



Kit pédagogique

Sabrina Ratté
17.03–06.11.22 @ Gaîté Lyrique

#Exposition-expérience

Sommaire

Genèse de l'exposition-expérience

Parcours 1: Pourquoi imaginer des mondes futurs ?

Ce parcours explore les influences de la science-fiction et de la philosophie sur le travail de l'artiste.

- 1.1 L'architecture comme vision du futur
- 1.2 Le cyborg et le corps technologique
- 1.3 Mémoire naturelle / mémoire technologique

Parcours 2: Puiser dans l'Histoire pour inventer l'art de demain

Ce parcours aborde les pratiques de Sabrina Ratté via un angle historique, déchiffrant les influences de l'histoire de l'art sur les œuvres exposées.

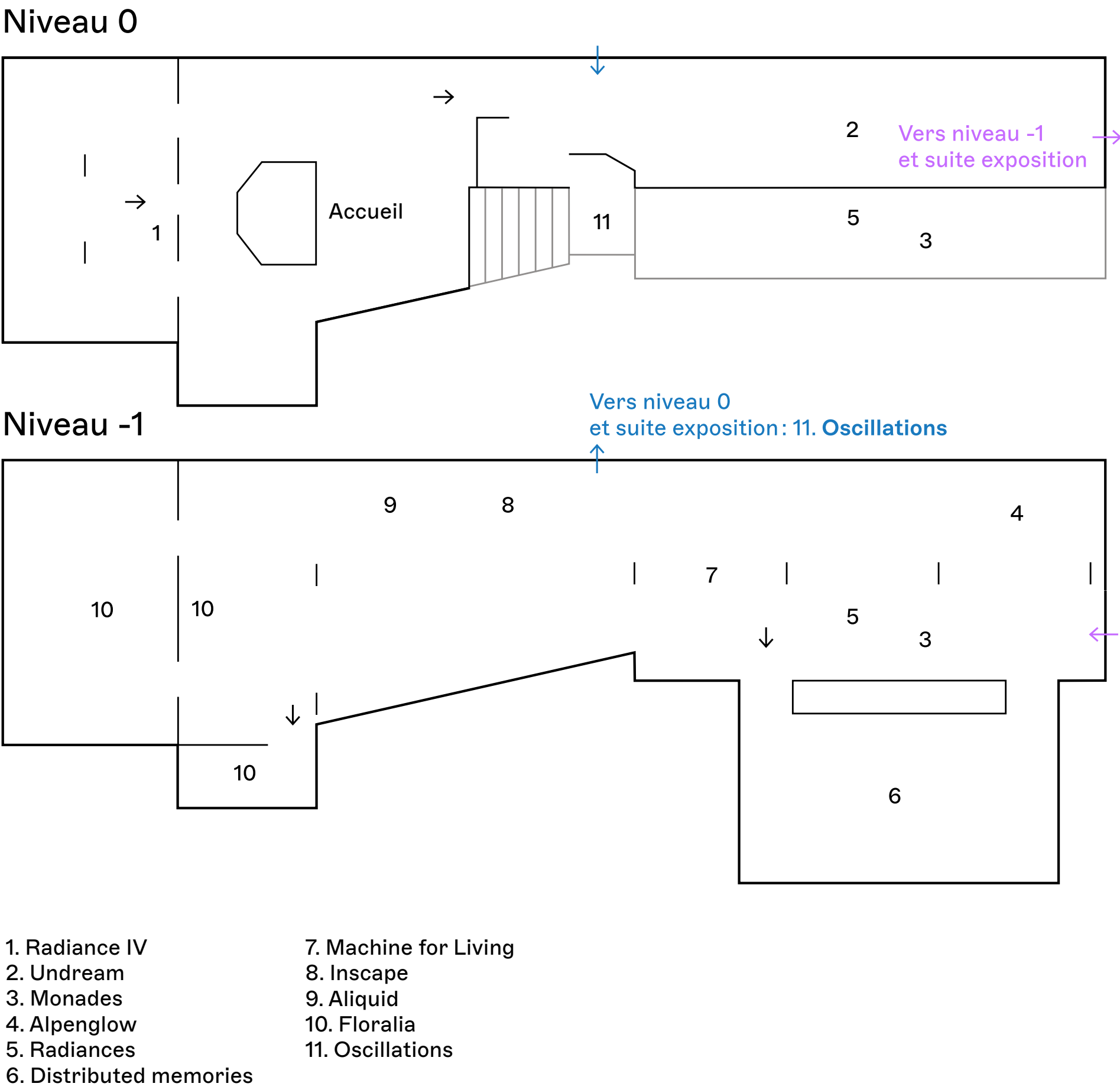
- 2.1 La peinture
- 2.2 La sculpture
- 2.3 Les installations et les musiques électroniques

Fiches techniques: Quelles sont les techniques et outils de Sabrina Ratté ?

Une collection de fiches techniques permet de faire un parallèle entre les technologies utilisées dans l'exposition et l'histoire technique des images.

- Le mapping, des images dans l'espace
- La photogrammétrie, capturer le relief
- Les environnements virtuels, une narration par le décor

Glossaire



Genèse de l'exposition-expérience

L'exposition de Sabrina Ratté s'inscrit dans la thématique [Dé]voilement, choisie pour la saison 2021/2022 de la Gaîté Lyrique. Le thème de ce cycle explore le statut des images numériques, dans le contexte de surproduction et surdiffusion de celles-ci.

C'est en répondant à cette thématique que Jos Auzende, directrice artistique de la Gaîté Lyrique et commissaire de l'exposition, a invité l'artiste canadienne Sabrina Ratté à s'emparer des espaces d'exposition de la Gaîté Lyrique. Dans ce contexte, les œuvres vidéo de Sabrina Ratté ont été déployées dans l'espace, de manière à créer des jeux d'opacité, de miroir, et créer un monde hybride entre image numérique et réalité praticable. En troublant les pistes, cette exposition essaie de lever le voile, comme pour désamorcer une apocalypse par l'image, « apocalypse » dont l'étymologie signifie « dévoilement ». Walter Benjamin disait de l'œuvre d'art industriellement reproductible qu'elle est dépossédée de son aura : l'exposition tente de donner une nouvelle forme de matérialité aux images numériques.

“Mon travail s’inspire de la tension entre utopie et dystopie, existence physique et virtuelle, immersion et recul, nature et technologies, sublime et repoussant...”

— Sabrina Ratté

Art numérique
Vidéo
Technologie
Culture d'internet
Mythes
Science-fiction
Histoire de l'art
Paysages
Utopie
Dystopie
Virtuelle
Nature
Architecture
Mémoire
Archive
Modernité

Villes nouvelles
Post-humain
Voyage dans le temps
Urbanisme
Philosophie
Cyborg
Féministes
Identité
Psychanalyse
Géologie
Romantisme
Impressionnisme
Surréalisme
Grèce antique
Scénographie



Parcours 1: Pourquoi imaginer des mondes futurs?

La science-fiction est un genre littéraire et cinématographique associé au divertissement, aux scènes d'action et aux films grand budget. Mais la longue tradition de la science-fiction cache des thèmes profonds, notamment une approche philosophique et politique du monde: Imaginer des mondes futurs permet aux auteurs et autrices de critiquer le monde contemporain, ainsi que de faire des propositions pour construire le monde de demain. Sabrina Ratté s'empare du genre et dresse une collection de références qui forme une cartographie des récits d'anticipation politiques et poétiques.

Pour explorer les univers de science-fiction qui peuplent les œuvres de Sabrina Ratté, nous vous proposons trois pistes d'exploration, que sont l'architecture, la figure du cyborg et la mémoire.

1.1 L'architecture comme vision du futur

Les œuvres de l'exposition: *Undream* (2018), *Machine for Living* (2018), *Inscape* (2019), *Alpenglow* (2018)

Mots clés: Utopie, dystopie, voyage temporel, land art, jetée, post-humain, fiction

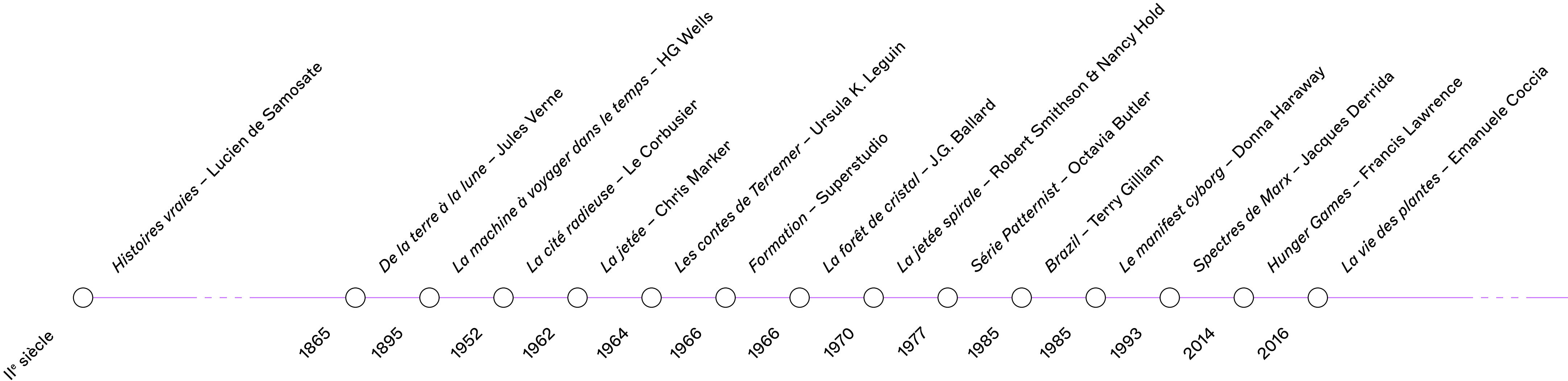
Les références historiques: Superstudio (1966), Le Corbusier (1887-1965), Ensembles d'Abraxas (1983), *Spiral Jetty* de Robert Smithson et Nancy Hold (1970), *La Jetée* de Chris Marker (1962)

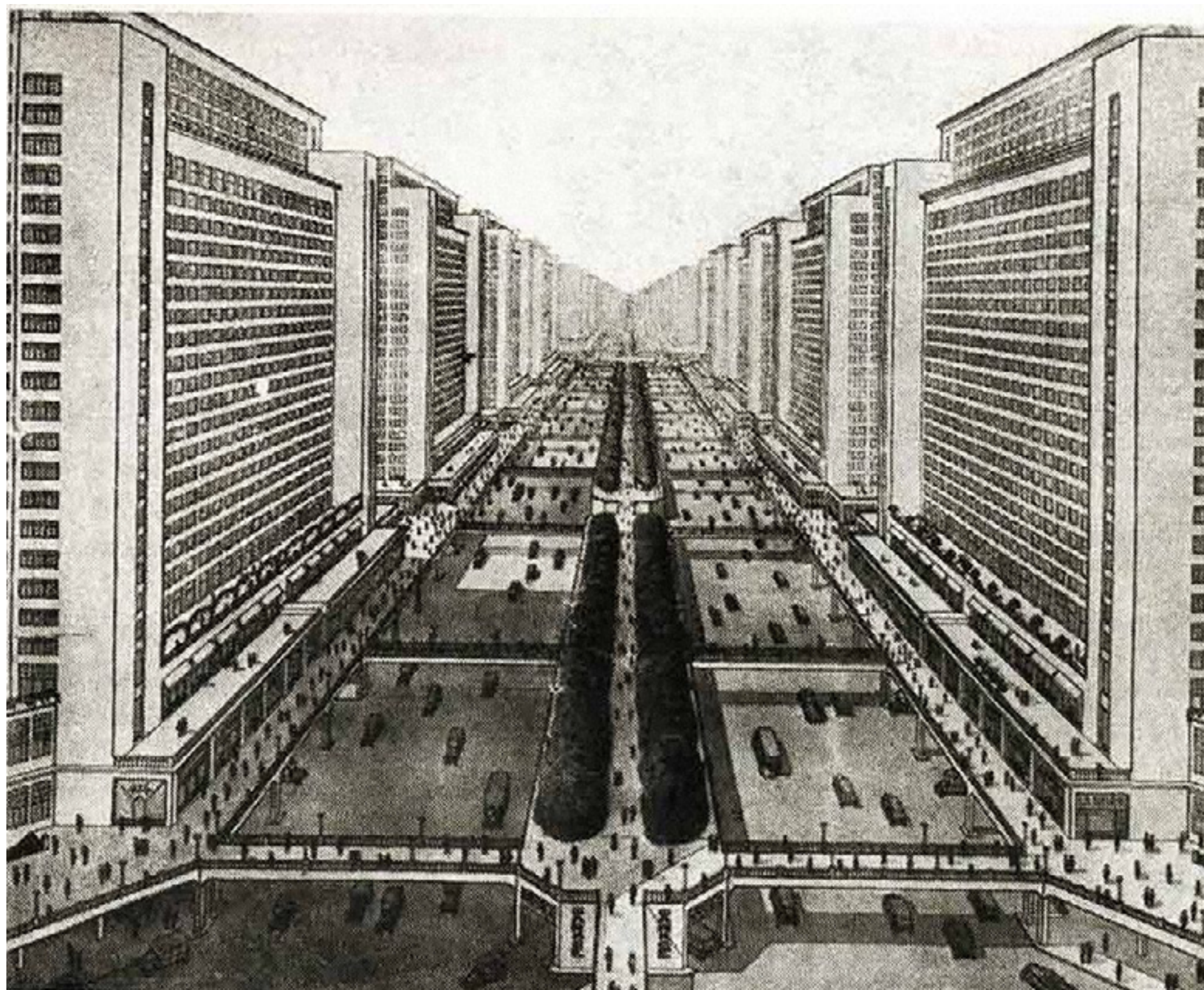
Les mondes de Sabrina Ratté s'emparent de motifs architecturaux tirés de la fiction* et du réel. *Machine for living* (2018) cite directement Le Corbusier et *Undream* (2018) reprend les structures dessinées par Superstudio. Tous sont des architectes de la modernité* qui espéraient structurer le monde social grâce à l'architecture, autrement dit proposer une utopie*. Le Corbusier a dessiné des villes nouvelles, et Superstudio a créé un monde fictif dans lequel un « bâtiment continu » couvre la terre, où l'humanité toute entière vit sans inégalité sociale, sans maladie, sans guerre. En reprenant ces motifs célèbres au cœur de ses tableaux vivants, Sabrina Ratté partage sa propre vision utopique du monde.

Il est par ailleurs intéressant d'observer comment la culture populaire contemporaine utilise ces motifs architecturaux pour dépeindre des sociétés dystopiques*. C'est le cas des films *Brazil* (1985) et *Hunger Games* (2014) par exemple, qui prennent comme décors les ensembles d'Abraxas (Noisy-le-Grand). Une autre référence architecturale présente dans *Undream* (2018), ainsi que dans les structures scénographiques qui rythment l'exposition (*Inscape*, 2019, *Alpenglow*, 2018), est celle de la jetée. Cette avancée sur la mer (ou les airs) symbolise la projection du monde humain dans le paysage naturel, mais aussi la projection de notre temps humain vers un futur post-humain (où il n'y aurait plus d'humains). C'est en tout cas de cette manière que l'ont utilisé les artistes Robert Smithson et Nancy Hold (*La jetée spirale*, 1970) et Chris Marker (*La jetée*, 1962): cet élément architectural symbolise une sorte de piste de décollage pour un voyage dans le temps.

Le travail de Sabrina Ratté qui sort de la surface 2D pour penser et habiter pleinement l'espace questionne de façon explicite le rapport entre le corps du visiteur et l'espace d'exposition. Les relations entre espace et société – en plus d'être un sujet présent dans la science-fiction comme nous venons de le montrer ci dessus – est aussi l'objet d'une discipline scientifique: l'anthropologie de l'espace et / ou « architectural psychology ». Cette approche de l'urbanisme, qui s'intéresse à l'impact de l'environnement sur les individus et la structure sociale, s'est développée dans les années 50, et a fortement influencé les architectes de la modernité.

Frise chronologique





“Pour ceux qui sont convaincus, comme nous, que l’architecture est un des rares moyens pour rendre visible l’ordre cosmique sur terre, pour mettre de l’ordre parmi les choses et, surtout, pour affirmer la capacité humaine d’agir selon la raison, une «utopie modérée» consiste à imaginer un avenir proche où toute l’architecture serait produite par un seul acte”

— Superstudio

1.2 Le cyborg et le corps technologique

les œuvres de l'exposition : *Monades* (2020),
Aliquid (2019)

mots clés : féminisme, cyborg, identité

les références historiques : *Le Manifest cyborg*
par Donna Haraway (1985), *Quand les espèces se
rencontrent* par Donna Haraway (2021)

Sabrina Ratté évoque explicitement « le cyborg* » dans *Monades* (2020) : elle cite cette figure hybride, adoptée par Donna Haraway, pour dépeindre un corps (celui de l'artiste) appartenant à la fois au monde biologique et au monde technologique. C'est ce qu'elle appelle la « natureculture* ». Dans *Le Manifest Cyborg* (1985) Donna Haraway propose de se défaire de l'image militarisée du cyborg, et d'en faire une figure du féminisme* anti-capitaliste* : Les *Monades* de Sabrina Ratté cherchent à représenter cet être hybride, qui incarne l'interaction constante de l'humain avec la technologie, avec le non-humain, avec la fiction. Néanmoins en revendiquant une dimension déique ; « Monade » signifiant l'unité divine ; Sabrina Ratté replace aussi la figure féminine dans une mythologie originelle, une puissance ancestrale et naturelle.

Dans *Aliquid* (2019), le corps biologique, possiblement humain, est figuré par un simple bout de tissu, à la fois organique et manufacturé. Cette surface mouvante évoque un organisme fongique se débattant dans une architecture aseptisée : le champignon est une image qui apparaît chez Donna Haraway pour décrire un réseau d'interdépendance symbiotique. Autrement dit, le champignon est la métaphore d'un modèle de société sans échelle de domination, caractérisé par des échanges – humain, animal et végétal – réciproques.

“Je plaide pour une fiction cyborgienne qui cartographierait notre réalité corporelle et sociale, une ressource imaginaire qui permettrait d’envisager de nouveaux accouplements fertiles.”

— Donna Haraway,
Le manifeste cyborg

1.3 Mémoire naturelle / mémoire technologique

les œuvres de l'exposition : *Floralia* (2021), *Radiances* (2018), *Oscillation* (2014), *Distributed memories* (2021)

mots clés : Mémoire, archive, nature, spectre

les références historiques : *Quand les espèces se rencontrent* par Donna Haraway (2021), *La forêt de cristal* par J.G. Ballard (1964), *Spectres de marx* par Jacques Derrida (1993)

Les œuvres *Radiance* (2018) et *Floralia* (2021) montrent une nature figée, comme arrachée au monde pour être classifiée et mise sous vitrine. À la fois morbide et sacralisée, cette nature est comme fossilisée pour les générations futures. Cette image rappelle *La Forêt de cristal* (1966) de J.G. Ballard, où une mystérieuse maladie transforme progressivement la nature en verre. Selon les mots de Sabrina Ratté, *Floralia* (2021) est un musée d'histoire naturelle virtuel pour un monde futur, où les plantes auraient disparu de la nature.

Cette mémoire naturelle hante les mondes de Sabrina Ratté et se mélange à une archive technologique. Elle s'incarne par exemple dans les fossiles d'ondes sonores d'*Oscillation* (2014) qui lui donne une valeur spectrale. Selon le philosophe Jacques Derrida, le passé hante le présent, dans un sens presque psychanalytique : une mémoire latente, inconsciente, qui détermine le monde dans lequel on vit. En donnant une texture à la fois fantomatique et analogique à ses archives sonores, Sabrina Ratté les inscrit dans le passé humain, mais aussi le passé géologique, le passé de la terre.

Ce traitement de la mémoire collective comme un phénomène sédimentaire se retrouve dans *Distributed Memories* (2021), où les archives vidéo de l'artiste s'accumulent comme des couches stratigraphiques : un organisme à la fois vivant et mort que l'on pourrait lire au travers du concept de « compost » de Donna Haraway. Selon elle, « nous sommes tout·es du compost » : nous sommes constitués par des passés qui ne sont pas derrière nous, mais qui influencent notre présent, à l'image d'un fruit se retrouvant dans un compost aux couches multiples.



*“La salle d’archives de
Floralia se transforme
sporadiquement sous
l’effet d’interférences
provoquées par la
mémoire émanant des
plantes répertoriées,
laissant entrevoir les
traces d’un passé qui
continue à hanter les
lieux.”*

— Sabrina Ratté

Découvrir, faire et apprendre

Pour les petits – Primaire (5-10 ans)

Arts plastiques – Expérimenter la technique du collage, s'approprier les architectures de Superstudio. Comprendre l'hybridation nature/urbain

Les élèves découpent des images de paysage et d'architecture trouvées sur internet, pour faire des collages inspirés de Superstudio. [▷ \[en ligne\]](#)

Sciences – Découvrir et élever un être unicellulaire unique et nécessaire à notre écosystème

Les élèves font grandir un organisme similaire au tissu organique mis en scène dans l'œuvre Aliquid (2019) de Sabrina Ratté. Le Blob ou «Physarum polycephalum», [▷ \[en ligne\]](#)

Pour les plus grands – Collège (10-14 ans) et Lycée (14-18 ans)

Arts Plastiques – Expérimenter le design architectural, inventer une utopie fictive
Les élèves découpent et assemblent des formes en utilisant le tutoriel suivant, [▷ \[en ligne\]](#). Ils assemblent ensuite les formes en une grande architecture collective.

Littérature / Philosophie – Inventer un modèle de société écoféministe

Écrire collectivement les règles et le fonctionnement de cette société du futur.

Podcast: Donna Haraway, philosophe cyborg, France culture, 2022 [▷ \[en ligne\]](#)

Article: Qui est Donna Haraway, la pionnière du cyberféminisme ?, Les Inrockuptibles 2016 [▷ \[en ligne\]](#)

Podcast: Emanuele Coccia, philosophe de la métamorphose, France culture, 2019 [▷ \[en ligne\]](#)

Histoire des arts – Inventer un ensemble architectural utopique en utilisant le logiciel sketchup

Podcast: Les Espaces d'Abraxas, Gotham City aux portes de Paris, France culture, 2022 [▷ \[en ligne\]](#)

Vidéo: Découvrir des enjeux actuels liés à l'urbanisme: les nouvelles villes, les villes intelligentes et les fermes verticales avec une série de documentaires consacrée aux villes du futur. [▷ \[en ligne\]](#)

Technologie / Littérature / Histoire des arts – Relier œuvres littéraires et œuvres artistiques, découvrir des outils numériques

Les élèves imaginent les besoins de l'humain du futur, puis dessinent un autoportrait en conséquence. Ils transforment ensuite cet autoportrait en filtre instagram à l'aide de spark. [▷ \[en ligne\]](#)

Art plastiques – Utiliser son corps pour véhiculer un propos artistique, social et politique

Comprendre la relation du corps à la production artistique.

Étape 1: Utiliser une app de vieillissement pour avoir un autoportrait (ou le portrait d'une personne célèbre) du futur. [▷ \[en ligne\]](#)

Étape 2: Imprimer les productions puis dessiner des augmentations technologiques au posca par-dessus.

TW: faire attention aux enfants souffrant de dysmorphie, autoriser à réaliser le même processus avec un portrait de star par exemple

Aller plus loin

Un document: communiqué de press de l'exposition Superstudio, frac centre, 2019 [▷ \[en ligne\]](#)

Un document: série de dossiers pédagogiques sur Le Corbusier [▷ \[en ligne\]](#)

Un document: dossier pédagogique sur Le Corbusier et le mouvement moderne [▷ \[en ligne\]](#)

Une vidéo: extrait de l'émission Visite privée sur la Cité Radieuse du Corbusier, 2016 [▷ \[en ligne\]](#)

Une vidéo: Spiral Jetty by Robert Smithson: Great Art Explained, 2021 [▷ \[en ligne\]](#)

Parcours 2: Puiser dans l'Histoire pour inventer l'art de demain

Le travail de Sabrina Ratté s'inscrit dans la tradition de l'art numérique, ou encore de l'art post-internet. Néanmoins son travail puise son inspiration dans des références plus anciennes, et s'inscrit dans une histoire de l'art pré-numérique. Entrevoir les références qui traversent les œuvres de l'exposition permet de découvrir plusieurs mouvements, genres et artistes de l'histoire de l'art occidental, de l'antiquité à l'art contemporain en passant par l'art moderne.

2.1 La peinture

Les œuvres de l'exposition : *Undream* (2018), *Radiances - part 1 et part 2* (2018), *Inscape* (2019)

Mots clés : Romantisme, impressionnisme, surréalisme

Les références historiques : Gaspard Friedrich (1774-1840), Claude Monet (1840-1926), Kay Sage (1898-1963), Salvador Dali (1904-1989), Giorgio De Chirico (1888-1978)

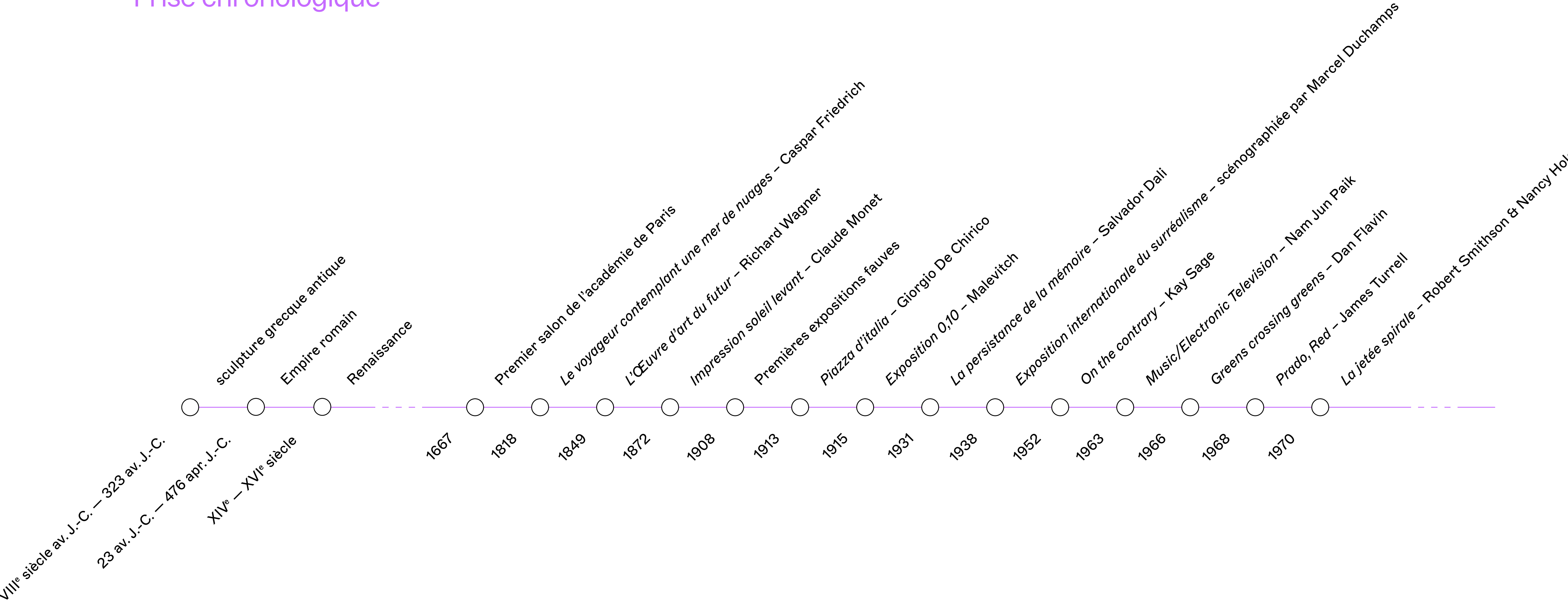
Sabrina Ratté ponctue ses vidéos de références explicites à l'histoire de la peinture. Ces références nourrissent non seulement son univers visuel, mais permettent aussi de comprendre son propos politique et philosophique.

Undream (2018) figure un paysage insulaire montagnard dramatique, dénué de présence humaine, qui s'inscrit directement dans la tradition romantique. Caspar David Friedrich (1774-1840) est la figure de proue du romantisme allemand. Ce mouvement pictural du XIX^e siècle est caractérisé par des paysages où la nature grandiose transcende la condition humaine. La figure de la ruine est par exemple récurrente chez les peintres romantiques : elle sous-entend la finitude de la vie et des civilisations humaines. Sabrina Ratté reprend les codes du genre pour proposer un monde post-humain et questionner l'impact de la civilisation contemporaine sur la nature et le paysage.

Dans *Radiances - part 1 et part 2* (2018), Sabrina Ratté utilise des techniques de dessin numérique et de morphing* pour composer des paysages quasi abstraits en mouvement. La texture des plantes rappellent la peinture à l'huile des peintres impressionnistes, dont Claude Monet (1840-1926) est l'une des figures les plus importantes. Les peintures impressionnistes représentent souvent des sujets naturels, peints en plein air : elles explorent la perception de la lumière, les déformations de celle-ci, avec des jeux de reflets, de fumée, de transparence, de foule. En reprenant les effets d'abstraction de l'impressionnisme, Sabrina Ratté assoit l'outil numérique comme permettant des expérimentations inédites, tout en les inscrivant dans l'histoire de la création artistique « analogique* ».

Inscape (2019) est un diorama* inspiré d'une précédente vidéo de Sabrina Ratté : il s'agit d'une référence directe à la toile *On the Contrary* (1952) de Kay Sage (1898-1963). Cette peintre américaine s'inscrit dans le mouvement du surréalisme : il s'agit d'un mouvement artistique multidisciplinaire qui, influencé par les débuts de la psychanalyse*, explore la psyché humaine, et représente parfois (c'est le cas de Kay Sage, mais aussi de Salvador Dali ou encore Giorgio De Chirico) des « paysages intérieurs ». Ainsi en mêlant des éléments d'architecture – parfois en ruine –, des paysages désertiques, des drapés et des éléments symboliques, les œuvres de Sabrina Ratté (*Inscape*, 2019, *Aliquid*, 2019 par exemple) citent les toiles de Kay Sage, et dépeignent les profondeurs de l'inconscient.

Frise chronologique





“Les idées que les ruines réveillent en moi sont grandes. Tout s’anéantit, tout périt, tout passe. Il n’y a que le monde qui reste. Il n’y a que le temps qui dure. Qu’il est vieux ce monde! Je marche entre deux éternités. De quelque part que je jette les yeux, les objets qui m’entourent m’annoncent une fin et me résignent à celle qui m’attend [...] un torrent entraîne les nations les unes sur les autres au fond d’un abîme commun; moi, moi seul, je prétends m’arrêter sur le bord et fendre le flot qui coule à mes côtés!”

— Hubert Robert

2.2 La sculpture

les œuvres de l'exposition : *Monades* (2020), *Aliquid* (2019), *Inscape* (2019)

mots clés : sculpture antique, renaissance, drapé, vaporwave, les corps

les références historiques : Alison Watt (1965-), Giorgio De Chirico (1888-1978), Antiquité grecque (700 à 200 av. J.-C.), Antiquité romaine (753 av. J.-C. à 476 ap. J.-C.), Renaissance (XIV^e - XVI^e siècle), vaporwave (années 2010), Rome antique (753 av. J.-C. à 476 ap. J.-C.)

Les *Monades* (2020) de Sabrina Ratté sont des scans 3D du corps de l'artiste, érigés au statut d'icônes. Pour signifier l'aspect hiératique*, l'artiste cite la sculpture classique. La sculpture dite « classique » désigne un genre sculptural qui date de l'antiquité grecque (700 à 200 av. J.-C.). La sculpture classique représente le plus souvent des sujets mythologiques et dépeint le corps humain avec une grande précision anatomique, en utilisant des matériaux « nobles » tels que le marbre. Les corps élancés de la sculpture classique répondent à des standards de beauté très codés, composés à partir de principes mathématiques. Sabrina Ratté reprend le principe d'écriture du corps par les mathématiques (puisque le scan 3D repose sur des principes mathématiques), la texture marbrée des sculptures antiques ainsi que la position élancée du corps. Par ailleurs les « monades » sont un principe philosophique métaphysique de la Grèce antique qui désigne une unité absolue – un énoncé mathématique de la spiritualité. Il s'agit du Un suprême, de l'unité divine.

Aliquid (2019) est une vidéo où un morceau de tissu à l'aspect organique se déploie au sein d'un environnement architectural : le morceau de tissu semble figurer un individu, le drapé se substituant au corps – comme c'est souvent le cas dans l'histoire de l'art, dans le travail de Alison Watt par exemple. Ce motif se retrouve dans les *Monades* (2020) et *Inscape* (2019). Les techniques de simulation 3D donnent un comportement réaliste au tissu, inscrivant ainsi la pièce dans une longue tradition de l'exercice du réalisme par le drapé. Ce motif est lui aussi héritier de la sculpture antique. Il est devenu un élément récurrent du classicisme, de la Renaissance à l'époque moderne. Le drapé donne une légèreté et une immatérialité au corps peint ou sculpté, contredisant à la fois la matérialité de l'œuvre et du corps représenté. Par conséquent, lorsque Sabrina Ratté reprend le motif de façon organique, presque monstrueuse, elle propose de re-matérialiser cette figure habituellement éthérée*.

La sculpture classique grecque a ensuite été reprise pendant la Rome antique (753 av. J.-C. à 476 ap. J.-C.), puis pendant la Renaissance européenne (XIV^e - XVI^e siècle) comme modèle esthétique et moral datant d'avant l'effondrement de l'empire. Pour cette raison, dans l'imaginaire collectif contemporain, la sculpture classique évoque parfois les vestiges d'une civilisation disparue. C'est de cette manière qu'elle apparaît dans les peintures surréalistes de Giorgio De Chirico, ou encore dans l'esthétique Vaporwave. Ce genre musical dérivé du jazz et de la musique électronique est associé à un univers visuel qui a beaucoup influencé Sabrina Ratté. Les paysages de montagne en image de synthèse, les surfaces quadrillées, les architectures désertées, les couleurs néon et pastelle, les ambiances flottantes et surtout la récurrence des sculptures antiques, sont des codes communs aux visuels vaporwave et au travail de Sabrina Ratté.



*“Les peintures de tissu
étaient plus sensuelles
que les peintures du
corps.”*

— Alison Watt

2.3 Les installations et les musiques électroniques

les œuvres de l'exposition : *Undream* (2018)

+ scénographie, pièces sonores

mots clés : scénographie, installations, musique

les références historiques : James Turrell (1943), Dan Flavin (1933-1996), Nam Jun Paik (1932-2006), John Cage (1912-1992), Marcel Duchamps (1887-1968), Richard Wagner (1813-1883)

L'exposition propose de repenser le travail de Sabrina Ratté (habituellement des vidéos « 2D ») pour habiter l'espace. Pour l'occasion, l'artiste a collaboré avec la commissaire Jos Auzende et le scénographe Antonin Sorel pour repenser ses pièces de manière scénographique, avec des éléments d'architecture qui s'inspirent des vidéos et viennent les englober, les prolonger, interagir avec elles.

La scénographie désigne l'architecture d'une exposition, la manière dont sont présentées les œuvres, et la manière dont les visiteurs évoluent dans l'espace. Au XVII^e siècle, la peinture et la sculpture étaient exposées sous forme de « salons », ces hauts lieux de l'Académisme présentaient des toiles qui recouvraient entièrement les murs de la salle d'exposition. Le format d'exposition traditionnel sera vraiment remis en question par les artistes de la modernité, comme les artistes fauves qui peignent les murs sur lesquels sont accrochées les œuvres, ou encore les futuristes qui proposent des accrochages originaux. Depuis ces premières expérimentations, les artistes se sont emparé de la scénographie comme moyen d'expression artistique, des avant-gardes russes, au Bauhaus, jusqu'aux surréalistes qui proposeront des expositions en formes de labyrinthes, avec des effets de lumière, de sons et même d'odeurs.

L'histoire de la scénographie est intimement liée à celle de « l'installation ». Ce type d'œuvres qui modifie l'espace d'exposition a été théorisé et pratiqué à partir des années 60 (Robert Smithson, Dan Flavin, James Turrell, Nam Jun Paik), mais puise ses inspirations dans les avant-gardes, notamment l'Exposition internationale du surréalisme à la Galerie des Beaux-Arts à Paris (1938) scénographiée par Marcel Duchamps.

Ainsi l'exposition s'inscrit dans la tradition de l'exposition d'art : rythmée par un parcours de déambulation qui donne le rythme et la temporalité de l'expérience. Néanmoins le croisement entre différents arts et techniques implique un important travail collaboratif : La commissaire Jos Auzende a orchestré la réinterprétation des vidéos de Sabrina Ratté, Guillaume Arseneault a travaillé sur *Distributed Memories* (2021) et Johan Lescure (qui travaille par ailleurs pour le théâtre) a composé l'intégration multimédia de l'ensemble de l'exposition. En travaillant en collaboration avec les musiciens Roger Tellier-Craig et Andrea-Jane Cornell, Sabrina Ratté rapproche encore son travail vidéo de la musique et de l'art performatif, « live ». Son travail s'inscrit dans l'histoire de la musique électronique, et la traduction de son travail en installation immersive renforce ce lien entre art contemporain et expérience musicale.



“Les efforts des organisateurs avaient, en effet, tendu à créer une ambiance qui conjurât autant que possible celle d’une galerie d’art.”

— André Breton à propos de l’Exposition internationale du surréalisme (1938)

Découvrir, faire et apprendre

Pour les petits – Primaire (5-10 ans)

Arts plastiques – Découvrir le mouvement impressionniste et la technique du travail en série à travers l'œuvre de Claude Monet
Explorer l'impact de la couleur sur les émotions et les sentiments. [▷ \[en ligne\]](#)

Technologies – Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image au service de la pratique plastique
étape 1: S'inspirer de la technique de Claude Monet et des sujets de Sabrina Ratté pour créer des fonds coloré abstraits et/ou figuratifs.
étape 2: Animer les productions avec l'application Motionleap pour transformer les productions des enfants en images méditatives. [▷ \[en ligne\]](#)

Pour les plus grands – Collège (10-14 ans) et Lycée (14-18 ans)

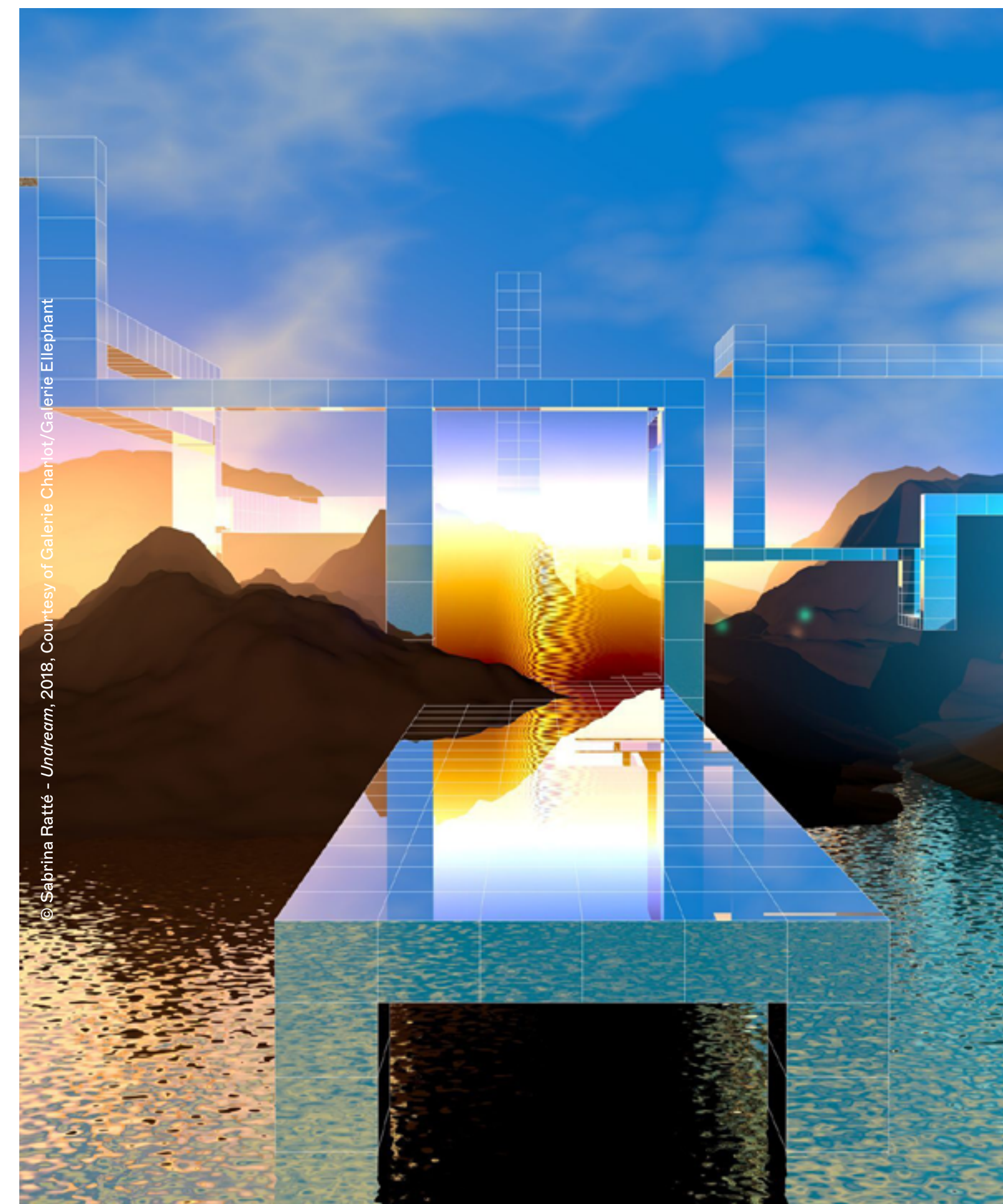
Littérature et Histoire des arts – Construire un exposé de quelques minutes sur un petit ensemble d'œuvres de médiums différents liés au surréalisme
(peinture, dessin, musique, photographie, cinéma, poésie, contes)
Ressources: Découvrir le travail de trois grande artistes du mouvement surréaliste : La poésie de Valentine Penrose (1898-1978), Les cadavres exquis de Jacqueline Lamba (1910-1993), Les photomontages de Dora Maar (1907-1997). [▷ \[en ligne\]](#)

Arts plastiques – Apprendre à observer, interpréter et adapter une œuvre d'art sur un médium différent
Comprendre le processus de Sabrina Ratté pour Inscape (2019)
Choisir une œuvre de Kay Sage et la reproduire en volume, dans une boîte, à l'aide d'objets (formes en carton, œuf, tissu, bouts de bois)
Ressources: Kay Sage, Aware [▷ \[en ligne\]](#)
Vidéo: The Surreal Worlds of Kay Sage and Yves Tanguy, ArtsWestchester [▷ \[en ligne\]](#)

Musique / Technologie
Inventer une ambiance sonore pour des toiles de Kay Sage en utilisant un logiciel gratuit tel que GarageBand et/ou BandLab. [▷ \[en ligne\]](#)

Aller plus loin

Une vidéo: Caspar David Friedrich: Le voyageur des pays intérieurs, ARTE, 2021 [▷ \[en ligne\]](#)
Un texte: Galeries nationales - Grand Palais dossier pédagogique, exposition Claude Monet, 2010 [▷ \[en ligne\]](#)
Un article: Petit guide d'introduction au vaporwave, Urbania [▷ \[en ligne\]](#)
Une vidéo: Le Corps dans l'Art Grec - Muséonaute, 2017 [▷ \[en ligne\]](#)
Une vidéo: L'impressionnisme - Comprendre, 2021 [▷ \[en ligne\]](#)
Une vidéo: Surréalisme, Voulez-vous un dessin?, Centre Pompidou, 2017 [▷ \[en ligne\]](#)
Un texte: Dossier pédagogique de l'exposition sur le Drapé au mba Lyon [▷ \[en ligne\]](#)
Un texte: La scénographie d'exposition, une médiation par l'espace [▷ \[en ligne\]](#)



Fiches techniques: Quelles sont les techniques et outils de Sabrina Ratté?

Ce parcours, présenté sous forme de fiches techniques, permet de faire un parallèle entre les technologies utilisées dans les oeuvres et l'histoire technique des images.

Le mapping, des images dans l'espace
Les œuvres de l'exposition: *Undream* (2018), *Radiances - part 1 et part 2* (2018), *Alpenglow* (2018), *Machine for Living* (2018)

Mots clés: Projection, cinéma, fantasmagories, mapping

Les références historiques: *Camera obscura*, *fantasmagories* de Robertson (XVIII^e siècle), les frères Lumière (1862-1954 / 1864-1948)

La technique
Le mapping est une illusion d'optique qui consiste à projeter des images sur des surfaces, des murs, des objets, de manière à donner une illusion de réalité, de texture, d'apparition.

Exemple
La première utilisation officielle du mapping fut celle faite à Disneyland en 1969 ; pour donner l'illusion de statues parlantes, des visages animés étaient projetés sur des statues inanimées (dans "Le manoir hanté").

Historique
L'ancêtre du mapping furent les *fantasmagories* de Robertson : dans ces spectacles du XVIII^e siècle, des images peintes étaient projetées (notamment sur de la fumée) à l'aide de lanternes magiques, de manière à donner l'illusion d'apparitions.

Dans l'exposition
Les manières dont architecture et vidéo se superposent dans *Undream* (2018), *Radiances - part 2* (2018) et *Alpenglow* (2018) s'apparentent à du mapping, mais c'est dans *Machine for Living* (2018) que l'on voit le meilleur exemple de cette technique, avec de la vidéo projetée sur des éléments sculpturaux.

© DR



La photogrammétrie, capturer le relief
Les œuvres de l'exposition : *Monades* (2020)

Mots clés: Stéréoscopie, photographie, photogrammétrie, lunettes 3D, scan 3D

Les références historiques: *Avatar* (2009), *L'Étrange Créature du lac noir* (*Creature from the Black Lagoon*) (1954), *cinéma 3D*

La technique
La perception du relief (et de la distance entre les objets) est permise grâce à la distance entre les yeux : le cerveau compare automatiquement les deux « angles de vue » et recrée l'impression de profondeur. En utilisant ce même principe, la photogrammétrie consiste à prendre plusieurs photos d'un même objet sous plusieurs angles différents, afin de recomposer une image 3D à l'aide d'un logiciel.

Exemple
La photogrammétrie a d'abord été utilisée en topographie : des photos sont prises depuis un avion en mouvement, et la comparaison des plusieurs images permet de déterminer le relief du lieu. Cette technique est utilisée dans l'ingénierie civile et militaire depuis le XIX^e siècle.

Historique
Pour recomposer une image en relief avant les images de synthèse, l'on utilisait la stéréoscopie, c'est le principe utilisé pour le cinéma en relief, qui consiste à montrer une image différente dans chaque œil à l'aide de lunettes 3D. L'un des premiers films à utiliser la stéréoscopie fut *L'Étrange créature du lac noir* (1954), à l'aide de lunettes rouge et bleue.

Dans l'exposition
Les *Monades* (2020) de Sabrina Ratté ont utilisé le principe de la photogrammétrie afin de faire un scan 3D du corps de l'artiste : un scanner 3D a pris une multitude de photographies de l'artistes, sous des angles différents, et un logiciel a recomposé une image en relief. L'artiste a ensuite utilisé cette image dans un logiciel de modélisation 3D pour la modifier et la mettre en scène.



© DR

Les environnements virtuels,
une narration par le décors

Les œuvres de l'exposition : *Inscape* (2019), *Radiance* (2018), *Floralia* (2021)

Mots clés : Ordinateur, jeux-vidéo, image de synthèse

Les références historiques : *Zelda* (1986), *Minecraft* (2011), l'exposition "Art virtuel, créations interactives et multisensorielles" de 1998, Jakob Steensen, Sara Sadik (1994)

La modélisation 3D consiste à créer des objets et des environnements en images de synthèse à l'aide d'un ordinateur. Les jeux-vidéo sont les premiers à s'emparer des environnements virtuels, des endroits artificiels dans lesquels il est possible de naviguer. Le cinéma et l'art s'en sont ensuite emparé pour créer des lieux immersifs directement nés de l'imagination des artistes.

Exemple

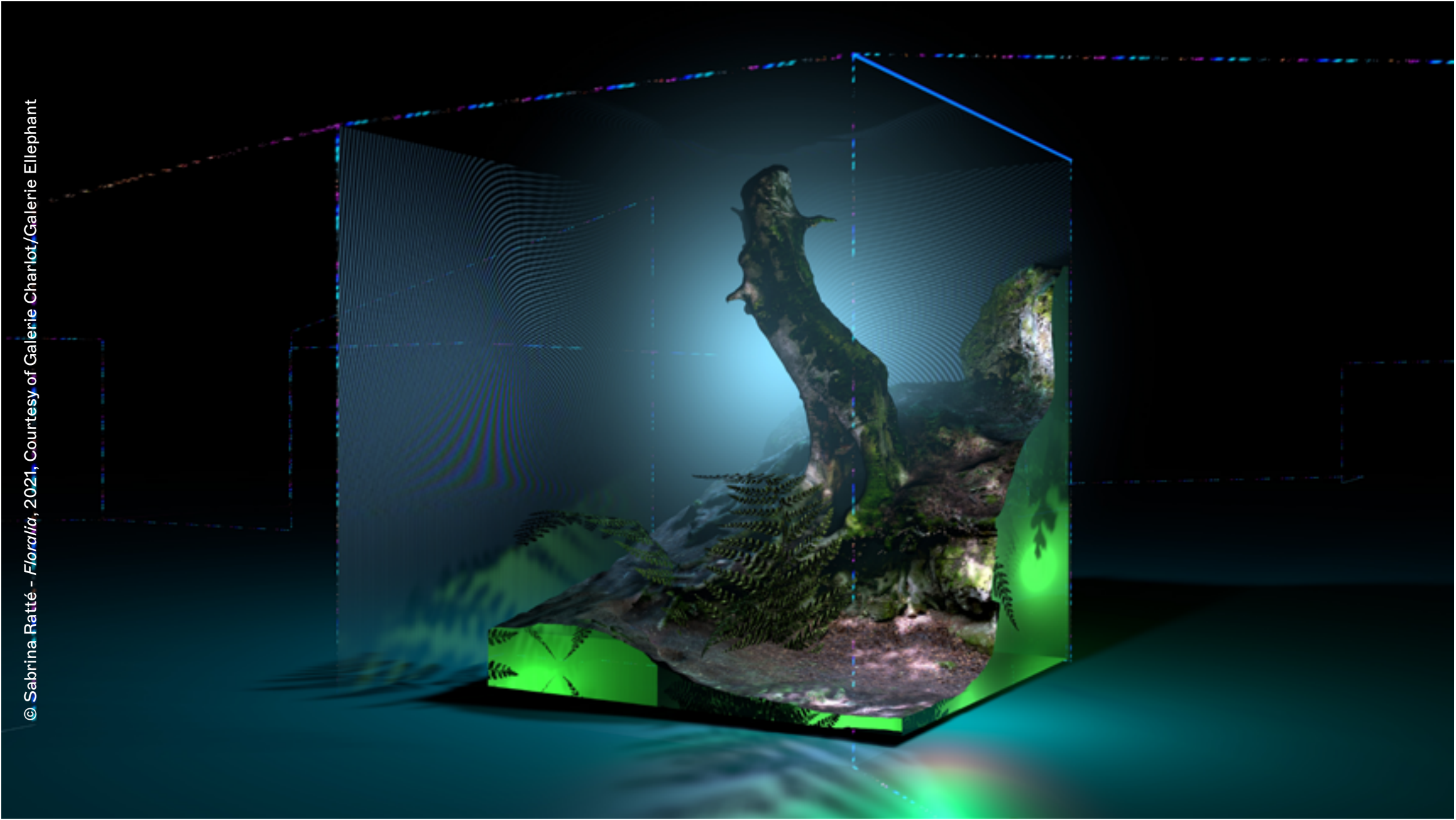
La plupart des jeux-vidéo permettent aujourd'hui d'explorer des environnements virtuels, mais certains jeux construisent tout leur principe narratif sur l'exploration et l'interaction avec ces environnements immersifs. C'est le cas par exemple de *Zelda* (1986) et *Minecraft* (2011). En art contemporain, certains artistes créent des pièces qui elles aussi reposent sur un principe d'immersion et d'exploration, notamment grâce à la VR (réalité virtuelle). C'est le cas par exemple de Jakob Steensen. Voir aussi l'exposition "Art virtuel, créations interactives et multisensorielles" de 1998.

Historique

L'ancêtre de la modélisation 3D est tout simplement la géométrie : pour la première fois l'on considérait le monde visible au travers des mathématiques. Les principes théorisés par Euclid (300 avant J-C) sont les fondements sur lesquels reposent aujourd'hui la modélisation 3D. La toute première utilisation d'un ordinateur pour créer une modélisation d'un objet en 3D date de 1963, grâce à Robot Draftsman, développé par Ivan Sutherland.

Dans l'exposition

La totalité des œuvres de Sabrina Ratté sont créées à l'aide de logiciels de modélisation 3D. *Floralia* (2021) permet l'immersion dans l'environnement virtuel à l'aide de casques VR, qu'il est possible d'utiliser dans l'exposition.



Glossaire

Science-fiction

Genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espaces-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes. (Définition Larousse)

Mouvement moderne

On regroupe sous ce nom plusieurs écoles artistiques internationales avec des styles, des techniques et des principes parfois très différents, mais réunies autour d'une même idée : construire le monde de demain. Le Modernisme apparaît dès la première moitié du XX^e siècle, suite aux deux Révolutions Industrielles, points de départ d'une nouvelle société.

Utopie

Construction imaginaire et rigoureuse d'une société, qui constitue, par rapport à celui qui la réalise, un idéal ou un contre-idéal. (Définition Larousse)

Dystopie

Société imaginaire régie par un pouvoir totalitaire ou une idéologie néfaste, telle que la conçoit un auteur donné. (Définition Larousse)

Villes nouvelles

Les villes nouvelles sont des noyaux urbains, résultant d'une politique volontariste, implantés en périphérie des très grandes villes (Londres, Paris mais aussi Le Caire, Shanghai, Wuhan, etc.) dans l'intention de les décongestionner et de maîtriser leur croissance. Elles se sont inscrites dans un milieu préalablement rural où elles ont induit de profonds bouleversements. (Définition de Géoconfluences)

Féminisme

Courant de pensée et mouvement politique, social et culturel en faveur de l'égalité entre les femmes et les hommes. (Définition Larousse)

Organisme fongique

Organisme de champignons.

Symbiose

Association étroite de deux ou plusieurs organismes différents, mutuellement bénéfique, voire indispensable à leur survie. (Définition Larousse)

Sacraliser

Revêtir quelqu'un, quelque chose d'un caractère sacré, les considérer comme sacrés. (Définition Larousse)

Spectrale

Qui a le caractère d'un fantôme, qui ressemble à un fantôme. (Définition Larousse)

Latent

Qui existe de manière diffuse, sans être apparent, mais qui peut à tout moment se manifester. (Définition Larousse)

Analogique

Les systèmes, dispositifs ou procédés qui représentent, traitent ou transmettent des données sous forme non numérique.

Sédimentaire

En géologie, dépôt laissé par l'eau ou le vent. (Définition Larousse)

Stratigraphie

Description des strates, ou couches de terrain, qui constituent l'écorce terrestre dans le but de reconstituer l'histoire de celle-ci. (En s'appuyant sur les principes fondamentaux de continuité et de superposition, elle permet de reconstituer la chronologie relative des événements au cours des temps géologiques.) (Définition Larousse)

Compost

Mise en fermentation de certains déchets agricoles ou urbains, de façon à récupérer des éléments riches en minéraux et matière organique, qui sont ensuite incorporés aux terres agricoles afin de les enrichir. (Définition Larousse)

Cyborg

Personnage de science-fiction ayant une apparence humaine, composé de parties vivantes et de parties mécaniques. (Définition Larousse) Concept réapproprié et réinterprété par Donna Haraway (Ndlr)

Post-internet

Mouvement artistique des années 2000 influencé par la culture web. « [Le] terme “post-Internet” vis[e] à qualifier et à analyser les pratiques d'une nouvelle génération d'artistes, nés dans les années quatre-vingt et marqués par l'influence d'Internet lors de leur formation artistique dans les années deux mille. » (Définition de zerodeux)

Installation

Une installation artistique est une œuvre d'art visuel en trois dimensions, souvent créée pour un lieu spécifique (in situ) et conçue pour modifier la perception de l'espace. Le terme « installation » apparu dans les années 1970 s'applique généralement à des œuvres créées pour des espaces intérieurs. (Définition de wikipedia)

Insulaire

Relatif aux îles.

Transcender

Dépasser le domaine de la connaissance rationnelle. (Définition de Larousse) Dans le contexte de la peinture romantique, l'aspect transcendantale est relatif au divin, qui dépasse la condition humaine.

Morphing

Un effet spécial qui consiste à fabriquer une animation qui transforme de la façon la plus naturelle et la plus fluide possible un tracé initial en un tracé final, totalement différent. (Définition de Wikipedia)

Diorama

Le diorama (de panorama avec le préfixe dia- qui se substitue au préfixe) est un dispositif de présentation par mise en situation ou mise en scène d'un modèle d'exposition (un personnage historique, fictif, un animal disparu ou encore vivant à l'ère du public...), le faisant apparaître dans son environnement habituel. (Définition de Wikipedia)

Psyché

Synonyme de l'activité mentale, elle englobe toutes les manifestations conscientes et inconscientes d'un individu. (Définition de Wikipedia)

Psychanalyse

Méthode d'investigation psychologique visant à élucider la signification inconsciente des conduites et dont le fondement se trouve dans la théorie de la vie psychique formulée par Freud. (Définition de Larousse)

Hiératique

Qui est raide, figé dans sa majesté ou sa solennité. Mais aussi : Conforme aux normes d'une tradition religieuse. (Définition de Larousse)

Drapé

Agencement des étoffes, des plis des vêtements représentés en peinture ou en sculpture. (Définition de Larousse)

Ethérée

Qui est extrêmement léger, délicat, impalpable ou fugitif. (Définition de Larousse)