

26 nov 08 - 22 fév 09

[espace d'art contemporain | espace multimédia | réseau régional d'action culturelle]



EXPOSITION

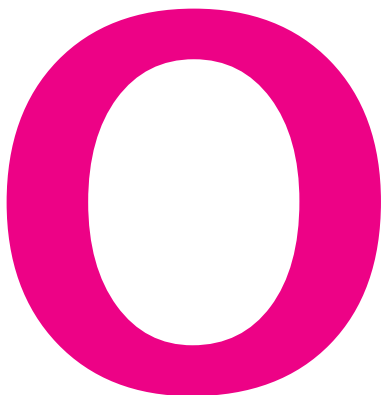


RAFFAELLA SPAGNA & ANDREA CARETTO  
EDMOND COUCHOT & MICHEL BRET

[www.rurart.org](http://www.rurart.org)

rurart

**DOSSIER PÉDAGOGIQUE**



## **ANDREA CARETTO & RAFAELLA SPAGNA EDMONT COUCHOT & MICHEL BRET**

L'exposition *O* confronte les *Pissenlits* d'Edmond Couchot et Michel Bret et trois œuvres d'Andrea Caretto et de Raffaella Spagna, dont une commande de création réalisée pour Rurart.

Les quatre œuvres présentées s'inspirent toutes de la nature : le duo français propose une installation numérique interactive représentant un pissenlit alors que le couple italien expose des installations à partir d'éléments vivants préférant un contact direct à la nature.

Les œuvres empruntent deux directions distinctes : *Les pissenlits* est une des premières œuvres d'art numérique interactive. Bret et Couchot explorent les relations entre la machine et l'homme et ouvrent la voie aux expériences interactives des années quatre-vingt et surtout deux mille. Andrea Caretto et de Raffaella Spagna questionnent le monde organique et les enjeux scientifiques, économiques, éthiques de l'exploitation du vivant.

À vingt ans d'intervalle, les préoccupations artistiques de Bret/Couchot et Spagna/Caretto interrogent la relation complexe entre la nature et la technique.

La direction que prennent leurs travaux est significative de l'évolution de la perception du vivant ces dernières décennies, entre expérimentation technologique et retour à la terre.

L'exposition *O* se fait l'écho de ce questionnement : *O* est à la fois le symbole chimique de l'oxygène, souffle nécessaire à donner vie aux *Pissenlits* numériques et dont l'homophonie rappelle l'eau nécessaire aux installations hydrauliques et végétales d'Andrea Caretto et de Raffaella Spagna. *O*, c'est aussi le signe binaire, qui combiné au 1, a permis la genèse numérique.

## **PROLONGEMENTS PÉDAGOGIQUES**

### **>> THÈMES DE L'EXPOSITION O :**

- Thématique du cycle
- Dialectique nature/culture
- Dialogue science/art
- Confrontation nouvelles technologies/organismes vivants

### **>> ATELIER**

De la maternelle au lycée.

Inspiré du travail de Raffaella Spagna et d'Andrea Caretto intitulé *Esculenta Iazzaro*, l'atelier portera sur la réactivation du processus de croissance des fruits et légumes prêts à la consommation.

### **>> FICHES LUDART**

Retrouvez sur le site [www.ludart.net](http://www.ludart.net) des fiches pédagogiques complètes sur les artistes et œuvres présentés dans ce dossier. La version numérique du dossier pédagogique, téléchargeable sur [www.rurart.org](http://www.rurart.org), pointe directement vers les fiches concernées.

## **INFOS PRATIQUES**

**Du 25 novembre 2008 au 22 février 2009**

Fermeture : vacances de Noël

### **Tarifs :**

Visite commentée gratuite

Atelier : 50€

Visites et ateliers uniquement sur rendez-vous.

### **Horaires publics :**

Du lundi au vendredi de 10h à 12h et de 14h à 18h

le dimanche de 15h à 18h

Pour les groupes, possibilité de pique-nique au lycée à partir de 12h45.

Visites de présentation aux enseignants

**les mercredis 3 décembre 2008 et 7 janvier 2009 à 14h**

### **Renseignements :**

[helene.grisoni@rurart.org](mailto:helene.grisoni@rurart.org)

Rurart D150 lycée agricole Venours 86480 Rouillé / 05 49 43 62 59

**[www.rurart.org](http://www.rurart.org)**

## ANDREA CARETTO & RAFFAELLA SPAGNA

### >> DÉMARCHE



Le travail d'Andrea Caretto et de Raffaella Spagna se situe à la croisée de l'Arte povera et de l'art biologique. Depuis 2002, ce duo italien investit le champ du vivant et propose des installations ou performances à partir de matériaux bruts : végétaux (fruits, légumes, plantes, céréales, lichens) et minéraux (sel, gypse, eau).

De leur formation initiale (paysagisme pour Raffaella Spagna et sciences naturelles pour Andrea Caretto), ils conservent dans leurs travaux artistiques le goût de la collecte, de la conservation, de l'étude et de la transformation d'éléments naturels. Mariant sciences et art, leurs installations proposent un questionnement autour de la valeur (tant symbolique, organique qu'économique) des ressources naturelles.

Le projet *Esculenta lazzaro* est une action collective consistant à réactiver le processus de croissance des fruits et légumes prêts à la consommation. En les

développant de leur potentiel nutritif et économique, ils retrouvent leur cycle de vie naturelle (croissance, floraison, germination, mort) et sortent des normes (taille, poids, couleur) instaurées par la grande distribution.

Andrea Caretto et Raffaella Spagna poussent plus loin le concept de domestication de la nature en transformant des matériaux bruts en biens consommables. *MP* (Matières Premières) est une installation de matières premières qui expose des éléments à l'état naturel à côté d'autres transformés afin de satisfaire des besoins primaires - s'alimenter, s'habiller, se loger.

Leurs œuvres s'inscrivent dans l'histoire de l'appropriation de la nature par l'homme et ses impacts, de la sédentarisation à la grande distribution, en passant par les techniques de culture intensive et les manipulations génétiques.

### >> ANALYSE D'ŒUVRE

#### FOOD ISLANDS



2008, installation, tuyaux, bassin, plantes aquatiques, plantes carnivores, chou, navet, mollusques, roches, boules de plastique, ampoules fluo-compactes  
Production Rurart – commande de création

Cette œuvre se présente comme un système d'irrigation complexe en vase clos de plantes, de mollusques et de minéraux. Des boules de plastique, jardins suspendus, traversent l'espace d'art contemporain. L'eau, filtrée par les différents éléments qu'elle traverse, se charge en sels minéraux et nutriments

correspondant aux besoins spécifiques de chaque plante. Aidées de la chaleur et de la lumière produite par des ampoules fluo-compactes, elles trouvent ainsi les conditions nécessaires à leur développement. En empruntant aux techniques de culture hors-sol leurs savoir-faire et en se reposant sur l'équilibre des fluides et la complémentarité des variétés végétales, les artistes recréent un écosystème et expérimentent les conditions indispensables au cycle de la vie.

Plutôt que de représenter la nature, principale source d'inspiration des artistes, Andrea Caretto et Raffaella Spagna se confrontent directement au champ du vivant en le fragmentant. C'est l'utilisation de leurs compétences scientifiques et techniques, via la mise en place d'un système hydraulique en flux continu, qui permet cette reconstitution.

En créant un écosystème autonome et artificiel qui s'appuie sur une bonne maîtrise des techniques de production, Andrea Caretto et Raffaella Spagna questionnent méthodiquement les processus de domestication des éléments naturels par l'homme et interrogent la place du vivant au XXI<sup>e</sup> siècle.

## ASSISE



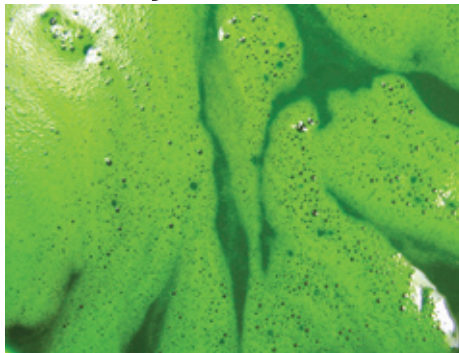
2008, Sculpture, terre argileuse et paille  
Production Rurart – commande de création

Si la référence à l'Arte povera est frappante dans cette œuvre, celle à l'art minimal semble également évidente : recours à la forme géométrique et aux matériaux bruts, rapport au sol, horizontalité. Cette œuvre intitulée *Assise* marque l'opposition avec le siège manufacturé, qui fait l'objet de nombreuses recherches tant dans le domaine du design que celui du confort.

Ces assises consistent en la disposition de trois blocs de terre et de paille.

Ce retour aux éléments naturels pour des artistes maîtrisant parfaitement la technologie végétale rejoint l'idéologie de la culture de la "décroissance" ou du "do it yourself", mouvements politiques et sociaux qui s'opposent au modèle social basé sur le développement de la consommation. Contrairement au processus de ré-activation des fruits et légumes initialement destinés à la consommation (que l'on retrouve dans *Food Islands*), ces blocs de terre sont uniquement moulés pour permettre de s'asseoir.

## 230 G DE JUS D'HERBE DE BLÉ BU PAR LES ARTISTES



2008, vidéo, durée : 15 min  
Production Rurart – commande de création

Image fixe en plan serré de jus de blé macérant. Ce plan séquence est le résultat de la transformation de blé par les artistes enfin d'en faire une boisson propre à la consommation remplie de vitamines et d'oligo-éléments.

Pour cela, ils ont dû semer la céréale, la faire pousser, la récolter, la moissonner, la presser et en récupérer le jus. Cette vidéo retranscrit le processus de la transformation

d'un produit naturel en un bien consommable. Cette méthode, totalement maîtrisée aujourd'hui, renvoie aux prémices de l'agriculture moderne qui favorisera la sédentarisation et transformera radicalement le mode de vie de l'homme.

Le blé est une des premières céréales à avoir été exploitée et travaillée. En renvoyant aux premières techniques de domestication des céréales, cette œuvre retrace l'histoire de l'appropriation de la nature par l'homme : de la sédentarisation à la production de fruits et légumes pour la grande distribution en passant par les modifications génétiques.

Cette œuvre contemplative convoque la thématique du cycle chère aux artistes, celui de la croissance, qui renvoie lui-même au mythe de la Terre nourricière.

## >> RESSOURCES

### HISTOIRE DE L'ART

#### Arte povera

"Être un artiste de l'arte povera, c'est adopter un comportement qui consiste à défier l'industrie culturelle et plus largement la société de consommation, selon une stratégie de pensée sur le modèle de la guerilla".

Tiré du dossier pédagogique du Centre Pompidou

Si Andrea Caretto et Raffaella Spagna ne partagent pas ce positionnement politique propre au contexte européen artistique des années 60-70 (la suprématie du marché de l'art américain), ils se retrouvent dans cette posture artistique qui privilégie le processus et questionne largement les limites d'une société consumériste.

L'expression arte povera, définie en 1967 par le critique Germano Celant, suggère l'utilisation de matériaux dits pauvres, comme des objets de rebus ou des éléments naturels dans les installations. La dialectique nature/culture y est omniprésente.

### FOCUS



**Giuseppe Penone, *Muta*, 1992.**

*Muta* est l'expression de la course du temps, de la transformation du cycle naturel. Giuseppe Penone questionne l'opposition traditionnelle nature/culture en essayant d'élever au rang d'Homo Erectus le serpent et de rabaisser l'homme en le faisant ramper. Toute son œuvre tourne autour de la relation entre l'homme et la nature et la notion du temps en regard au cycle naturel. À l'instar du scientifique, il observe, expérimente, s'imprègne et s'implique dans le processus naturel.

Fiche Ludart : **Giuseppe Penone**

### DÉFINITION

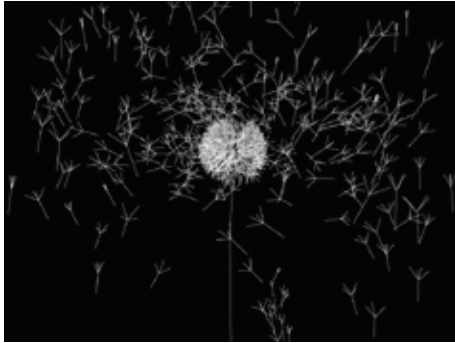
**Ecosystème** : unité écologique de base formée par le milieu (biotope) et les organismes animaux, végétaux et bactériens. La forêt, le marais ou le désert sont des écosystèmes.

### MOTS CLÉS

Ressources naturelles, arte povera, nature/culture, anthropologie, cycle, organismes vivants, agriculture/biologie/agronomie

## EDMOND COUCHOT & MICHEL BRET

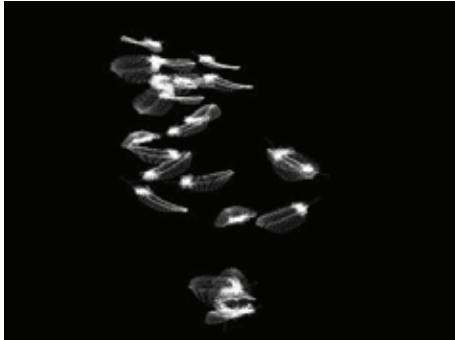
### >> DÉMARCHE



Edmond Couchot et Michel Bret, tous deux co-fondateurs du département Arts et Technologies de l'Image à Paris 8, sont des pionniers de l'art numérique.

Ces mathématiciens et informaticiens portent leurs recherches sur le cybernétisme ou encore le concept de "vie artificielle" et la relation homme-machine. Le développement de l'informatique en temps réel dans les années quatre-vingt leur permet d'associer plus activement le spectateur à leurs œuvres.

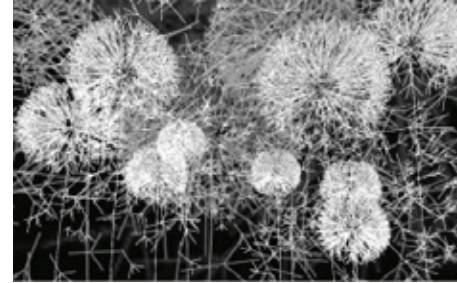
Ils sont les premiers à développer des logiciels d'images de synthèse et d'animation en temps réel dans un but artistique. Ils créent à la fin des années quatre-vingt, en collaboration avec Marie-Hélène Tramus, *Pissenlit* (initialement intitulé *Je sème à tout vent*) et *La plume*, deux œuvres interactives réagissant au souffle du spectateur, développées grâce à leur logiciel Anyflo.



En prenant pour référent une le logo de l'encyclopédie Larousse, Edmond Couchot et Michel Bret se sont en quelque sorte situés à la charnière entre une culture analogique et la révolution numérique qui s'annonçait alors tout juste. Visionnaires, ils questionnent dès les fondements de l'interactivité numérique dans l'art l'articulation entre les technologies informatiques et la réalité organique.

### >> ANALYSE D'ŒUVRE

#### LES PISSENLITS



2005, installation interactive, dimensions variables.

En 2005, ils réalisent *Les pissenlits* : neuf ombelles de pissenlits apparaissent à l'écran. Un micro invite le spectateur à souffler afin de faire s'envoler les graines.

Elles se détachent, s'éparpillent puis retombent lentement afin de reformer les sphères étoilées. Chacun peut effeuiller la fleur à sa manière, le capteur réagissant à la

force et à la durée du souffle.

L'œuvre fait directement référence au logo des éditions Larousse, qui représente depuis 1876 une semeuse soufflant une fleur de pissenlit afin d'en disperser les ombelles, chacune contenant en elle une nouvelle fleur prête à s'épanouir, symbolisant l'émancipation de l'homme par l'accès à la connaissance.

Ces images sont le résultat d'une interaction entre l'objet virtuel et un élément extérieur : le souffle du visiteur. Edmond Couchot et Michel Bret placent la relation homme/machine au cœur de leur production. Cette nouvelle forme d'interactivité, dite intelligente, annonce l'art numérique interactif d'aujourd'hui, où le corps est essentiel.

*Les pissenlits* jouent également de la confrontation entre technologie informatique et réalité organique. L'homme, par son souffle anime une vie artificielle qui se reforme à chaque fois. Les ombelles, contenant chacune une nouvelle fleur, renvoient au cycle inexorable de la vie. L'expérience est universelle : elle se réfère à ce jeu de l'enfance qui consiste à souffler sur les fleurs d'un pissenlit.

Quinze ans après la première version, l'esthétisme épuré des pissenlits n'a rien perdu de sa grâce. Mais aujourd'hui, cette œuvre poétique n'est pas sans faire penser au risque de polénisation des organismes vivants génétiquement modifiés. L'expérience universelle de la dissémination des akènes de pissenlits rappelle la facilité de la dispersion des graines et de leur éventuelle contamination. Ici le souffle remplace le vent et le geste, le hasard de la nature.

## >> RESSOURCES

### HISTOIRE DE L'ART

#### Art numérique interactif

Entre les «œuvres à l'ordinateur» des années 60 et les œuvres numériques d'aujourd'hui, il n'y a pas de différences radicales mais l'évolution de la technologie a contribué à la naissance de nouveaux types d'œuvres et de nouveaux modes de réception artistique.

Cette évolution est l'écho de l'apparition de nouvelles technologies, matériaux et médiums ainsi qu'une volonté de plus en plus marquée d'intégrer le spectateur à l'œuvre d'art. Cette dernière composante est portée par le mouvement Fluxus qui dans les années soixante met l'accent sur l'interventionnisme du spectateur lors de happenings. Parallèlement les moyens de communication interpellent de plus en plus les artistes qui tentent de les apprivoiser dans de nombreuses performances.

Portée par la puissance de calcul de l'ordinateur et le développement d'interfaces électroniques autorisant une interactivité créative entre le sujet humain et l'intelligence logicielle, la création numérique s'est considérablement développée, laissant une place toujours plus importante au spectateur.

### FOCUS



**Samuel Bianchini**, *D'autant qu'à plusieurs*, 2001  
*D'autant qu'à plusieurs* est un dispositif d'images interactives sur le web qui interroge aussi bien la position de l'internaute que le pouvoir de l'image. Les dispositifs d'images interactives sur le web créés par Samuel Bianchini, traitent du caractère interactif propre aux images numériques, et du pouvoir concédé à l'utilisateur qui les manipule.

Fiche Ludart : [Samuel Bianchini](#)



**///Fur////**, *Painstation*, 2004  
La *Painstation* est une table de jeux de ping-pong numérique qui infligent aux deux joueurs des châtiments physiques. Plus encore que le rôle du spectateur dans le dispositif, c'est le rapport du corps à la machine que les allemands du collectif **///Fur////** livrent à travers ce jeu sadomasochiste.

Fiche Ludart : [///Fur////](#)



### Logo des éditions Larousse

Le logo des éditions Larousse représente depuis 1876 une semeuse soufflant une fleur de pissenlit afin d'en disperser les ombelles, chacune contenant en elle une nouvelle fleur prête à s'épanouir, symbolisant l'émancipation de l'homme par l'accès à la connaissance.

### DÉFINITION

#### Temps réel

Temps de travail d'un ordinateur réagissant de manière très rapide à une instruction quelconque de sorte qu'il passe inaperçu.

### MOTS CLÉS

Interactivité, art numérique, relation homme/machine, technologie, organique/artificiel-virtuel, cycle

### BIBLIOGRAPHIE

- Edmond Couchot & Norbert Hilaire, *L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, coll. Champs, 2005.
- Florence de Meredieu, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, 2003.

### À VOIR AUSSI

- Le dossier pédagogique de l'exposition [Playtime](#)
- Le dossier pédagogique de l'exposition [Hors-Sol](#)