

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

# *Twilight Zone : The Movie*

ALEXIS GUILLIER

08/06 — 15/09/2018



IMAGE  
IMATGE  
*centre  
d'art*



« You're travelling  
throughout another dimension.

A dimension,  
not only of sight and sound,  
but of mind.

A journey  
into a wondrous land  
whose boundaries  
are that of imagination.

Next stop,  
the Twilight Zone! »

*Rod Serling*

« Vous voyagez  
dans un espace fantastique,  
dont les seules frontières  
sont celles de l'imaginaire.

Prochain arrêt :  
La Quatrième Dimension! »



Image tirée de l'affiche du film *Twilight Zone : The Movie* (1983).

# Sommaire

## Présentation de l'exposition

- **Alexis Guillier** p 6-9
  - Une démarche artistique polymorphe
  - Le film performatif
  - L'artiste enquêteur
  
- **L'exposition *Twilight zone : The Movie*** p 10-12
  - Le titre de l'exposition
  - Un film maudit
  - La photographie comme un objet signifiant
  - Un cabinet de curiosité

## En classe, préparer et approfondir la visite de l'exposition

- **Le voyage dans la création artistique** p 14-19
  - En littérature et philosophie
  - Au cinéma
  - Dans les arts visuels

**Les visites autour de l'exposition** p 20

**Agenda** p 21

**Contacts** p 22-23

Est-ce que vous voulez voir quelque chose qui fait vraiment peur ?

Dan Aykroyd,  
*Twilight Zone: The Movie*



Photographie du Majestic Crest Theatre à Los Angeles, lors de la sortie mondiale du film *Twilight Zone : The Movie*, 1983

# Alexis Guillier



Alexis Guillier est né en 1982 à Paris. Il est diplômé de l'École régionale des Beaux-arts de Caen en 2008 et de l'École nationale supérieure d'arts de Paris-Cergy en 2010. Il vit et travaille à Paris.

## Une démarche artistique polymorphe

Artiste pluridisciplinaire dans les arts visuels, Alexis Guillier compose des conférences illustrées sous forme de performances, des films, des textes ou encore des installations mêlant des documents très divers. Ces montages narratifs croisent des sources variées, puisant aussi bien dans la culture populaire ou les ouvrages érudits (extraits de films, estampes, publicités, textes littéraires, vidéos d'actualité, bandes-dessinées...). L'ensemble de son travail et de ses recherches prend diverses formes tout en suivant une trame de départ.

Cette notion de transversalité se retrouve notamment dans sa conférence *M for Mondrian*. Cette étude-performance a pour point de départ les compositions orthogonales aux couleurs primaires de Mondrian, artiste majeur de l'art du XX<sup>e</sup> siècle. Alexis Guillier soulève la «mondrianisation» qui opère sur tous les supports des robes aux baskets en passant par les voitures de sport et les maillots de coureurs cyclistes. Cette image capable de se plaquer sur tous les objets, et qui a progressivement investi l'univers domestique. Preuves visuelles à l'appui, il fait la démonstration de la réutilisation de la grille néoplastique dans les contextes les plus variés (décors de télévision, jeux, mode, programmes informatiques...). L'artiste dresse le constat du débordement du cadre strict de l'œuvre d'art qui a fini par s'infiltrer dans les recoins de notre quotidien.



Jean-François Bernard, cycliste de l'équipe *La vie Claire*, fondée par Bernard Hinault et Bernard Tapie. La récupération du langage Mondrian atteindra son comble avec les maillots de l'équipe jusqu'à la gourde, en 1987



Affiche de publicité de la gamme emblématique *Studio Line* de l'Oréal en 1985

---

• **Pour aller plus loin :** Mark Leckey considère son environnement culturel et matériel comme une source d'inspiration. À l'heure où la consommation régit notre quotidien, l'artiste porte comme un étendard son obsession pour les objets qui nous entourent, qu'il met en scène dans des installations, des films et parfois des performances.



**Mark Leckey, *Enchanter la matière vulgaire* au Wiels, 2015 ©Sven Laurent**

## Le film performatif

On assiste actuellement dans le champ du cinéma expérimental et de l'art contemporain à de nombreuses performances, qui tentent de remplacer le film par son énoncé sous la forme d'une conférence illustrée ou d'une lecture. Des fragments d'un film à venir (photographies, documents, fragments de scénario) sont présentés en guise d'œuvre. La conférence illustrée se situe dans le tournant pédagogique de l'art, qui se veut didactique et éducatif, mais traduit aussi, par la projection d'images en mouvement d'un film, un déplacement du cinéma vers des formes dissociées de son socle technologique. Le travail d'Alexis Guillier s'inscrit dans ces nouvelles formes, il emprunte souvent le format de la conférence où il mêle fiction et documentation.



**Alexis Guillier, *Reworks*, 2010, vidéo - interface, ©l'artiste**

Via une conférence muette qui hésite entre l'archive et le cyber-musée, Alexis Guillier donne à voir un musée de l'imaginaire entrain de se faire. *Reworks* est une collection d'images de destructions de sculptures ou d'œuvres d'art développée par l'artiste depuis 2009. La destruction de symboles par les gouvernements ou les révolutions populaires, est un thème récurrent dans l'Histoire. Le répertoire d'images mis en place par Alexis Guillier, collecte des instantanés d'événements, des statues égyptiennes aux Simpson, ces reproductions évoquent l'histoire de l'art par le biais d'actes de vandalisme, de dégradation, d'iconoclasme ou encore d'un vide iconographique. Qu'il s'agisse de conservation d'œuvres d'art ou du changement de statut des monuments provoqués par les dégradations, une des questions sous-jacentes est celle de l'influence qu'ont les images sur nos sociétés et de notre besoin de représentation.

---

• **Pour aller plus loin** : Rabih Mroué est un artiste, comédien et metteur en scène dont le travail se situe à la croisée des arts visuels, de la performance et du théâtre. Mobilisant documents, séquences vidéo, photographies et objets, Rabih Mroué joue des frontières entre réalité et fiction pour questionner l'autorité des archives.



**Rabih Mroué, *Hugh Edwards Memorial Lecture*, 2018, conférence à l'Art Institute of Chicago ©Joachim Dette**

## L'artiste enquêteur

Travaillant à la manière d'un chercheur universitaire ou d'un journaliste d'investigation, puisant dans des sources diverses, il répertorie un corpus de moments liés à différentes histoires. Alexis Guillier s'intéresse notamment à la falsification, à la déformation et la disparition des œuvres, aux accidents de tournage et aux vaisseaux fantômes. Ses sujets d'investigation relèvent d'un questionnement sur la circulation des images et des productions culturelles, les échos et les récurrences, la formation des imaginaires, les interactions entre les fictions personnelles et les histoires collectives. La transmission de ses récits reste toujours sur une ligne incertaine, entre subjectivité détachée et lyrisme documentaire.



**Alexis Guillier, *Artless*, 2013** au collège Le Corbusier à Poissy, ©l'artiste

La conférence illustrée intitulée *Artless* enquête sur des disparitions mystérieuses dont celle de la Joconde. En 1911 au Musée du Louvre la Joconde est volée. Cela intrigue, questionne, attise la curiosité de la communauté publique. La foule se précipite au musée pour voir le lieu du crime, là où le tableau était exposé et où dorénavant, il y a un vide. Plusieurs extraits de films et images, nous montrent que de nombreux domaines culturels font référence à cette histoire, comme cet épisode des «tortues ninja» intitulé «Artless» qui met en scène l'enlèvement d'un tableau représentant «la cène». La disparition de l'œuvre fascine et des histoires autour de son enlèvement voient le jour. Lors de sa restitution, des doutes sur son authenticité surgissent. Des rumeurs circulent au sujet d'une copie qui aurait été réalisée à la perfection.

---

• **Pour aller plus loin** : Louis Henderson, artiste vidéaste et réalisateur, interroge les images autant que la diffusion et la circulation de ces dernières. Il fait partie d'une catégorie d'artistes qui se revendique une double casquette, celle d'artiste et celle de chercheur/enquêteur/découvreur, qui investigate la société, son histoire et son fonctionnement autant qu'il investit l'art dans sa pure logique perceptive servant à révéler, à suggérer.



**Louis Henderson, *Black Code*, 2015** ©l'artiste

# L'exposition *Twilight Zone : The Movie*

## Le titre de l'exposition

Le titre *Twilight Zone : The Movie* porte le même nom et fait référence au film américain sorti en 1983, *La Quatrième Dimension (Twilight Zone : The Movie)*. Il s'agit d'un film à sketches composé de quatre épisodes réalisés par John Landis, Steven Spielberg, Joe Dante et George Miller. Il a été réalisé en hommage à la série télévisée américaine du même nom créée par Rod Serling. Pendant cinq saisons cette série enchante le paysage télévisuel américain par l'inquiétante étrangeté de ses récits, où le fantastique et la science-fiction font irruption dans le quotidien le plus trivial.



Affiche du film *Twilight Zone : The Movie*, 1983

Twilight traduit de l'anglais signifie crépuscule, c'est-à-dire le moment de la journée où une lumière faible et incertaine subsiste après le coucher du soleil avant que la nuit ne soit complètement tombée. Dans le contexte de l'exposition, cette Twilight Zone rappelle le basculement du monde fictif du cinéma dans une réalité bien plus sombre.

## Un film maudit

Bien que le film soit réalisé par la crème hollywoodienne des années 1980, il est surtout connu pour son envers du décor : la mort accidentelle de trois acteurs pendant le tournage.

Au début des années 1982 la Warner Bros relance le projet Twilight Zone et approche plusieurs réalisateurs dont Steven Spielberg. Ce dernier propose à son ami John Landis, réalisateur de 32 ans en pleine ascension, de s'associer au projet du film. Ils produiront ensemble sous forme d'une anthologie en quatre segments le film, Landis réalisant le premier volet. La Warner souhaite que les réalisateurs planchent sur des *remakes* d'épisodes de la série originelle, mais Landis tient à écrire lui-même une nouvelle histoire avec une forte dimension socio-politique.



Vic Morrow dans le rôle de Bill Connor, *Twilight Zone : The Movie*, 1983

Ainsi il imagine Bill Connor, un représentant de commerce aigri et raciste envers les communautés juives, Noires et Vietnamiennes qu'il insulte copieusement lors d'une conversation dans un bar. Incompris et furieux il quitte les lieux, ce dernier bascule dans la quatrième dimension, qui est d'abord le Paris de l'Occupation, où il est pris pour un Juif, avant de gagner l'Alabama des années 50, aux mains du Ku Klux Klan, qui le voit comme un homme noir. Il termine finalement son voyage au Vietnam, sous le feu de l'armée américaine qui le traite comme un Vietcong. Landis imagine une scène finale spectaculaire pour rendre une rédemption au

personnage détestable qu'est Connor et rendre un scénario acceptable aux yeux de la Warner. Poursuivi par les GI (soldats de l'armée américaine), Connor tente de sauver la vie de deux petits vietnamiens menacés par les flammes, en les faisant traverser une rivière pour les déposer sains et saufs de l'autre côté. Landis veut que la scène soit tournée en milieu naturel et de nuit, seulement la loi californienne interdit de faire travailler les enfants à une heure tardive. Mais au nom du réalisme, Landis va braver les interdits et rassembler tous les éléments souhaités. Face au refus de l'agence de casting, Landis et le chargé de production trouvent deux enfants, Renee Chen (6 ans) et My-Ca Le (7 ans), et payent leurs parents au noir. Pour jouer le rôle de Connor, Landis choisit Vic Morrow, un acteur vétérinaire qui tente de revenir sur le devant de la scène. Le soir du 22 juillet, près de 200 invités sont réunis pour assister aux dernières séances de tournage. Après le succès de la répétition de

la scène finale, Landis tient quand même à ce que l'hélicoptère vole plus bas pour la dernière prise. Seulement, les explosifs sont déclenchés de manière plus rapprochée que prévue, et la chaleur agit sur l'hélice arrière de l'hélicoptère. Le pilote perd le contrôle et l'hélicoptère part s'écraser sur la rivière, à l'endroit où se trouvaient les trois acteurs. Les semaines qui suivent l'accident se divisent en funérailles, enquêtes et premières poursuites. Landis, d'autres cadres de l'équipe technique ainsi que la Warner, en tant que personne morale, doivent répondre aux accusations d'homicide involontaire. Le 24 juin 1983, l'acte d'accusation est rendu public, le procès se soldera par un acquittement général. La date n'a évidemment pas été choisie au hasard : c'est le jour même de l'avant-première du film, qui est de facto torpillée. L'un des avocats de la défense dira que si le tribunal avait eu une billetterie, les recettes du procès auraient été supérieures à celles du film.



Captation vidéo de l'accident survenu au cours du tournage, *Twilight Zone : The Movie*, 1983



Le réalisateur John Landis, et quatre autres membres de la production au tribunal de Los Angeles, 1983

## Un espace de projection

Pour l'exposition l'espace du centre d'art a basculé dans la quatrième dimension, et a voyagé dans le temps pour revenir à ses origines : un cinéma. En effet, le centre d'art image/imatge investit les locaux d'un ancien cinéma, et à l'occasion de l'exposition *Twilight Zone: The Movie* l'ancienne salle de projection a de nouveau été glissée dans le noir.

Alexis Guillier a transformé les murs blancs du centre d'art en un dégradé de noir allant jusqu'au blanc, créant ainsi une zone de flottement. C'est dans cette zone d'ombre que l'artiste donnera à voir pour la première fois l'ensemble de ses recherches pour ce sujet polymorphe qu'il présente habituellement sous forme d'une conférence illustrée. Celui-ci a pour épïcéntré l'accident fatal survenu sur le tournage du film. L'artiste a mené une enquête documentaire et de terrain qui va de la circulation des images de cet accident aux échos de la tragédie dans la filmographie de Landis, dans l'industrie du cinéma et dans la culture populaire américaine en passant par les liens entre l'industrie du divertissement et la justice.



Vue de l'exposition *Twilight Zone : The Movie* au centre d'art image/imatge ©image/imatge

Sous la forme d'une vaste installation associant archives, objets, images et sons collectés ou produits, l'exposition rend compte des télescopes entre cinéma, télévision, justice, entertainment et culture populaire, ainsi que des tensions, dans de mêmes espaces-temps, entre la matérialité factuelle et la puissance des imaginaires.

## Les archives

Dans notre culture contemporaine l'archive est omniprésente que ce soit la création d'une archive universelle et, en même temps, l'archivage en temps réel de la moindre trace que nous laissons sur notre passage.



La méthode de travail d'Alexis Guillier s'apparente à celle d'un journaliste d'investigation ou d'un chercheur universitaire. Ici il n'est pas question du «geste de l'artiste», il s'agit d'un travail de recherche et d'association d'idées qui mène à la réalisation d'un projet. Dans l'exposition, son travail s'appuie sur une multitude d'images et de documents liés à un événement précis. Cela lui permet de travailler le croisement de deux éléments qui lui sont essentiels : l'usage du document et le rapport à la fiction dans un même espace.

Dans l'exposition les documents se mélangent, le spectateur oscille entre fiction et réalité. On trouve à la fois des documents officiels et juridiques en rapport avec le procès, des coupures de presse sur l'affaire *Twilight Zone: The Movie*, qui se confondent avec des documents fictionnels renvoyant à l'univers du cinéma et de la science-fiction, ainsi qu'à la filmographie de John Landis. Les accessoires ont aussi leur place dans l'exposition, tels que les produits dérivés comme les casquettes, les badges ou encore le bombers (blouson) de cascadeur. Tous ces éléments fonctionnent ensemble, animés par une lyre (projecteur mobile) qui vient révéler les documents en rapport avec les images que l'on peut voir dans le film diffusé sur le grand écran et le moniteur.



Vue de l'exposition *Twilight Zone : The Movie* au centre d'art image/imatge ©Gaëlle Deleflie

*En classe, préparer et approfondir la visite de l'exposition*



**Rod Serling, *Twilight Zone***, image tirée du générique de la série télévisée

# La représentation de la Quatrième dimension

« Il existe une dimension au-delà de ce qui est connu de l'Homme ; c'est une Dimension aussi vaste que l'Univers et aussi éternelle que l'Infini : elle est à la croisée de l'ombre et de la lumière, de la science et de la superstition, elle est le point de rencontre des ténèbres créées par les peurs ancestrales de l'Homme et de la lumière de son savoir, c'est la dimension de l'imagination, un domaine que nous avons baptisé... The Twilight Zone ! » \*

\* Le 2 octobre 1959, sur un écran de télévision devenu noir apparaît un fond d'étoiles. Une voix off - celle de Rod Serling lui-même - délivre le texte de présentation de la série télévisée *The Twilight Zone*.

## Bienvenue dans la « Quatrième Dimension »

Le monde physique dans lequel nous évoluons n'a que trois dimensions, il est donc difficile pour nous de se projeter dans cette représentation de la quatrième dimension. Cependant les mathématiques ne sont pas des sciences physiques, ce qui permet alors de développer des sciences abstraites comme une géométrie en quatre dimensions. Il faut donc faire appel à notre imagination pour basculer vers un niveau d'abstraction supérieur pour pouvoir se donner des représentations partielles de cette quatrième dimension.

**« De même qu'un monde non-euclidien, on peut se représenter un monde à quatre dimensions »**

L'idée de quatrième dimension est véhiculée au début du XX<sup>ème</sup> siècle par les canaux les plus divers. Champ de travail des sciences exactes, elle a été diffusée par les publications de Poincaré auprès d'un large public. La quatrième dimension est ainsi rapidement devenue un sujet de prédilection de la mathématique populaire, de la science-fiction, de l'ésotérisme et de l'art.

## En mathématiques

La première mention de la quatrième dimension apparaît chez d'Alembert dans l'*Encyclopédie*, article *Dimension* : « Un homme d'esprit de ma connaissance croit qu'on pourrait cependant regarder la durée comme une quatrième dimension », « Mais c'est aussi une sensation. ». Dans la théorie de la relativité, la quatrième dimension représente bien le temps qui fait partie du référentiel espace-temps. Mais ce n'est qu'au XIX<sup>ème</sup> siècle que quelques mathématiciens ont eu le courage de sortir du carcan de « notre » espace tridimensionnel et d'envisager une géométrie abstraite de la quatrième dimension. Tout d'abord une dimension représente un ensemble de déplacements possibles par un élément en fonction d'axes in-

dépendants régis par des directions. Jusqu'à présent, en dimension 3, nous avons trois directions :

- avant/arrière
- gauche/droite
- haut/bas

S'ajoute une quatrième direction à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle par le mathématicien et écrivain Charles Howard Hinton :

- ana/kata : ces deux mots viennent du grec et signifient vers le haut/vers le bas

Cette direction ana-kata sera le passé-futur en sciences physiques, mais la représentation de la 4D est plus complexe et impossible à se figurer dans notre monde physique. Pour nous aider à représenter cette quatrième dimension bien souvent il est proposé des schémas d'un objet en 3D dans un plan en 2D. Pour poursuivre cette réflexion de façon imagée, le mathématicien Mickaël Launay explique très bien le phénomène de la quatrième dimension dans ses vidéos de vulgarisation sur sa chaîne youtube Micmaths. En complément, il peut être intéressant de jeter un oeil à *Flatland*, une allégorie écrite en 1884 par Edwin Abbott mais où le court-métrage de 2007 est beaucoup plus parlant. Il raconte la perception des éléments en 2D et leur confrontation avec un univers en 3D.



Dano Johnson et Jeffrey Travis, *Flatland*, 2007, image tirée du court-métrage

## La science-fiction

Depuis le XX<sup>ème</sup> siècle la science-fiction participe à la construction de l'imaginaire populaire et influence nécessairement nos codes et nos idées, en interrogeant l'évolution de notre société, ses utopies ou ses désillusions. Ainsi, à travers la littérature et le cinéma la science-fiction informe en réalité sur une époque contemporaine où coexistent paradoxalement les visions futuristes et les regards nostalgiques.

### En littérature

Une représentation répandue que l'on trouve dans les dictionnaires dépeint la science-fiction comme un genre narratif qui met en scène des univers où se déroulent des faits impossibles ou non avérés en l'état actuel de la civilisation, des techniques ou de la science, et qui correspondent généralement à des découvertes scientifiques et techniques à venir. Edgar Poe (1809-1849), Jules Verne (1828-1905) et H. G. Wells (1866-1946) ont fondé la « littérature d'anticipation scientifique ». Jules Verne, dans ses *Voyages extraordinaires*, développe certaines théories scientifiques ou certaines technologies existantes pour anticiper les aventures de l'homme au fond des océans (cf *Vingt mille lieues sous les mers*), ou dans notre galaxie, (cf *De la Terre à la Lune* et *Autour de la Lune*). Wells raconte comment l'homme voyagera dans le temps, (cf *La Machine à explorer le temps*), ou comment la terre est envahie par des extraterrestres hostiles, (cf *La Guerre des mondes*). L'âge d'or de la science-fiction (1930-1960) a vu naître des œuvres de grande qualité comme *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury, *Le meilleur des mondes* d'Aldous Huxley, *1984* de George Orwell ou encore le cycle *Fondation* d'Isaac Asimov. Depuis lors, la science-fiction est un genre riche et diversifié. Actuellement le Français Alain Damasio propose une science fiction libertaire et militante en réaction aux sociétés de contrôles et à l'émergence des réseaux sociaux. La bande dessinée ne fut pas en reste avec l'explosion des *comics* comme *Buck Rogers*, *Flash Gordon* et les héros de la famille *Marvel* et plus actuellement *Aâma* de Peeters Frederik ou encore Mathieu Bablet avec *Shangri-La*.



Mathieu Bablet, *Shangri-La*, 2016, édition Ankama, collection 619

## Au cinéma

La science-fiction est un des genres majeurs du cinéma, soit sous la forme d'adaptations d'œuvres littéraires, soit sous la forme de créations originales.

C'est dans les films à trucages que l'on trouve les premiers éléments science-fictifs, notamment chez Georges Méliès, dont *Le Voyage dans la Lune* est autant inspiré de H.G. Wells que de Jules Verne. La science-fiction, selon Méliès, est féérique et amusante, mais le genre glisse rapidement vers l'inquiétant et l'horifique, notamment à travers les nombreuses adaptations de *Frankenstein* et de *L'Étrange cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*.



Georges Méliès, *Le voyage dans la Lune*, 1902, (14 minutes)

C'est dans les années 1950 que la science-fiction se constitue en tant que genre cinématographique, aux États-Unis. Le contexte géopolitique de la guerre froide pèse sur les scénarios. Conquête spatiale, menace atomique et peur de l'envahisseur engendrent des films de guerre, rarement pacifistes, souvent moralisateurs comme *Le Jour où la Terre s'arrêta* de Robert Wise en 1951. Les récits post-apocalyptiques campent souvent un monde désert, dont les institutions ont été détruites, avec pour conséquence un retour à l'état de nature, interrogant ainsi les rapports sociaux, entre démocratie et loi du plus fort avec le célèbre *Mad Max* de George Miller sorti en 1979. Dans ce corpus, *La Planète des singes* est un peu à part, le monde d'après l'apocalypse (atomique) que le film décrit étant fort semblable au notre, à ceci près que les singes ont pris le pouvoir sur les hommes. Bien que le film soit une adaptation du roman de Pierre Bouille, son origine remonte à la série télévisée *La Quatrième Dimension* dont l'épisode *La Flèche dans le ciel*, diffusé en 1960, a servi de base à l'intrigue.



Franklin J. Schaffner, *La planète des singes*, 1968, (112 minutes)

Les années 1980 peuvent être considérées comme la décennie de la science-fiction, les plus grands exemples de sa popularité mondiale sont certainement *E.T. l'extra-terrestre* de Steven Spielberg et la trilogie de *Retour vers le futur* de Robert Zemeckis. La série télévisée *Star Trek* (datant de 1966) fut remise à la mode grâce à une série de films dérivés. L'ère numérique ouvre de nouvelles possibilités que la science-fiction va exploiter au maximum à partir de la décennie 1980 dont deux films emblématiques : *Tron* de Steven Lisberger et *Blade Runner* de Ridley Scott.



**Steven Spielberg, *E.T. l'extra-terrestre*, 1982, (115 minutes)**

Donnant une nouvelle actualité au mythe platonicien de la caverne, la fin des années 1990 voit fleurir nombre de films où le personnage, comme le spectateur, ne sait plus s'il est dans le monde réel ou dans un monde parallèle factice. La plupart de ces films trouvent leur inspiration dans les progrès et l'omniprésence de l'informatique dans nos vies, ainsi que dans l'essor de l'industrie des jeux vidéo. On pense alors au chef d'œuvre *Matrix* d'Andy et Larry Wachowski mais aussi *eXistenZ* de David Cronenberg. L'univers virtuel peut aussi être un produit de la société du spectacle, comme dans *The Truman Show* où le personnage découvre peu à peu que sa vie est une émission de télévision.

Actuellement, la science-fiction est toujours bien présente à l'écran, comme la création de la série télévisée *Stranger Things* des frères Duffer, dont l'ambiance est fortement inspirée des films de science-fiction des années 80 de Steven Spielberg, John Carpenter ou encore de l'univers de Stephen King.



**Matt et Ross Duffer, *Stranger Things*, 2016, compte à ce jour 2 saisons et 17 épisodes (48 minutes)**



**Peter Weir, *The Truman Show*, 1998, (103 minutes)**

## En arts visuels

De nouvelles possibilités ouvertes par le concept de l'espace à quatre dimensions (et les difficultés à essayer de le visualiser) ont inspiré de nombreux artistes modernes dans la première moitié du XX<sup>ème</sup> siècle. Les premiers cubistes, surréalistes, futuristes, et les artistes abstraits ont pris des idées de mathématiques de dimension supérieure et les ont utilisés pour avancer radicalement leur travail.

### Salvador Dalí

*L'Angélu*s architectonique de Millet, 1933

*L'Angélu*s de Jean-François Millet est un tableau des plus connus du XIX<sup>ème</sup> siècle, représentant deux paysans, un homme et une femme dans un champ, en train de prier Marie en l'honneur de la naissance de l'enfant. Le tableau détient cependant un sens second, que Dalí cherchera à comprendre. Tout d'abord, Millet avait peint, à la place du panier, le cercueil d'un enfant décédé, avant de le recouvrir pour ne pas choquer le public. C'est ce changement qui provoque l'intrigue de Dalí car il justifierait à la fois son malaise et sa fascination pour l'œuvre. Obstiné à en savoir plus, il fait analyser la toile par le musée du Louvre qui, après avoir passé la toile aux rayons X, révélera la présence d'une petite forme rectangulaire, probablement un cercueil, située à l'emplacement désigné par l'artiste surréaliste. Dalí reprend donc le tableau de Millet selon son imagination, selon les pulsions qu'il perçoit. Avec *L'Angélu*s architectonique de Millet, Dalí introduit une nouvelle perceptive dans la transformation. Il semble vouloir donner à *L'Angélu*s un aspect plus moderne qui était jusqu'à présent absent. En effet, par ces formes gigantesques, fluides et avant-gardistes, il introduit une dimension innovatrice, qui sera plusieurs fois reprise dans d'autres œuvres.



Salvador Dalí, *L'Angélu*s architectonique de Millet, 1933, peinture à l'huile, 73x60 cm

### Patrick Bernatchez

*BW (Black Watch, Bernatchez-Winiger)*, 2009/11

Patrick Bernatchez puise son inspiration dans différentes sources - le cinéma, l'imagerie populaire, la musique - et nous livre une sorte d'opéra postmoderne à la fois merveilleux, exubérant et angoissant. Avec *BW*, une montre-bracelet noire composée d'un cadran vide et d'une seule aiguille qui mettra mille ans à exécuter une révolution, l'artiste Patrick Bernatchez nous invite à une incursion dans un labyrinthe temporel. Il s'agit de l'élément central de son plus récent groupe de projets, intitulé *Lost in Time*, dont les œuvres réalisées dans divers médias explorent le temps. Cette montre traite de la quatrième dimension littéralement en étant opérationnelle sur une très longue période (d'un point de vue humain) aussi bien qu'allégoriquement en l'explorant de diverses manières, autant dans ses liens avec l'expérience humaine qu'à travers ce qui dépasse sa portée. Les projets *BW* présentent un engagement artistique avec ces forces temporelles et, en re-calibrant la mesure du temps au-delà de notre seuil de perception, ils nous invitent à prendre le temps de flâner dans leur dédale immesurable et à envisager d'autres modes, trajectoires, récits et rythmes temporels.



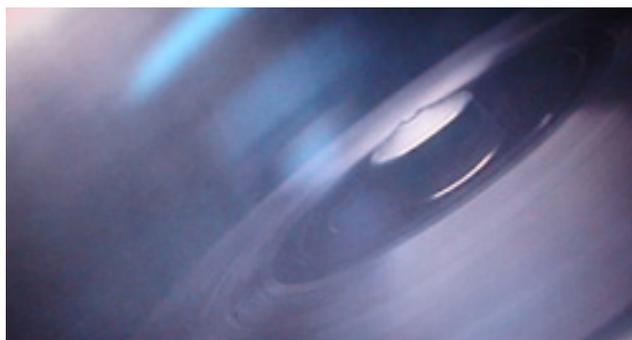
Patrick Bernatchez-Winiger, *BW (Black Watch) Lost in Time*, 2009-11, montre-bracelet, acier, cuir de cheval, en collaboration avec l'horloger Roman Winiger.

## Bertrand Lamarche

*Cosmo disco*, 2012

En ayant recours à des distorsions d'échelles spatiales ou temporelles, Bertrand Lamarche construit un ensemble d'hypothèses sculpturales à la fois extatiques et conceptuelles

*Cosmo disco* est une installation vidéo qui donne à voir une platine vinyle en action filmée par une camera qui effectue une révolution sur elle-même. La vidéo projetée à l'échelle de l'espace d'exposition donne un sentiment d'aspiration par le double mouvement qui l'anime ; le disque vinyle tourne sur l'axe de la platine pendant que la camera effectue une rotation complète perpétuelle comme dans un mouvement de spirale. Le sentiment d'apesanteur est encore accentué par le focus monumental, quasi cinématographique, qui confère une dimension abstraite à l'image qui se prête volontiers à notre imagination : éclipse, anneaux de Saturne, tourbillon, trou noir, tout un champ sémantique propre à la cosmologie. Un bruit sourd de discothèque nous assailit comme un parasite supplémentaire. D'une image banale, désuète et vintage, celle d'un tourne-disque en fonctionnement, l'artiste met en place un dispositif à la fois extatique et déroutant, où un sentiment d'entropie peut nous submerger, comme si nous étions transportés dans une autre dimension. Le magnétisme de la machine rotative opère, le bras de l'électrophone poursuit sa course effrénée. Le sample détruit toute échappatoire. Nous sommes aspirés dans une éternelle oscillation aléatoire, rappelant un mouvement interstellaire.



Bertrand Lamarche, *Comos disco*, 2012, vidéo, 10 minutes

# Les visites autour de l'exposition

## Pour les scolaires

### Visite d'exposition (primaires/collèges/lycées) :

La visite est conçue selon le niveau des élèves, et elle peut être préparée en amont avec les enseignants selon les disciplines dispensées. Ludique et interactive, elle favorise la prise de parole des élèves avec l'intervention du médiateur. Elle permet ainsi une découverte et une réflexion devant les œuvres elles-mêmes des processus de création utilisés par l'artiste.

### Pour la visite de l'exposition Twilight Zone: The Movie

Le centre d'art propose pour les écoles primaires une visite de l'exposition prenant la forme d'un jeu de piste, où l'élève tel un agent d'investigation doit trouver les indices et les éléments permettant de retracer l'histoire exposée à image/imatge. Sous une forme ludique cette visite permet de se familiariser avec la création contemporaine.



**Pour réserver votre visite : du mardi au vendredi de 10h à 12h et de 14h à 16h\***

**\* Horaires modulables sur demande**

**Contacts : 05 59 69 41 12 // [mediation@image-imatge.org](mailto:mediation@image-imatge.org)**

# Agenda

## **EXPOSITION**

DU 8 JUIN

AU 15 SEPTEMBRE 2018

## **VERNISSAGE**

JEUDI 7 JUIN 2018

À PARTIR DE 19H

en présence de l'artiste

## **LA VISITE DU MERCREDI**

MERCREDI 13 JUIN

À 17H30

Rendez-vous dédié aux enseignants et professionnels de l'animation pour une découverte de l'exposition et un temps d'échanges autour des pistes pédagogiques et prolongements possibles.

## **CONFÉRENCE**

### **LE VRAI DU FAUX DANS L'ART CONTEMPORAIN**

MARDI 19 JUIN À 19H

Sophie Limare est invitée pour une conférence de sensibilisation à l'art contemporain en lien avec l'exposition. Un partenariat avec l'association Paroles et Musiques (Orthez).

## **VISITE EN TRANSAT**

MERCREDI 18 JUILLET À 18H

Découverte de l'exposition à travers des lectures à haute voix.

## **LA VISITE DU SAMEDI**

SAMEDI 25 AOÛT À 15H

Découverte sensible des œuvres de l'exposition pour toute la famille.

## **DESCOBRIR**

JEUDI 6 SEPTEMBRE À 18H15

Visite de l'exposition en occitan. En partenariat avec L'Ostau Bearnés.

## **ATELIER INTERGÉNÉRATIONNEL LIGHT PAINTING**

MERCREDI 12 SEPTEMBRE À 15H

Le light painting est une technique photographique avec laquelle on enregistre la trajectoire d'une source lumineuse en mouvement dans la pénombre : on dessine avec la lumière dans l'espace !

## **SOIRÉE ÉCHO**

VENDREDI 14 SEPTEMBRE

IMAGE/IMATGE - 19H30

CINÉMA LE PIXEL - 20H30

Visite de l'exposition et projection du film *Qui veut la peau de Roger Rabbit* en écho à l'exposition.

# IMAGE/IMATGE

## *centre d'art*

Situé au cœur du département des Pyrénées-Atlantiques dans la ville d'Orthez, le centre d'art image/imatge est dédié à la promotion et à la diffusion de l'image contemporaine. Outre la photographie, qui tient une place prépondérante dans sa programmation artistique, son champ d'action explore les différents formats de l'image dans la création actuelle que ce soit la vidéo, le multimédia, l'installation ou encore le graphisme.

Implanté dans un tout nouvel espace de 250m<sup>2</sup> depuis fin 2013, le centre d'art propose toute l'année des expositions auxquelles sont associés des événements et des actions de médiation destinés à sensibiliser un large public. Son soutien à la création contemporaine passe évidemment par un travail mené avec les artistes, émergents ou reconnus, via la production d'œuvres et d'éditions ou parfois en les accueillant en résidence sur le territoire.

### **Direction**

Cécile Archambeaud

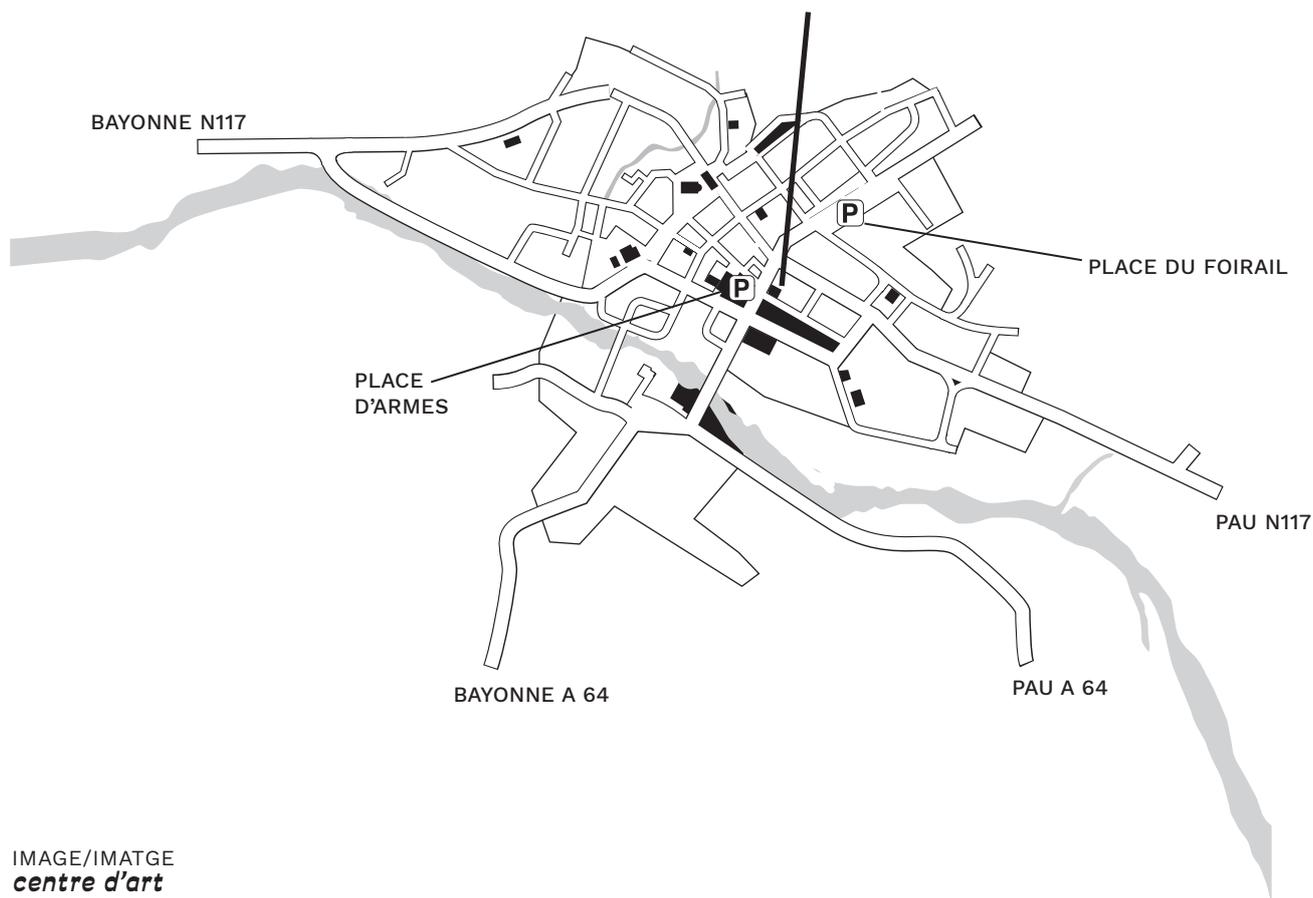
### **Médiation culturelle, accueil du public**

Adeline Maura

### **Régie**

Christophe Clottes

image/imatge reçoit le soutien du Ministère de la culture et de la communication - DRAC Nouvelle-Aquitaine, du Conseil régional Nouvelle-Aquitaine, du Conseil départemental des Pyrénées-Atlantiques et de la ville d'Orthez. Membre du réseau d.c.a/association française de développement des centres d'art, de DIAGONAL, réseau photographie en France et de Fusée, réseau des acteurs de l'art contemporain en Aquitaine.



IMAGE/IMATGE  
**centre d'art**  
3 RUE DE BILLÈRE  
64300 ORTHEZ  
05 59 69 41 12  
INFO@IMAGE-IMATGE.ORG  
IMAGE-IMATGE.ORG

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI  
DE 14H À 18H30 ET LE  
MERCREDI DE 10H À 12H  
FERMÉ JEUDI ET JOURS FÉRIÉS