

Qui n'a jamais rêvé de pénétrer dans l'appareil photographique, de comprendre comment se projette l'image, par quelle magie l'image se forme et se transforme ?

Chimera_Obscura propose une expérience sensorielle et physique de la camera obscura, par un dispositif créant les conditions d'une immersion dans l'appareil photographique. Le dispositif permet alors d'ouvrir un espace de dialogue entre les œuvres, comme si elles étaient réunies dans une même image.

Le sujet central de l'exposition est l'image pauvre, une notion abordée dès 1995 dans la revue « La recherche photographique », avant même l'usage généralisé de l'image numérique. Loin d'être une survivance du *bug* technologique, l'image pauvre est une pratique à part entière. La question n'est plus seulement de dépeindre au mieux le réel mais de valoriser la matière photographique comme un élément du rêve, du fantôme et de ce que la perception offre réellement. Deux œuvres, issues de la collection du Frac Centre-Val de Loire (*Office Baroque* de Gordon Matta-Clark et *Ponderosa Pine (III)* de Rodney Graham), montrant en tant que tel le processus de construction de l'image par l'appareil, permettent de saisir ce que l'appareil fait à l'image. Relevant aussi bien des machines de visions que des appareils d'enregistrement, de la matière photographique que de l'esthétique du signal, de la haute ou de la basse définition, c'est dans leur « pauvreté » que les œuvres présentées révèlent toute leur richesse : faire communiquer un héritage technologique et une réalité contemporaine.

L'exposition *Chimera_Obscura* s'inscrit dans le cycle *En construction permanente* de l'ESAD Orléans qui propose un dialogue entre les réalisations d'enseignants, de jeunes artistes et designers diplômés de l'École qui ont été accompagnés en tutorat plastique par Laurent Baude et Maurice Huvelin ces dernières années.

Chimera_Obscura est une proposition du programme de recherche en art et design de l'ESAD Orléans *Archéologie des Médias et Images*. Lancé à la rentrée 2024 et articulé au parcours de formation *Visual Média*, le programme s'empare de la question de l'image pauvre dans les pratiques artistiques contemporaines, en dialogue avec l'archéologie des médias.

"L'image pauvre est une copie en mouvement. Sa qualité est mauvaise, sa résolution inférieure à la norme. En s'accélégrant, elle se détériore. Il s'agit du fantôme d'une image, d'un aperçu, d'une vignette, d'une idée errante, d'une image itinérante distribuée gratuitement, pressée à travers des connexions numériques lentes, compressée, reproduite, arrachée, remixée, ainsi que copiée et collée dans d'autres canaux de distribution."
Steyerl, Hito, "In Defense of Poor Images", in *e-flux journal*, n°10, november 2009.

Avec: Alice De Oliveira Reis, Ambre Charpier, Gordon Matta-Clark, Justine Coirier, Laurent Baude, Louise Cotte, Maurice Huvelin, Ophélie Recanzone, PAD AMI, Rodney Graham, Yoann Lapègue

Remerciements: Collection du Frac Centre-Val de Loire
Commissaires de l'exposition: Laurent Baude, Louise Cotte, Maurice Huvelin

École Supérieure d'Art
et de Design d'Orléans
14 Rue Dupanloup
45000 Orléans

www.esadorleans.fr
02 38 79 24 67



esad_orleans

ORLÉANS
MÉTROPOLÉ

PRÉFÈTE
DE LA RÉGION
CENTRE-VAL
DE LOIRE

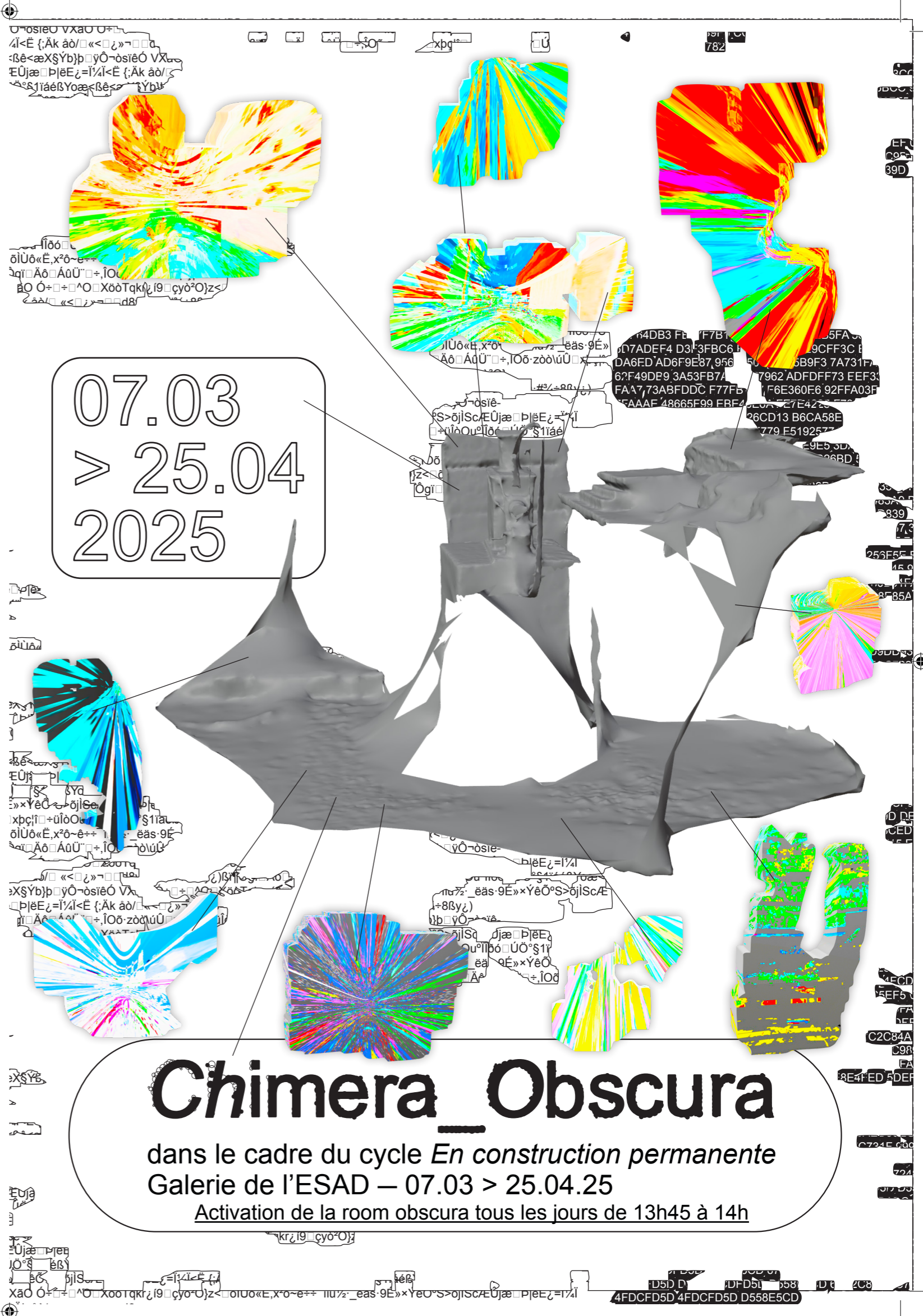
RÉGION
CENTRE-VAL
DE LOIRE

Conception graphique: Margaux Derotte, ESAD Orléans

Chimera_Obscura

dans le cadre du cycle *En construction permanente*
Galerie de l'ESAD – 07.03 > 25.04.25

Activation de la room obscure tous les jours de 13h45 à 14h



- 1 Rodney Graham, *Ponderosa Pine (III)*, 1991**
Photographie, tirage photographique sur papier
- 219x177x4,6 cm
Collection du Frac Centre-Val-de-Loire, inv. 992 01 04

« L'œuvre de Rodney Graham, dans son ensemble, interroge les dispositifs de perception. *Le Ponderosa Pine (III)* est une œuvre qui s'inscrit directement dans les travaux de l'artiste sur les dispositifs optiques. La photographie d'un Ponderosa Pine (« pin jaune ») montre l'image inversée d'un arbre et rappelle par ce mode de représentation le principe de la chambre noire, utilisé dès le XVI^e siècle, où, comme sur la rétine, l'image s'imprime de manière renversée avant que le cerveau ne la redresse. Rodney Graham a réalisé une série de photographies similaires de cet arbre. Toutes, en couleur et de grand format, par la présence qu'elles imposent et leur rapport au lieu, remettent en cause nos habitudes perceptives, tant celles de l'image que celle de l'espace. » (Nadine Labedade)

- 2 Laurent Baude, *Camera_Obscura*, 2025**
Installation room obscura, rideaux occultants, bois, diaphragme de microscope, photographies numériques imprimées sur papier dos bleu marouflées sur mur -120x100 cm

L'installation *Camera_Obscura* propose un dispositif optique basique (un simple trou) qui projette l'image inversée du Campo Santo sur les murs de la Galerie de l'ESAD. En dialogue directe avec *Ponderosa Pine (III)* de Rodney Graham, l'installation propose une expérience visuelle immersive, la room obscura sera activée tous les jours de 13h45 à 14h. Interrogant les outils photographiques, à l'instar du mythe de la caverne, l'installation est une allégorie qui explore la nature de l'apprentissage de la perception, de la réalité, de la connaissance...
Intrinsèquement liées à l'*In situ*, deux images marouflées témoignent du caractère éphémère de la mémoire des murs de la galerie. Elles posent des questions relatives au territoire, à la mémoire et à sa transmission, récurrentes dans le travail de Laurent Baude.

- 3 Yoan Lapègue, *Raconter autour du feu*, 2025**
Installation, écrans cathodiques, lecteurs multimédia, vidéos - dimensions variables

Raconter équivaut à bricoler, à essayer de construire quelque chose de fonctionnel à partir de fragments existants. À la différence d'une image haute définition qui montre clairement, une image basse définition invite à percevoir et à discerner. Ce processus engage le spectateur, favorisant son immersion et son appropriation pour une compréhension profonde. Raconter est ainsi un acte de bricolage, une recombinaison subjective de souvenirs qui perdent en définition mais gagnent en accessibilité.
Raconter autour du feu revient sur la dimension de cohésion et de création d'un récit commun et participatif en mêlant fragment de l'artiste et fragment de la structure qui l'accueille dans le but de constituer un corpus d'images anonymes à s'approprier. Abîmées par leur passage à travers la Gameboy Camera, réduites à un format de 128x112 pixels, ces bribes prennent à la fois une dimension obsolète, émotionnelle et intime, et en même temps perdent la netteté qui les rattachait à leurs auteurs.

- 4 Justine Coirier, *La balade de Lancelot & Le bestiaire de Camelot, contes stéréoscopiques*, 2023**
Stéréoscopes, techniques mixtes
La balade de Lancelot et *Le bestiaire de Camelot* sont deux contes stéréoscopiques basés sur le cycle Arthurien,

qui questionnent notre manière de regarder les images à l'ère du numérique.
Le stéréoscope, à travers lequel les deux récits peuvent être consultés, est une machine de vision née au XIX^e siècle permettant de regarder des images en 3 dimensions.
L'objet propose une passerelle temporelle entre numérique et analogique sur plusieurs niveaux : en convoquant un lexique visuel médiéval symbolique, qui n'a de cesse d'être représenté à l'ère du numérique, dans les films, séries et jeux vidéo, mais aussi par sa forme interactive. Le regardeur actionne l'appareil pour faire défiler les images et le manipule comme un casque de réalité virtuelle. Le but de cette proposition est de pousser un spectateur passif à se saisir de l'image qu'il regarde dans sa globalité.

- 5 Maurice Huvelin, *Birds After Collapse*, 2025**
Installation : films, vidéos, photographie, projecteurs argentiques et numériques, structure en cuivre et bobines pour boucle pellicule argentique, boîtes métalliques, écrans cathodiques, écran digital, caméras cinéma, caméras vidéo, magnétoscope vidéo digitale, lecteurs multimédia - dimensions variables

Dans les années 1970, Maurice Huvelin découvre *The Birds* d'Alfred Hitchcock sur une télévision cathodique, transformant sa vision poétique du cinéma. Avant le Bug de l'An 2000, il réalise en Super 8 une parodie, *Les Moineaux*, qu'il monte et finalise en vidéo analogique. Aujourd'hui, avec *Birds After Collapse* et grâce à son Intelligence Argentique après Effondrement (IAaE), Maurice Huvelin transmute son film en codage binaire, imprimé sur pellicule 35 mm. Grâce à ce support négatif, qui peut se conserver pendant 500 ans, il contourne la fragilité de l'archive numérique et ouvre la voie à une renaissance de ses vidéos sur tout média à venir. Dans ce jeu de mise en abyme silencieux, sa démarche de cinéaste archéologue illuminé permet à ses images mouvementées de traverser l'obsolescence des supports audiovisuels. Maurice Huvelin prolonge une boucle d'hybridations baroques, offrant une échappatoire à la disparition possible de sa mémoire filmique.

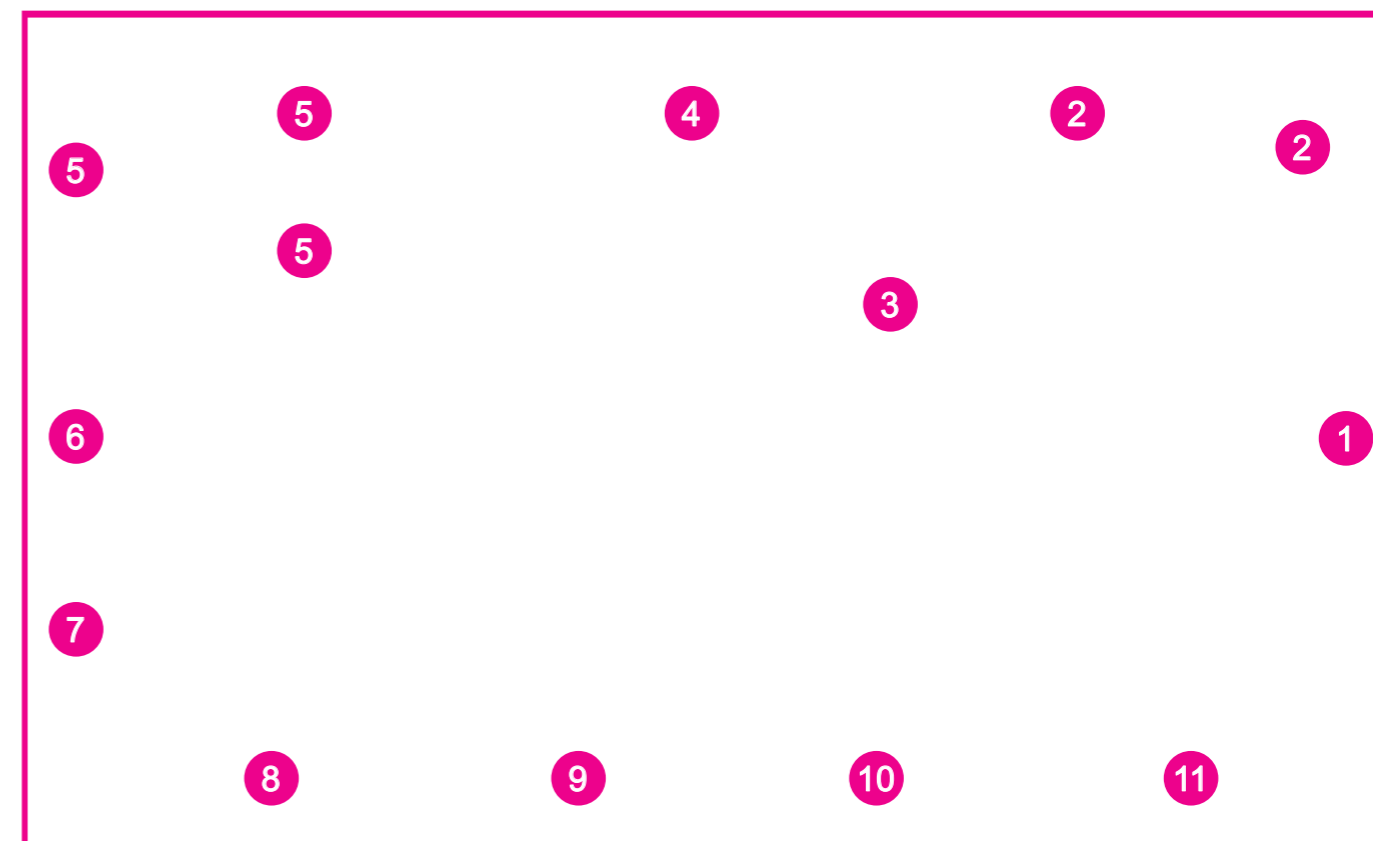
- 6 Gordon Matta-Clark, *Office Baroque, Anvers, 1977***
Photographie, cibachrome, couleur sur papier
- 102x122x4,3 cm
Collection du Frac Centre-Val-de-Loire, inv. 994 01 05

Office Baroque est une œuvre emblématique de Matta-Clark. Elle témoigne de son approche radicale de l'architecture et de l'espace urbain.
L'artiste a découpé l'intérieur d'un immeuble de cinq étages voué à la démolition, créant des entailles traversant le bâtiment de bas en haut. Interdit d'intervenir sur l'extérieur, *Office Baroque* est un montage photographique composé de tirages cibachromes sous forme de planches contact découpées à la main, il documente le processus de création. Le regard parcourt l'extérieur puis l'intérieur du bâtiment, découvrant les ouvertures pratiquées par l'artiste.
Le découpage tranché des photographies et leur agencement chaotique reflètent le processus de création, questionnant l'intégrité de l'architecture et la photographie comme acte de découpe.

- 7 Ophélie Recanzone, *Pitch*, 2022**
Transfert photographique sur bois - H81 x L 121,5 cm

Pitch explore l'hybridation entre l'analogique et le numérique par un processus de transfert de l'image. Une photographie argentique, re-photographiée via un écran d'ordinateur, révèle le pitch de l'écran et la souris, témoins de la matérialité numérique contemporaine.
Le transfert sur bois accentue cette matérialité, opposant

Plan d'implantation des œuvres dans la Galerie



la texture brute du bois à la froideur mécanique des pixels. L'image devient une surface de rencontre entre l'immatérialité numérique et la matérialité organique, tout en préservant les imperfections propres à chaque médium.
Cette œuvre questionne les transformations de l'image à travers ses itérations successives, dévoilant les traces du processus de création et les artefacts des technologies utilisées.

- 8 Louise Cotte, *Les Vibrantes 014*, 2024**
Tirage photographique impression jet d'encre - 89x60 cm

Usant des aberrations chromatiques et des surplus lumineux entrant dans le capteur de l'appareil photographique, Louise Cotte explore le spectre du visible via un post-traitement sonore. En proposant des visuels à la frontière du réel, la photographie se métamorphose en un artefact numérique vibrant et saturé. C'est avec une atmosphère douce et céleste, que les limites entre le net et le flou se désagrègent et que les résolutions se dissolvent laissant places à de nouvelles textures numériques.
Les Vibrantes révèlent une toute nouvelle lecture à des photographies initialement baignées de lumière, appauvries d'informations.

- 9 Alice de Oliveira Reis, *Et si mamie revenait dans son salon*, 2024**
Impression sur papier et tissage, sur cadre en bois
- H80 x L 107 cm

Alice de Oliveira Reis se sert de la technique du tissage pour lier deux images distinctes. Dans cette œuvre, elle a voulu lier une personne (sa grand-mère) avec un lieu (son salon). Cette scène créée ne pourra pas avoir lieu étant donné que sa grand-mère est décédée et que sa maison a été vendue. N'ayant jamais pu photographier cette scène de son vivant, le tissage lui permet de la voir à nouveau chez elle et de donner une matérialité et une certaine réalité à ce souvenir reconstitué. La trame du tissage, à la manière

des pixels, joue sur la netteté de l'image et lui donne un aspect flou, tel un souvenir évanescant, une réalité distordue.

- 10 Ambre Charpier, *24/7 Fantaisies*, 2024**
Raspberry pi, carte SD, écran LCD, miroir

24/7 Fantaisies examine le phénomène du streaming en continu où des jeunes femmes se réveillent, vivent et s'endorment face caméra, contre une rémunération financière de la part des spectateurs. Bien que le sommeil et l'inactivité semblent incompatibles à la marchandisation, ces lives rentabilisent l'entièreté de leur existence sur le web. Montée à partir de morceaux de lives où ses streameuses sont inactives, cette installation vidéo prive paradoxalement le public de son contenu ; l'écran tourné vers le mur ne se laisse observer que par une recherche voyeuriste de l'image. Un miroir faisant face à l'écran laissent entrevoir quelques bribes, seulement si le spectateur décide de s'y confronter.

- 11 PAD AMI, *meuble archive*, 2024**
Meuble, bois, acier, techniques mixtes, collections

La conception d'un « meuble archive », objet manifeste, témoigne d'une volonté du programme de recherche en art et design (PAD) « Archéologie des média et Images » (AMI), de classement et de conservation d'images, d'objets techniques et de notes de synthèse. Chaque étage ouvre un champ de recherche aux artistes dans l'optique de faire communiquer un héritage technologique à une réalité contemporaine de la pratique de l'image fixe à l'image en mouvement. L'ensemble forme une base de données permettant la réactivation de pratiques et procédés archéologiques inhérents à la photographie. La relation à l'archive auto-ethnographique incarne le pouvoir inhérent à l'accumulation, la collection et le stockage, autant que le pouvoir propre à la maîtrise du lexique et des règles du langage.