



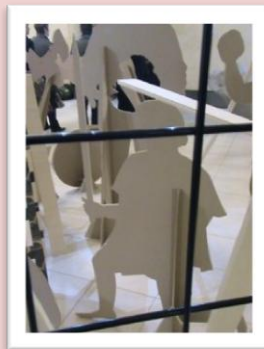
RENCONTRE SENSIBLE AVEC LES ŒUVRES / SORAYA ROFHIR / DIDASCALICON

Aide à l'observation des œuvres

NOTIONS EN TENSION	ELEMENTS OBSERVABLES (CLICHES)	COMMENTAIRES
<p>POSITION DANS L'ESPACE :</p> <ul style="list-style-type: none">• DEBOUT / COUCHE AU SOL / OBLIQUE• SEUL / APPUYE CONTRE UNE AUTRE FIGURE• POSE / ACCROCHE / EN EQUILIBRE		<p>Les images sans qualité de notre quotidien reprennent vie par des dispositifs en écho avec la publicité (structures autoportantes), le monde de l'art (cimaises grillagées ou pleines), les murs de nos villes (bâches pendues inclinées, comme décrochées), les palissades ou les isolations bois extérieures (planches fragmentées).</p>
<p>FIN / EPAIS / EN VOLUME</p>		<p>Le jeu sur les épaisseurs interroge la place que les figures prennent dans notre réel, comme les images qui s'inscrivent dans notre mémoire, souvent à notre insu. Mais le volume n'est pas plus vrai que les images et le lieu d'exposition lui-même est un décor qui interagit avec les éléments qui l'habitent, des icônes aux cimaises qui donnent à voir ce qui était enfoui dans notre mémoire ou qui s'est vidé de toute épaisseur esthétique par les innombrables reproductions.</p>

TRAITEMENT DE L'IMAGE INITIALE :

- PLEIN / AJOURE / PERCE / EN LAMELLES / CREUX
- DECOUPEE / REPRESENTEE SUR FOND (RARE)



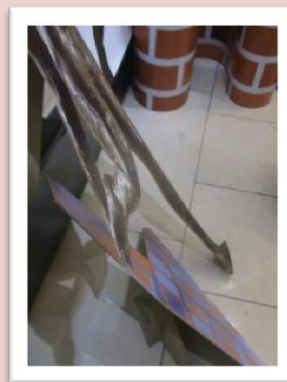
L'artiste exprime l'action que ces images effectuent elles-mêmes, ou qu'elle permet de générer en nous-mêmes. Ce qu'elle qualifie de libération ou de réactivation passe (entre autre) par le traitement matériel des images qui nous apparaissent surgissant comme dans un théâtre ou un grenier, sortant de leur gangue virtuelle selon des modalités qui montrent les faiblesses de notre mémoire ou la puissance que signes et figures ont dans notre société marchande.

AU PREMIER PLAN / AU SECOND PLAN / NOYE DANS LA MASSE/ EN PARTIE CACHE



Les images sont organisées comme elles surgissent dans notre vie quotidienne, en partie entassées, compressées, faisant parfois barrage les unes aux autres, s'annihilant par leur abondance, le flux d'informations qu'elles génèrent, l'hétérogénéité de leurs sources, de leurs catégories, de leur sens. Mais l'exposition permet l'arrêt et la construction, le repérage, les liens... au *didascalicon* de l'artiste répond celui du regardeur.

IMAGES PLANES / IMAGES TORDUES / IMAGES PENCHEES / IMAGES PLEEES



La référence aux galeries marchandes, aux zones commerciales, ou aux réserves de musées transparait là, ce qui s'oppose à l'effet de cœur à la fois dérisoire et grandiose qui s'offre au regardeur.

Les imperfections dans la planéité, les directions apparemment imprécises, dialoguent avec d'autres imperfections (celles du trait, des finitions, du découpage...) que l'artiste a choisies de façon à échapper au bon goût, au conventionnel, à l'académisme, pour se centrer sur la prégnance visuelle des images.

POINT DE VUE :

- IMAGE VISIBLE / ARRIERE DU DECOR
- VOIR A TRAVERS / VOIR AU-DESSUS
- IMAGE DECOUPEE PAR LES AUTRES IMAGES
- IMAGE QUI DECOUPE LES AUTRES IMAGES OU LA VISION DE L'INSTALLATION
- IMAGE TRAMEE PAR DES SUPPORTS



La circulation du regardeur est conduite par la mise en place de l'exposition qui incite à passer du regard « facial » à l'arrière du décor, de la distance à la proximité, du défilement panoramique au surplomb voire à des choix de vision en contre-plongée. Ce dernier est ainsi conduit à alterner de la perception individuelle des figures ou des signes à une perception des interactions entre les œuvres et leur environnement factice ou réel.

MATERIALITE :

- IMAGES IMPRIMEES OU COLLEES SUR BOIS CARTON OU VINYL
- PANNEAUX DE MOQUETTE
- CIMAISES GRILLAGEES
- ROCHERS
- PLANCHES IMPRIMEES
- ENVIRONNEMENT SALLE (SOL CARRELE, MURS DE PIERRE, VITRAUX, ETC.)



Le choix des matériaux résulte de l'observation des lieux par l'artiste et du dialogue qu'elle a souhaité instaurer entre l'environnement, son usage habituel et les images qu'elles souhaitent présenter en employant des techniques simples, économiques et d'aspect volontiers kitch. Ainsi, les choix de préservation, de réfection, de réaménagement et de décoration de cette salle à dimension patrimoniale sont-ils indirectement interrogés.

NATURE DES IMAGES :

- PHOTOGRAPHIE
- DESSIN
- IMAGES VECTORIELLES



Collectées et classées chaque jour par l'artiste, elles constituent la matière première de sa démarche de création, à partir de laquelle elle élabore ses pièces. L'encyclopédie Didascalicon à laquelle elle fait référence préparait les princes à la découverte du monde grâce à un inventaire classé et thématique. Ici, les images et les dispositifs de monstration constituent le médium et le cadre de la fiction et de l'information, extraits de leur source originelle.

REFERENCES DES IMAGES :

- HISTOIRE
- ART (HISTOIRE DE L'ART, MUSEOGRAPHIE, PLACE DU REGARDEUR, IMAGE ET MATERIALITE)
- RELIGION
- PUBLICITE (SAUCISSE / FRUITS / CDROM...)
- SYSTEME MONETAIRE



Le palais ducal a constitué le point de départ des thématiques choisies par l'artiste. Ce lieu emblématique donne à voir son histoire (lieu de pouvoir face à l'évêché), son inscription dans l'histoire de l'art comme premier des châteaux de la Loire (d'où les références au moyen-âge), son usage administratif (annexe de la mairie) et touristique (espace de déambulation et d'exposition) qui constituent le logo, la signalétique de la ville classée « d'art et d'histoire » véhiculée à des fins économiques autant que culturelles.

MATERIAUX :

- REELS / FIGURES



La moquette, le bois, le métal, le carton, le vinyle, le papier, le verre sont réellement présents dans l'exposition ou dans la salle. Certains éléments comme la pierre, le béton et le marbre apparaissent en virtuel et « en dur » ; D'autres encore sont perceptibles uniquement par leur représentation comme la brique, mais parfois sous plusieurs représentations différentes, plus ou moins schématisées.

C. P.

RESEAUX EXPLICITES :

- IMAGES VECTORIELLES / VITRAUX
- IMAGES PIERRES BRIQUES / MURS
- CIMAISES GRILLAGEES / CARRELAGE
- HUISSERIES / PLANCHES SUPPORT DES IMAGES / IMAGE IMPRIMEE SUR BOIS
- FAUX ROCHERS / PIERRES DU SOUS SOL DU PALAIS DUCAL
- ...



Des réseaux de natures variées sous-tendent la création des œuvres et la muséographie de l'exposition. L'artiste a pris connaissance du lieu d'exposition dans ses différentes dimensions (ses volumes, sa matérialité, son contexte, son histoire, son usage) avant d'effectuer sa sélection d'images dans le CD ROM d'images et d'en imaginer la nouvelle matérialité et l'organisation de l'installation. Ces réseaux entraînent des questionnements très nombreux, par exemple « qu'est-ce qui relève du décor, du contexte, dans cette exposition in situ, au Palais ducal ? »

OPPOSITIONS PHYSIQUES :

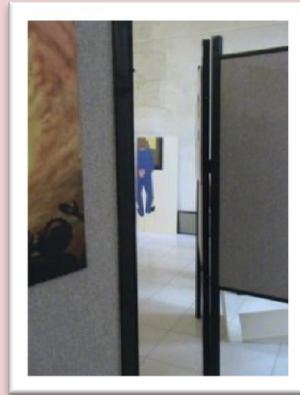
- MASSE : PIERRES CREUSES / FIGURES SANS EPAISSEUR / LATTES EN EQUILIBRE
- VITESSE, MOUVEMENT : RAPPORT PIERRES FIGURES
- MOU / DUR
- GRANULEUX/ LISSE



Des oppositions ou des dialogues naissent de la confrontation entre les images et le dispositif muséographique, par le jeu constant entre le réel et le factice. La libération ou la réactivation des images s'opère par des jeux de mutation (de la pierre imagée à la pierre réelle, du granuleux imagé à la texture du crépis ou à celle des panneaux d'exposition, de la verticalité de la statuaire à la chute) et de fragmentation (images découpées, décomposées, en lanière...).

ACCESSIBLE / INACCESSIBLE

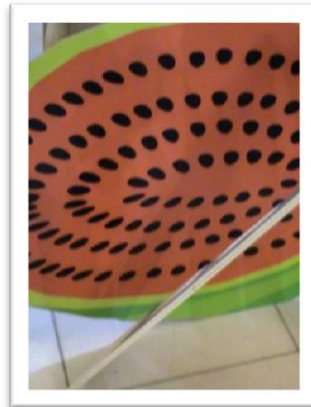
- CIRCULATION (ESPACES BARRES / ESPACES CONFINES / ENFILADES)
- REGARD (VISION COMPLETE, PARTIELLE, REDUITE, IMPOSSIBLE)



L'artiste nous rend actifs au cours de la déambulation dans l'exposition, en nous donnant à voir ce qui est souvent évité : l'arrière des œuvres, les dispositifs de monstration, des œuvres qui se superposent à d'autres quitte à en découper la vision, des espaces inutiles, des enfilades qui paraissent maladroites... Soraya Rofhir nous permet de mettre à distance ce qui relève de la mise en valeur, de la communication, dispositifs publicitaires. A la stratégie de la société marchande elle oppose une forme d'ironie joyeuse et nous rend un peu voyeur de ce qui nous est habituellement imposé par les canaux médiatiques ou économiques.

MATIERES EVOQUEES PHOTOGRAPHIEES REPRESENTEES :

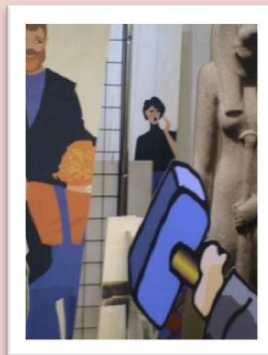
- BOIS
- BRIQUE
- PIERRE
- PEINTURE PROJETEE
- PAPIER
- TISSU
- CORPS
- MOQUETTE
- VEGETAUX



L'artiste emprunte au Low tech (qui s'oppose au High tech) sa simplicité, ses matériaux peu coûteux et accessibles à tous, qui confère à l'exposition un caractère « bricolé », apparemment léger et anodin, en même temps que très précis, fragile et mis en scène. Le regardeur pénètre cet univers où il trouve des panneaux d'affichage sans intérêt esthétique, des matériaux que même des enfants peuvent employer pour montrer des productions... Ces choix lui permettent de s'en sentir très proche et les liens avec ses souvenirs, des images qu'il a croisées sans toujours les reconnaître, en sont facilités.

PARCOURS DU REGARDEUR :

- **CONDUIT / LIBRE**
- **THEMATIQUE / NARRATIF**



Le regardeur peut tour à tour choisir d'entrer dans l'exposition en choisissant de se construire un récit ou d'élaborer des collections. Dans l'un ou l'autre cas, son activité trouve un écho avec les préoccupations de l'artiste qu'elle a choisi de mettre en évidence par le titre « Didascalicon ».

RAPPORT D'ECHELLES :

- **PAR ORDRE D'IMPORTANT POUR L'ARTISTE**
- **GENERATEUR D'EFFETS POUR LE REGARDEUR**



L'artiste se joue des codes académiques, du bon goût, du classement alphabétique, chronologique, thématique... elle cherche à réactiver des images pauvres, inscrites dans notre quotidien, à dimension populaire, qu'elle estime moches, ce qui ne leur enlève pas leur intérêt : leur mise en présence complètement subjective provoque des sensations ambivalentes, crée des distorsions, remet en cause des échelles de valeurs, nous pousse à associer autrement, à regarder d'un autre point de vue, à comprendre comment les images interagissent en étant associées.

JOYEUX / AGGRESSIF / IRONIQUE



Le monde des jeux vidéos, de la télévision, de la publicité, présente des images qui doivent marquer l'esprit pour espérer faire grimper l'audimat, faire consommer, faire adhérer, créer des habitudes, susciter le manque, etc. Les images sélectionnées par l'artiste rendent compte de l'emploi de l'image dans l'espace social et des stratégies empruntées par la publicité pour susciter des émotions.

SPECIFICITES DES ZONES SPATIALES

- CONSTRUIT / DECONSTRUIT
- ZONE LUMINEUSE / ZONE ECLAIREE / ZONE DANS L'OMBRE
- ZONE AVEC PANNEAUX / ZONE SANS PANNEAU, CIMAISE



Selon que le regardeur choisit d'emprunter la voie de la narration ou celle de la classification, il est amené à distinguer dans l'espace d'exposition des zones aux caractéristiques spécifiques. Les grandes entrées proposées ici s'imposent au regard pour mettre à distance l'espace d'exposition, après immersion dans le flot des figures.

ARCHETYPES ANCIENS ISSUS DE L'HISTOIRE OU DE L'HISTOIRE DE L'ART / STEREOTYPES OU ICONES CONTEMPORAINS (ANNEES 90)



L'aspect fortement anachronique des images proposées apparaît dès l'entrée dans l'espace d'exposition, sans qu'il soit besoin de connaissances particulières (homme des cavernes, statue de dieu égyptien...). La mise en présence des archétypes et des stéréotypes interroge quant à l'emploi des uns et des autres dans notre quotidien, le sens que notre société leur confère...

IMAGES REACTIVEES PAR L'INSTALLATION / IMAGES SUBMERGEES ENSEVELIES NOYEEES...



L'artiste ne livre pas les clés de ses choix d'images pas plus qu'elle n'indique au regardeur ce qui a pu présider à ses classements par ordre d'importance. Le regardeur est engagé dans un processus actif personnel où se mêlent des réflexions portant sur notre société, les valeurs qui sont véhiculées dans le flux d'images qui submerge chacun, ses souvenirs que l'on garde en soi et la part de mise à distance et d'action que chacun peut choisir d'effectuer sans a priori esthétique.

Les commentaires indiqués C. P. sont de Céline Poulin commissaire de l'exposition et chargée de la programmation Hors les murs du Parc Saint Léger.