



VIAPAC 

ROUTE DE L'ART CONTEMPORAIN

JOAN FONTCUBERTA, Les Hydropithèques
DOSSIER PEDAGOGIQUE

Joan Fontcuberta, *Les Hydropithèques* (2003-2012)

Dans le cadre du VIAPAC, Joan Fontcuberta a conçu un dispositif artistique tout entier dévolu à la falsification. Prétendu journaliste scientifique du National Géologic, Fontcuberta propose une excursion à la recherche de fossiles d'Hydropithèques découverts au début des années 50 par l'abbé Fontana. Mi animal, mi humain, leur squelette se termine par une queue de poisson. Une découverte surprenante pour les anthropologues évolutionnistes ! Les sirènes, ces êtres que l'on pensait légendaires, seraient-elles le chaînon manquant entre l'Homme et les mammifères marins ?

Les cinq sites découverts en Haute-Provence représentent différentes étapes du niveau d'organisation sociale de ces hominidés :

- *Le solitaire* : Musée-Promenade, Digne-les-Bains (44.1094°N – 6.2258°E)
- *Les amoureux* : vallée du Bès, La Robine-sur-Galabre (44.2068°N – 6.2736°E)
- *La Sainte Famille* : vallée du Bès, Barles (44.2715°N – 6.298°E)
- *Troupeau d'Hydropithèques* : vallée de la Haute-Bléone, Prads-Haute-Bléone (44.1856°N – 6.4249°E)
- *Scène de crime* : vallée de l'Arigéol, Prads-Haute-Bléone (44.2351°N – 6.411°E)

Par l'insolite et le vraisemblable, Joan Fontcuberta gagne la confiance du spectateur pour mieux instaurer le doute. Analyste de la transmission de l'information et de l'élaboration des savoirs, Fontcuberta nous amène à nous questionner sur le réel ainsi que notre relation au monde et aux images¹. En complément de l'observation des fossiles sur site, le visiteur pourra ensuite découvrir au musée Gassendi une salle d'archives dédiée aux *Hydropithèques*² dans laquelle sont rassemblés divers objets ayant appartenu à l'abbé Fontana : photographies, notes manuscrites, échantillons, cartographies, relevés et croquis, carnets, appareils de mesure, etc. Par l'emploi des codes propres à la recherche scientifique et à sa monstration, la chimère gagne en crédibilité. Tout est là pour faire autorité. Les fossiles découverts comme les objets rassemblés dans l'installation du musée sont autant de pièces à conviction, de preuves de l'authenticité de la démarche et de ses résultats.

¹ Joan FONTCUBERTA entame sa carrière artistique sous le régime de Franco, dictateur en Espagne. La provocation, le détournement, le goût des fausses preuves, la mystification ont été des armes employées par le régime franquiste pour réécrire l'histoire. Pour dénoncer cette propagande, certains artistes - dont Fontcuberta - n'ont pas hésité à utiliser dans leurs œuvres ces mêmes outils de manipulation de l'information.

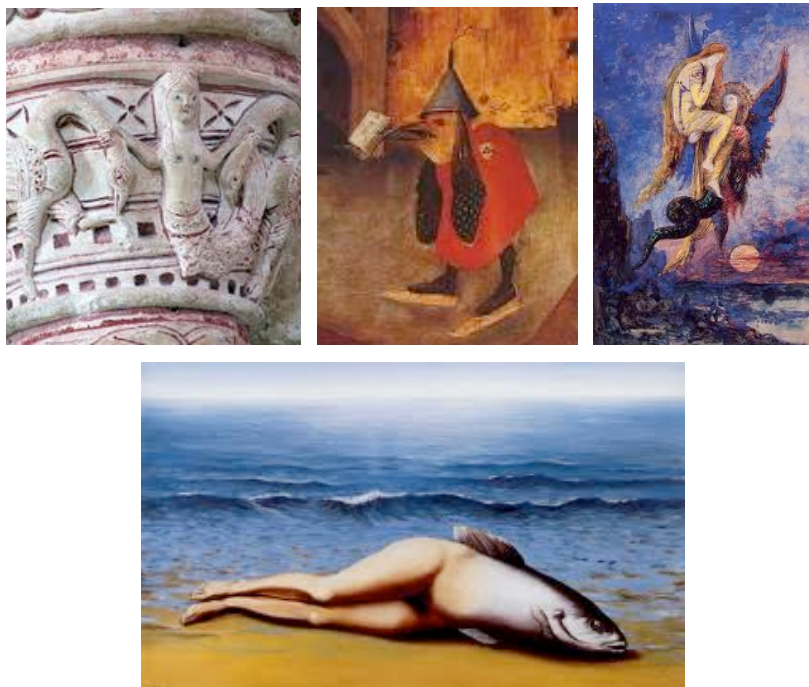
² Cette installation sera réalisée en 2013 dans une salle voutée au rez-de-chaussée du Musée Gassendi.

1^{ERE} PISTE > Chimères et hybrides : entre créatures mythologiques et mutations génétiques

Créatures fantastiques, les chimères sont des êtres hybrides liés à la mythologie. Leur corps composite rassemble des attributs d'animaux et des parties de corps humain (sirène, sphinx, centaure, minotaure, Gorgone). Dans la mythologie antique, ces créatures chimériques et inquiétantes sont souvent le fruit de l'accouplement des dieux, des hommes et des bêtes. La présence de chimères est récurrente dans l'histoire de l'art, depuis l'époque antique jusqu'aux créations contemporaines : prises au piège des rinceaux de chapiteaux à l'époque médiévale, sous la forme de monstres composites dans les peintures de Jérôme Bosch, dans l'univers onirique des peintres symbolistes, dans les créations surréalistes réalisées selon la méthode du cadavre exquis... Aujourd'hui, le fantastique se confronte au "réel". Grâce aux avancées scientifiques dans le domaine de la génétique, les laboratoires aussi recèlent de bestiaires chimériques. Quant aux chimères inventées par les artistes contemporains, elles tiennent autant des créatures mythologiques que des mutations génétiques. Réalisées au moyen de techniques diverses (peinture, sculpture, photomontage, taxidermie, modification du génome, ...), ces chimères contemporaines résultent de l'exploration de la lisière entre le réel et l'imaginaire, à travers la fiction historique, le mythe voire les mutations corporelles.

Mots clés : chimère, hybridation, réel / imaginaire, mythologie, fiction, mutation.

1. Chapiteau historié de l'église St Pierre de Chauvigny, XI^{ème} siècle
2. Jérôme Bosch, *La Tentation de Saint Antoine*, 1508 (détail)
3. Gustave Moreau, *Les Chimères*, 1884
4. René Magritte, *L'invention collective*, 1935³



³ « C'est au goût de créer des monstres. Je me précipiterais peut-être entre les bras d'une sirène ; mais si la partie qui est femme était poisson, et celle qui est poisson était femme, je détournerais mes regards. », Diderot, D. « Pensées détachées sur la peinture », in *Œuvres esthétiques*, Paris, Garnier, 1959, p. 762.



Thomas Grünfeld, *Pégasse* (1992)

Taxidermie, Château de Oiron, France

Né en 1956 à Opladen (Allemagne), Thomas Grünfeld vit et travaille à Cologne. Poursuivant le credo directeur de sa démarche selon laquelle "l'art est un hybride", il a réalisé la série *Misfits*, une faune mutante née de l'assemblage d'animaux empaillés. Critique ironique du bon goût allemand pour les trophées de chasse, ses œuvres s'inscrivent également dans la tradition des cabinets de curiosité de la renaissance qui traduisaient un intérêt particulier pour les objets étranges, naturels ou artistiques.

Trevor Gould, *Where the Mermaid sing* (2001)

Technique mixte, Musée Gassendi, Digne-les-Bains, France



Né en 1951 à Johannesburg (Afrique du Sud), Trevor Gould vit et travaille à Montréal où il enseigne à l'université Concordia. Les installations de Trevor Gould évoquent les relations entre nature et culture et explorent des questions telles que le colonialisme, le post-colonialisme et la formation de l'identité. Figure hybride entre homme et primate, *Where the mermaids sing* (où chantent la sirène) peut être vue, selon l'environnement dans lequel il est exposée, comme une réflexion sur le sens de l'évolution humaine, les manipulations du génome humain ou comme une œuvre traitant de la discrimination raciale.

Daniel Lee, *Origin* (1999-2003)

Animation numérique, 5''



Né en 1945 en Chunking (Chine), Daniel Lee vit et travaille à New-York. Il réalise des portraits numériques mi animaliers, mi humains. Dans la série intitulée *Manimals*, Daniel Lee réactive certaines des théories darwiniennes en créant des rapprochements et des filiations génétiques possibles entre l'homme et l'animal. Dans le petit film d'animation *Origin*, l'artiste donne à voir un raccourci de l'évolution humaine, du poisson à l'homme. Voir un extrait : [cliquer ici](http://www.youtube.com/watch?v=gR5EZYWGwfg)⁴.

⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=gR5EZYWGwfg>



Eduardo Kac, GFP K-9 (1999)

Chien, gène de méduse *Aequorea Victoria*, lumière bleue

Né en 1962 à Rio de Janeiro (Brésil), Eduardo Kac vit et travaille à Chicago où il enseigne à l'Art Institut. Cette figure majeure du bio-art explore dans son travail les limites de l'art et des biotechnologies. En 1999, au festival Ars Electronica, il propose *GFP K-9*, un chien dont le génome a été modifié par l'apport d'un gène de méduse *Aequorea Victoria*. Sous un éclairage bleu, le chien émet un rayonnement luminescent. L'année suivante, il crée *GFP Bunny* (PVF en français, pour protéine vert fluorescent), un lapin lui aussi rayonnant.

Pour aller plus loin

- Didier Ottinger, *Chimères*, Actes Sud, 2003
- Emmanuel Molinet, *L'hybridation : un processus décisif dans le champ des arts plastiques*, Le portique : Revue de philosophie et de sciences humaines, 2006 ([publication en ligne](#)⁵)
- Dossier pédagogique du Parvis, *Hybrides & Chimères*, 2010 ([document en ligne](#)⁶)

Propositions de restitution

1. Travail collectif : dessiner un animal imaginaire en utilisant le principe du cadavre exquis. Les élèves commencent par dessiner la tête d'un animal de leur choix et replient la feuille pour ne laisser apparent que le bas du dessin. Les feuilles sont ramassées et redistribuées au hasard. Puis suivant le même protocole, les élèves dessinent le corps, les pattes puis la queue de l'animal de leur choix jusqu'à l'obtention d'une chimère. Chaque élève trouvera pour finir un nom à cet animal et présentera brièvement l'espèce à la manière d'un zoologiste (nom, famille, origine, poids, taille, nombre de petits, type d'alimentation, ...).
2. A partir d'un logiciel de montage photo, réaliser des animaux hybrides ([tutoriel](#)⁷). Cet exercice permettra aux élèves de se familiariser avec les techniques simples du photomontage (sélection, masque de fusion, calques de réglages...).

⁵ <http://leportique.revues.org/index851.html>

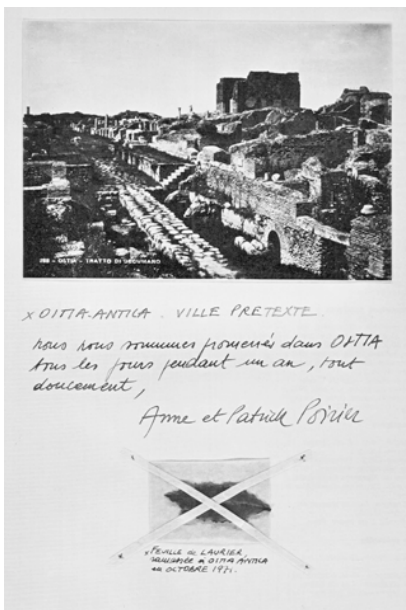
⁶ http://www.parvis.net/intranet/Upload/Liens/CentredArt/centredart_656.pdf

⁷ <http://fr.tuto.com/photoshop/realiser-2-animaux-hybrides-animorphes-photoshop,32382.html>

2^{EME} PISTE > Simulacre ou comment rendre vraisemblable l'insolite

Si la justice tente d'identifier les faussaires réalisant des copies frauduleuses d'œuvres originales ou d'objets naturels (faux minéraux et fossiles), distinguer les frontières entre le faux et l'authentique en matière d'œuvres d'art se révèle en réalité assez complexe. Par définition, un faussaire est une personne produisant du faux hors l'artiste n'est-il pas en soi un créateur d'artifices car, même lorsqu'il cherche à s'exprimer sur le réel, c'est par des procédés artificiels qu'il y parvient ? La question de l'authenticité en histoire de l'art renvoie également au statut de l'artiste en tant qu'auteur, à la valeur de la signature et du style, aux liens entre maître et atelier, ..., soit à autant de notions dont la définition diffère selon les époques et les cultures. Par la manipulation des images, la production de faux, la mise au point d'impostures, certains artistes endossent l'habit du faussaire. Ils nous entraînent dans leur fiction, crédible au premier abord, jusqu'au moment où nous comprenons que nous avons été floués. Pastichant les discours et les méthodes de la science, reprenant les codes du documentaire ou de l'archivage, ces œuvres jouent avec la réception des images et le rapport qu'elles entretiennent avec la réalité. Elles nous entraînent dans un monde à la lisière du réel et de l'imaginaire autant qu'elles nous invitent à adopter une attitude critique vis-à-vis des discours que semblent cautionner la science ou les institutions.

Mots clés : faux / authenticité, simulacre, vraisemblable / faux semblant, faussaire, manipulation, moquentaire (ou mockumentaire).



Anne et Patrick Poirier, *Ostia Antica* (1969-1972)

Nés en 1942, respectivement à Marseille et à Nantes, Anne et Patrick Poirier explorent dans leurs œuvres les vestiges de la culture gréco-romaine sur le modèle d'une pratique archéologique. Leurs travaux sont une réinvention du passé, où se confondent lieux réels et paysages oniriques, ruines imaginaires et fragments archéologiques. La série *Ostia Antica* fut commencée en 1969 lorsque les Poirier séjournent à la Villa Médicis. De leur pérégrination dans les ruines d'Ostie découlera une œuvre multiforme rendant compte du site archéologique, à la lisière de l'imaginaire et du vraisemblable : une maquette en terre cuite, des livres-herbiers, des empreintes de murs, d'inscriptions et de mosaïques, des médaillons sur porcelaine, des livres de notes et des photographies. Cette œuvre ne se veut pas être une exploration scientifique menée avec la rigueur de l'archéologue ou du géomètre mais une approche poétique de l'histoire, de ses représentations et de ses imaginaires. La dimension historique se confond ici avec celle du mythe.

Guillaume Bijl, *Archaeological Site (a sorry installation)*, (2007)

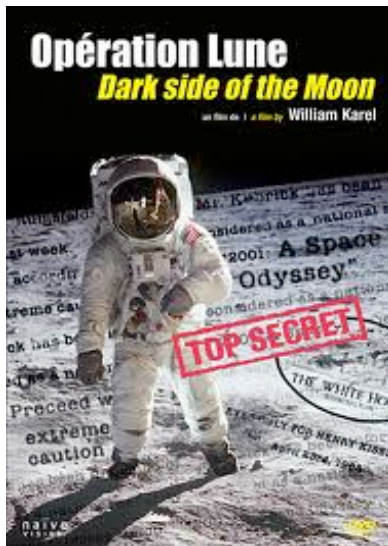
Installation, Münster (Allemagne)



Né en 1946 à Anvers (Belgique), Guillaume Bijl est l'artiste du simulacre par excellence. Fasciné par le trompe-l'œil, il propose notamment des « installations de transformation » de lieux d'exposition en réalisant à l'échelle 1 des répliques de supermarchés, d'agences de voyage, d'auto-écoles, ... afin de transformer les lieux dédiés à l'art « en espaces appropriés pour des objectifs plus pratiques ». *Archaeological Site* fait partie d'une série sur le tourisme culturel. Au milieu d'un parc de Münster, l'artiste a conçu un faux champ de fouille. En s'approchant de la fosse, le visiteur découvre le clocher d'une église enfouie. Cette découverte improbable fait écho aux différentes églises de Münster qui contribuent à l'attrait touristique de la ville et renvoie de façon ironique et absurde au phénomène de « touristification » de la culture.

William Karel, *Opération Lune (2002)*

Mockumentaire (faux documentaire), 52''



Synopsis : Au début des années 60, Kennedy se lance dans la course à la lune, un challenge politique et scientifique pour la "maîtrise du ciel" face aux soviétiques. En 1969, la NASA est prête à envoyer une capsule habitée sur la Lune. Mais que ce passerait-il si la mission échouait ? Un plan de secours est échafaudé : fabriquer un faux ! Pour cela, la Maison Blanche fait appel à Stanley Kubrick qui vient de réaliser, en studio, *2001 l'Odysée de l'espace*. Cette version des faits est racontée par les témoins de l'époque, des scientifiques, des politiques, des proches (dont sa femme) ou collaborateurs de Kubrick. Les images de l'alunissage sont décortiquées, pour prouver qu'elles sont une imposture : personne n'a jamais marché sur la Lune. Véritable mise en abyme, ce documentaire est en réalité un canular sur un faux canular. Les interviews sont truquées, tronquées, remontées, certains intervenants sont joués par des comédiens. Mais tout cela sonne tellement vrai, que l'on commence sérieusement à se poser des questions ! Non sans humour, ce documentaire démontre avec quelle facilité les supports audiovisuels peuvent être détournés.





Collectif Dardex et Grégoire Lauvin, *Le Faussaire* (2011)

Installation robotique

Le collectif Dardex a été fondé en 2003 par deux jeunes artistes français : Quentin Destieu et Sylvain Huguet. Explorant les médias actuels, ils développent des installations et des performances multimédia utilisant l'interactivité et le jeu. En collaboration avec Grégoire Lauvin, ils ont imaginé un dispositif robotique capable de reproduire la signature d'Andy Warhol : *Le Faussaire*. Cette installation permet aux spectateurs de repartir avec l'autographe de Warhol sur une sérigraphie de l'artiste.

Pour voir l'installation : [cliquer ici](#)⁸.

Pour aller plus loin

- Pierre-Paul Dupont et Claude Lorent (dir.), *Faux-semblants : ou le simulacre dans l'art contemporain*, Stichting Kunstboek, Oostkamp, 2009
- *Pour de faux ? Histoire et fictions dans l'art contemporain*, Sociétés & Représentations n°33, printemps 2012
- Yves Le Gall, *Arts visuels & voyages, civilisations imaginaires, Cycles 1-2-3*, CRDP Poitou-Charentes, 2007
- *Des temps qui se regardent : dialogue entre l'art contemporain et l'archéologie*, Actes du colloque de l'INHA, La Part de l'œil, Paris, 2009

Propositions de restitution

1. Faites passer pour vraisemblable l'existence d'une civilisation ou d'un animal imaginaire (Yéti, Cocatrix, Didadodon...) en mettant en cohérence différents éléments : récit d'exploration et compte-rendu de fouilles, cartes et relevés d'observation, objets découverts, vestiges architecturaux, empreintes, photos, fossiles, coupures de presse, etc.... Pour rendre plus crédible le simulacre, n'hésitez pas à mêler aux données fictionnelles des noms de lieux existants, à mélanger des objets collectés à des éléments fabriqués, à vous inspirer de la forme et du vocabulaire des documents scientifiques.
2. Elaborer un catalogue d'images mêlant images réelles et images fictives en prenant soin de choisir des images réelles insolites et des images fictives vraisemblables. Soumettre les visuels collectés au jugement de l'ensemble de la classe pour que les élèves apprennent à distinguer ce qui relève de la réalité et de la fiction dans les images qui circulent via les médias.

⁸ http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=2W3RX5xevzw

3^{EME} PISTE > Double je(ux) : quand l'artiste se met en scène

Par invention d'*alter ego* ou pseudonyme, travestissement, maquillage ou élaboration de “mythologies personnelles”, de nombreux artistes contemporains se “mettent en scène” dans leurs œuvres pour façonner leur identité voire se fondre dans la peau d'un autre. Performance, photographies, installations deviennent dès lors le lieu de récits dans lesquels, parfois, la frontière entre réalité et fiction est indiscernable. Pour étayer leur récit, certains artistes n'hésitent pas à multiplier les preuves de l'authenticité des faits en accumulant des documents, traces et objets et ainsi reconstituer un passé, un événement, une mémoire. Même si le terme a rarement été utilisé dans le champ des arts plastiques, on pourrait rapprocher ces démarches de l'autofiction en littérature, un genre hybride entre l'autobiographie et le roman dans lequel l'auteur s'invente une personnalité et une existence. Par la manipulation des images et des textes, les artistes se jouent de leur identité et questionnent le pouvoir des images et l'impact des représentations qu'elles véhiculent. Ces “double je(ux)” révèlent également toute l'ambivalence de l'autoreprésentation de l'artiste, sous des traits d'emprunt ou non, car, comme le souligne le critique d'art Jacinto Lageira, “on peut être soi-même tout en ne l'étant pas, se présenter comme un autre en demeurant ce que l'on est.”

Mots clés : autoreprésentation, autofiction, fiction / réalité, mise en scène, mythologie personnelle.



Marcel Duchamp / Rose Sélavy, photo de Rose Sélavy par Man Ray (1921)

Rose Sélavy est un personnage fictif inventé en 1920 par Marcel Duchamp (1887 Blainville-Crevon / 1968 Neuilly-sur-Seine).

« J'ai voulu changer d'identité et la première idée qui m'est venue c'est de prendre un nom juif. J'étais catholique et c'était déjà un changement que de passer d'une religion à une autre ! Je n'ai pas trouvé de nom juif qui me plaise ou qui me tente et tout d'un coup j'ai eu une idée : pourquoi ne pas changer de sexe ! Alors de là est venu le nom de Rose Sélavy⁹ ». Le nom de Rose Sélavy apparaît pour la première fois sur *Fresh Widow* (Veuve impudente), une œuvre d'art constituée d'un modèle réduit de fenêtre à la française. Il figure ensuite sur une série de photographies de Man Ray, où Duchamp pose travesti en femme. Enfin, en 1939, un recueil d'aphorismes paraît sous le nom de Rose Sélavy : *Poils et coups de pieds en tous genres*.

⁹ Pierre Cabanne, *Entretiens avec Marcel Duchamp*, Paris, 1967, p. 118



Cindy Sherman, *Untitled Film Still # 10* (1978)
Cindy Sherman, *Untitled Film Still # 21* (1981)

Née en 1954 à Glen Ridge (New Jersey, USA), Cindy Sherman vit et travaille à New-York. Dès ses tout premiers travaux, elle se sert presque exclusivement de sa propre personne comme modèle et support de ses mises en scènes. Jeu de rôles photographique, l'artiste cache sa propre identité derrière celle de personnages qu'elle invente à l'aide de maquillage, de prothèses, de vêtements. Cindy Sherman incarne des personnages, principalement féminins, issus de la culture populaire : la femme au foyer, la femme fatale, etc. Ses photographies ne sont pas de simples pastiches de l'imagerie de la femme, mais une réflexion sur la façon dont notre identité est façonnée par les modèles que véhiculent les médias et le cinéma.



Christian Boltanski, *Vitrine de références* (1971)

Né en 1944 à Paris, Christian Boltanski vit à Malakoff et enseigne à l'Ecole nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris. L'œuvre de Christian Boltanski fait référence à des éléments d'ordre biographique, de sa propre vie ou de celles d'inconnus, qu'il décline et met en scène. Ses premières œuvres notamment se base sur son enfance qu'il aborde par le biais de la fiction au travers de portraits de lui ou de reliques présentées dans des vitrines à la manière de pièces archéologiques. Boltanski met en évidence le fait que la mémoire, pour recomposer ce qui n'est plus, procède par va et vient entre des événements réels et des souvenirs imaginaires. Il en résulte une « mythologie personnelle » souvent teintée d'universel.





Sophie Calle, *Des journées entières sous le signe du B, du C, du W* (1998)

Née en 1953, Sophie Calle vit et travaille à Paris. Faisant de sa vie son œuvre, Sophie Calle s'est emparée de l'idée selon laquelle « la ligne de partage entre l'art et la vie doit être conservée aussi fluide, et peut être indécidable, que possible ». Sous une apparente authenticité, ses récits autobiographiques flirtent avec la fiction. L'exemple le plus frappant est le coffret de sept livres nommé *Doubles-jeux* que Sophie Calle a édité suite à sa collaboration avec l'écrivain américain Paul Auster. Celui-ci s'est inspiré de la vie de l'artiste pour créer le personnage de Maria dans son roman *Léviathan*. Maria va à son tour inspirer Sophie Calle qui va interpréter dans sa vie son double fictif notamment en passant une journée sous le signe de la lettre B comme en témoigne la photographie ci-contre (blue, blonde, butterfly).

Pour aller plus loin

- Natacha Pugnet, *Les doubles jeux de l'artiste : identité, fiction et représentation de soi dans les pratiques contemporaines*, Publications de l'Université de Provence, 2012
- Isabelle de Maison Rouge, *Mythologie personnelle : l'art contemporain et l'intime*, Nouvelles éditions Scala, 2004

Propositions de restitution

1. Conduire une interview à la manière de celle réalisée entre Joan Fontcuberta, photographe naturaliste pour le National Géologique et le Docteur Petit-Gomez, chercheur en Paléontologie de l'université d'Aix-en-Provence ([voir](#)¹⁰). Par groupe de deux, choisissez le personnage dans la peau duquel vous allez vous glisser et le sujet de l'entrevue. En filmant ou en enregistrant le jeu des questions-réponses, réaliser une interview qui soit crédible (vocabulaire, précisions des faits, fausses références, ...).
2. A la manière d'un roman-photo, réaliser un autoportrait entre vérité et fiction qui puisse paraître vraisemblable. N'hésitez pas à jouer plusieurs personnages de votre histoire.

¹⁰ http://www.youtube.com/watch?v=LVy_6ALihHQ&feature=player_embedded