Gisant*, aérographe et encre sur papier, 70 x 114 cm, 2009. Courtesy Semiose galerie, Paris.

## BIBLIOGRAPHIE

\_ Auteur (collectif), *L'Art de l'exposition. Une documentation sur trente expositions exemplaires du xxe siècle*, Paris, Éditions du Regard, [1991] 1998.

\_ Bawin Julie, *L'artiste scénographe ou comment réinventer l'écriture des expositions*.  
<https://textyles.revues.org/1608>

\_ Caraës Marie-Haude & Marchand-Zanartu Nicole, *Les images de pensée*, RMN, 2011.

\_ Davallon Jean, *Le pouvoir sémiotique de l'espace. Vers une nouvelle conception de l'exposition ?*, Hermès, La Revue, 2011.

\_ <http://displays.ensadlab.fr/>

\_ Enckell Juilliard Julie (sous la direction de), *Vers le visible*, Roven Editions, 2014.

Davila Thierry, *L'exposition du dessin de la document III*.  
Enckell Juilliard Julie, *Petite histoire de la visibilité du dessin en Suisse*.

Steeds Lucy, *Expositions (de dessin) en Grande-Bretagne*.

Bochner Mel, *Working drawings and other visible things on paper not necessarily meant to be viewed as art*.

Schmidlin Laurence, *Expositions collectives de dessin contemporain à New-York*.

Mertens Noor, *Redéfinition du dessin aux Pays-bas*.

Macchi Catherine, *Le dessin en tant que pensée éclairée dans l'arte Povera*.

\_ Glicentstein Jérôme (sous la direction de), *Dispositif(s) dans l'art contemporain*, Marges, 12, 2011

\_ Gonzalez Angelica, « Le dispositif : pour une introduction »  
Marges, 20 | 2015, 11-17.

\_ Imbert Clémence, « Un dispositif dans le dispositif. Les expositions de design graphique contemporain », Marges, 20 | 2015, 86-99.

\_ Verhaeghe Julien, « De l'appareil contemporain au dispositif cartographique », Marges, 20 | 2015, 69-85.

\_ Kovalova Svitlana, « Êtres vivants, dispositifs et sujets : le rôle et la place du spectateur dans les œuvres de Rafael Lozano-Hemmer », Marges, 20 | 2015, 60-85.

\_ Glicentstein Jérôme (sous la direction de), *L'exposition sous toutes ses formes*, Marges, 2007

\_ Glicentstein Jérôme (sous la direction de), *Exposition sans artistes*, Marges, 2009

\_ Delphine Dori, *Exposer l'Art Brut et l'art contemporain : le rôle des commissaires d'expositions*.

\_ Claire Moeder, *Ugo Rondinone et l'actualité de l'artiste-commissaire*.

\_ Glicentstein Jérôme, *L'art : une histoire d'exposition*, puf, 2009

\_ Hsui-ling Wang, Paul-Louis Rinuy, Gregor Podgorski, Rémy Jacquier, Olivier Delavallade, Marc-Olivier Whaler et Hsui-ling Wang, (entretiens par)  
*La question du commissariat d'exposition*,  
<http://marges.revues.org/505>

\_ Jean Pierre Laurent, *Que font les commissaire ?*  
[www.fondation-entreprise-ricard.com/CuratorsEditos/](http://www.fondation-entreprise-ricard.com/CuratorsEditos/)

\_ Michaud Yves, *Commissaires sans artiste ou artistes-commissaires ?* » ETC, n° 45, 1999, p. 9-13

\_ Salzmann Martine, *La Force de l'art 02 célèbre le White Cube*, 2009.

<http://www.martinesalzmamm.com/la-force-de-l%E2%80%99art-02-celebre-le-white-cube/>

\_ <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2010/originalcopy/intro04.html>

## AUTREMENT VOIR

**SOPHIE TOULOUSE**

10 rue Madame

75006 Paris

*www.thedrawer.net*

*sophie@thedrawer.net*

J'aimerais remercier

Olivier Achtouk, Cécile Babiole, Armand Béhar,

Anne-Claude Danion, Florent Deloison.

**Couverture**

Hippolyte Hentgen, *Gisant* (détail),

aérographe et encre sur papier,

70 x 114 cm, 2009.

Courtesy Semiose galerie, Paris.

**Ensci**  
les ateliers