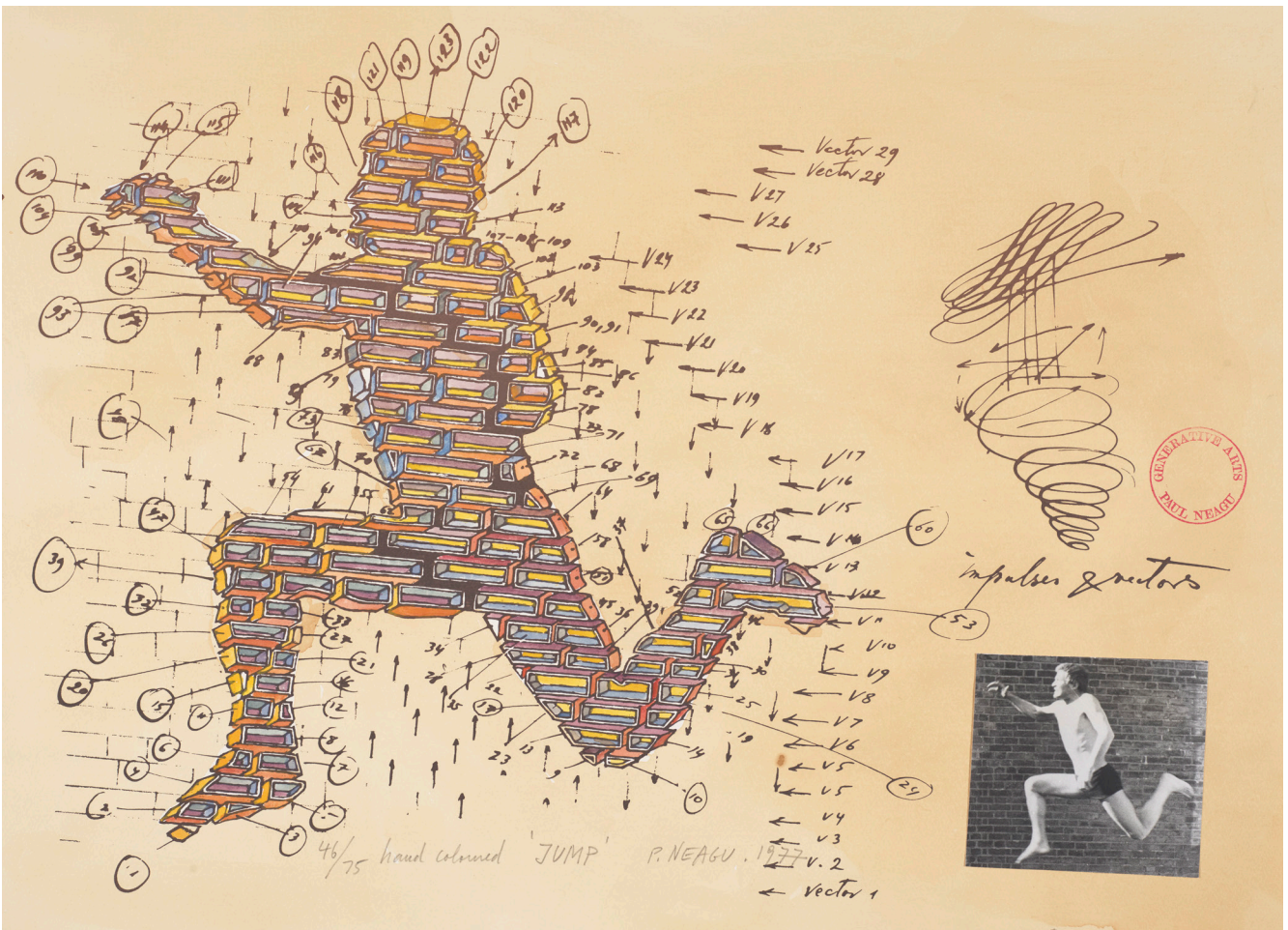


MAMCO
GENEVE

LE CORPS

04.03-09.06.2024

PISTES PÉDAGOGIQUES



Paul Neagu, Jump, 1977

LE CORPS

04.03-09.06.24

p. 3 Quelques éléments de contexte

Entrées thématiques et notionnelles

p. 4 — La représentation du corps : se représenter, soi et le monde, contour, surface/membrane/peau, intérieur/extérieur, intériorité (fluidité, énergie, spiritualité)

p. 8 — La métamorphose : transformations, hybridation, évolution du corps, (humain, animal, végétal) au cours du temps, au contact de son environnement, aspect extérieur/mutations intérieures (thème de l'identité)

p. 12 — Corps et technologie : interfaces, machine, influence des interactions avec la technologie sur notre corps et sur notre relation au monde, technologie au quotidien, relation au futur.

Informations complémentaires

p.16 Réservation et contacts

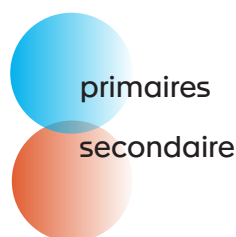
Ces pistes pédagogiques sont réalisées à partir d'une sélection d'œuvres exposées au MAMCO – Musée d'art moderne et d'art contemporain de Genève.

Elles s'adressent tout particulièrement aux enseignants et aux responsables de groupes en leur proposant d'aller plus loin dans l'analyse et la réflexion que soulèvent ces œuvres.

Conçues pour s'adapter aux différents niveaux du système scolaire, du primaire au secondaire II, ces pistes pédagogiques ont enfin pour but de préparer une visite au MAMCO, avec ou sans guide. Elles permettent ensuite de prolonger l'expérience en classe, afin de faciliter l'approche et la compréhension de la création contemporaine.

Le service des publics du MAMCO propose

différents types de visites utilisant des méthodes et scénarios pédagogiques qui découlent des demandes des groupes afin de créer un espace d'échange, d'écoute et de jeu autour des œuvres exposées.



QUELQUES ÉLÉMENTS DE CONTEXTE

Cette séquence de printemps prend pour fil rouge la relation que les artistes entretiennent dans leur démarche créative avec l'idée du corps et ses paramètres : sa représentation, sa dimension organique, intime, ses proportions, ses interactions possibles avec l'environnement spatial et technologique, la relation à l'intériorité et au registre spirituel comme aux considérations politiques présentes dans la performance qui met en jeu le corps comme un instrument de pouvoir et de langage.

Une fois n'est pas coutume, à travers cette exposition plurielle, il sera intéressant de faire observer aux élèves, la grande variété de moyens et d'approches avec laquelle les artistes, issus-es de scènes géographiques et de générations parfois distantes, s'emparent de cette thématique et en rendent compte. Autants de reflets de leurs trajectoires personnelles, artistiques et politiques.

Ainsi, ce programme entend faire résonner l'œuvre de l'artiste américain Tishan Hsu, dont le MAMCO présente la première rétrospective en Europe, avec celles de l'artiste américain Paul Thek, mais aussi d'artistes tels que l'artiste roumain Paul Neagu et son principe « d'énergie cellulaire » ou de l'artiste suisse d'origine tchèque Erica Pedretti et son interrogation de l'hybridité du vivant.

REPRÉSENTER LE CORPS

PEAU, SURFACE



Hannah Villiger, *Skulptural*, 1984-1985
2e étage

1 — Que voyez-vous dans cette image ? Pouvez-vous la décrire ?

2 — Quelle technique l'artiste a-t-elle utilisé pour réaliser l'œuvre ?

3 — Où se trouve l'artiste par rapport au corps ?

On peut aborder : la peau, l'intimité, le contact, la douceur, ombre/volume, réalité, sculpture



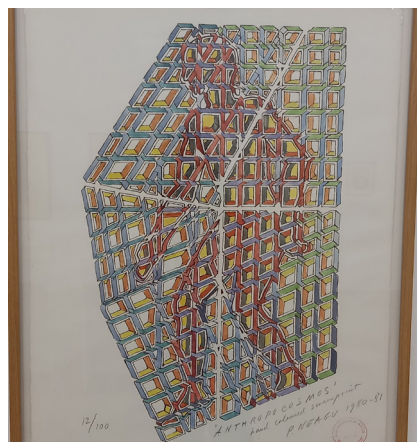
Paul Thek, *Corazza di Michelangelo*, ca 1963
3e étage

1 — Observez la sculpture : quelle partie du corps reconnaissez-vous ? Est-elle en taille réelle ?

2 — Comment décrivez-vous la surface de l'objet ? Avec quels matériaux est-il réalisé ?

3 — Quelles sensations vous évoquent cet objet ?

On peut aborder : l'organique, l'imitation, les restes, les reliques, la vraisemblance



Paul Neagu, *Anthropocosmos*, 1980 - 1981
3e étage

1 — L'artiste représente une silhouette humaine divisée en petits fragments : à quoi vous font-ils penser ?

2 — Notre corps et tout l'espace autour de nous sont composés de minuscules molécules invisibles pour l'oeil humain. Qu'est-ce qui nous permet de voir les limites de notre propre corps dans l'espace ?

3 — De quelle manière l'artiste a-t-il souligné le corps dans ce dessin ?

On peut aborder : la cellule, la biologie, la surface, le rapport avec l'espace, l'idée de recombinaison, le travail bidimensionnel

REPRÉSENTER LE CORPS

PEAU, SURFACE

Si Hannah Villiger a utilisé la photographie (polaroïd ou argentique) durant toute sa carrière, c'est pourtant en tant que sculpteure qu'elle positionne sa démarche et conçoit ses images : elle modèle des corps, façonne les volumes, joue des pleins et des vides, des formes et des contreformes pour guider tout autant que pour en perturber la lecture. Prenant son propre corps comme sujet, ses compositions sont des entrelacements de fragments qu'elle met en tension entre intimité et gigantisme, contact et solitude, rythmicité et fixité. L'instantanéité d'une contorsion est donnée à voir de manière à brouiller les rapports d'échelle et à suggérer une sensation de fusion entre la chair lumineuse et l'obscurité de l'arrière-plan. le rapport intime qui est suggéré confronte le corps de celui ou celle qui regarde à celui présenté à l'image.

Pour Paul Thek, le corps est souvent représenté «depuis l'intérieur» : il s'applique à imiter de la manière la plus réaliste possible, les viscères et la chair. A l'aide de cire d'abeille et de peinture il crée ce qu'il appelle ses «Reliquaires Technologiques» qui confrontent de manière paradoxale les idées de passé (reliques) et de futur (technologie), de précieux (sacré) et d'artificiel. *La Corazza di Michelangelo* (La cuirasse de Michel-Ange) représente une cuirasse de soldat romain sur laquelle sont ajoutés des amas de cire colorée. Cette utilisation de la cire est inspirée des ex-voto, mais aussi des sculptures anatomiques et des petits théâtres en cire de Gaetano Zumbo, datant des 17e et 18e siècles, que l'artiste a pu découvrir en Italie.

Chez Paul Neagu, le corps est plutôt envisagé comme une source «d'énergie cellulaire». Formé comme électricien puis topographe, ce n'est que plus tardivement que l'artiste étudie en autodidacte la philosophie et le dessin géométrique. Il crée des objets construits où la silhouette humaine, subdivisée en de multiples petites unités renvoie à la composition cellulaire du corps et aux rapports énergétiques du vivant. L'être est alors compris comme faisant partie d'un grand Tout, du cosmos. L'artiste nommera d'ailleurs cette approche «anthropocosmos».

Dans les dessins présentés dans cette salle, le corps est figuré par une silhouette, en mouvement, enchâssée dans un système de grille. Avec les élèves il peut être intéressant d'observer de questionner la construction d'une conscience de ce qui «finit» notre forme, notre enveloppe, ce qui détermine notre apparence mais également ce qui régit notre rapport à l'espace et nos limites.

REPRÉSENTER LE CORPS

SOI ET LE MONDE



Paul Neagu, *Jump*, 1977
3e étage

1 —L'artiste représente le corps comme un organisme complexe composé d'une multitude d'unités cellulaires. Pouvez- vous trouver d'autres structures (dans la nature et dans la société) qui fonctionnent sur le même principe ?

2—L'artiste mis en scène le dynamisme et l'énergie du corps à travers la performance. Quels éléments du dessin font ils penser à ça ?

3—Selon l'artiste, le corps et l'environnement sont interconnectés. Réfléchissez sur les possibles raisons.

On peut aborder : le mouvement, la physique, la structure de l'organisme, l'énergie, cartographie



Manon, *Manon se préparant pour la performance Sentimental Journey* à la Galerie de Appel, Amsterdam, 1979
3e étage

1 —La performance a une valeur éphémère. Selon vous , quelle est l'importance de la documenter et pourquoi ?

2 — L'artiste utilise son propre corps et son image comme medium pour véhiculer un message. Selon vous, que racontent les photos exposées ?

3 — Réfléchissez à votre expérience personnelle : vous est-il déjà arrivé d'utiliser votre image pour transmettre un message ?

On peut aborder : la performance, les documents d'archives, la communication, l'aspect, l'apparence, action



Vito Acconci, *Bodies in the Park*, 1985
2e étage

1 — Pourquoi les figures sont-elles recouvertes de feuillage ? Quelle idée l'artiste a-t-il voulu suggérer ?

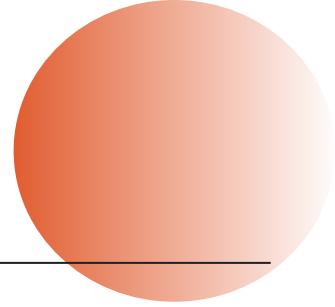
2 — Les figures ont une position très singulière, pouvez-vous l'expliquer ?

3 —Selon vous, dans quel espace était originellement situé la sculpture ?

On peut aborder : rapport humain/environnement, l'art public, l'espace dans l'espace urbain

REPRÉSENTER LE CORPS

SOI ET LE MONDE



À la fin des années 60, Paul Neagu, électricien et topographe, devenu artiste, la vision de l'art est nourrie de lectures anthroposophiques. Avec son *Palpable Art Manifesto* il défend une vision d'un art qui s'appréhende par les cinq sens et qui appelle à l'interconnectivité des êtres avec leur environnement. Nommé *Anthropocosmos*, ce système se traduit dans ses œuvres par une grille alvéolée qui fragmente en cellules creuses et rectangulaires les parties sensibles du corps humain – le doigt, la main, les lèvres, l'œil, le sein – ou le corps tout entier. Insérée dans une grille géométrique, la figure humaine participe à un système intitulé *Generative Art Code*, qui codifie la coexistence dynamique des trois régimes qui, selon l'artiste, définissent les expériences philosophiques ou sociales : l'instinct primaire (représenté par le triangle), l'ordre et la rationalité de la société cartésienne (le rectangle) et enfin la révélation du soi grâce à la libération des normes et des contraintes (le cercle). Cet affranchissement ne peut être atteint que par le mouvement : le saut, la ronde, ou la « tornade », un motif-clé de l'œuvre de l'artiste. Si l'on observe cette œuvre, on peut identifier la phrase « impulsions et vecteurs » qui apparaît à droite de cette figure. Pour Neagu, les « impulsions » désignent les actions et les mouvements du corps. Les « vecteurs » sont des systèmes ou des structures plus réguliers, comme les divisions en forme de grille qui remplissent la forme de l'homme qui saute. L'artiste a décrit ses performances comme une tentative d'atteindre un état de « fusion entre les impulsions et les vecteurs ».

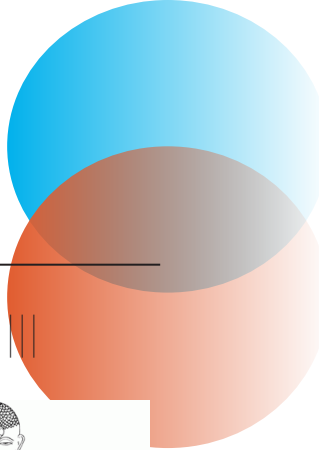
Manon utilise dans cette action (la performance *Traps*) son corps et son image à la fois comme vecteurs et comme médiums de son œuvre. En théâtralisant son apparition, elle interroge les notions d'intimité et de voyeurisme, de pudeur et de pathos. Munis de tickets numérotés, les participant·e·s sont appelé·e·s à entrer un·e à un·e. Ils et elles sont conduit·e·s à travers un « labyrinthe », avant de déboucher sur un couloir sombre. Là se tiennent, de part et d'autre, des hommes aux visages masqués par des bas en nylon, tenant dans leurs mains des lampes de poche. Cette inquiétante haie d'honneur mène à une dernière pièce, plongée dans la semi-obscurité, où sont disposées deux chaises, dont l'une est occupée par Manon. Tandis qu'un métronome égraine les secondes, deux spots s'allument. La visiteuse ou le visiteur est invité·e à s'installer sur la chaise inoccupée et à soutenir le regard de l'artiste durant une minute, avant d'être raccompagné·e à la sortie par deux personnes portant, inscrits sur leur vêtement, les mots « le regret » et « le désir ». Les photographies documentaires montrées ici permettent de retracer le déroulement de l'événement. Le papier peint, sur le mur du fond, montre Manon en pleine préparation de son personnage dans une chambre d'hôtel.

On retrouve ces préoccupations de présence et d'absence chez Vito Acconci, artiste de la performance également, *Bodies in the park*, est une intervention dans l'espace public (installée dans des parcs initialement) reprenant des silhouettes anthropomorphes avec certains attributs fantastiques (queue de sirène, ailes d'ange...) Il y a souvent chez Vito Acconci, dès ses premières performances une interaction qui est parfois chargée d'une forme de violence ou d'une forme libidineuse qui tient aussi à l'échelle modeste de ses personnages qui semblent se faufiler dans une nature assez ordonnée.

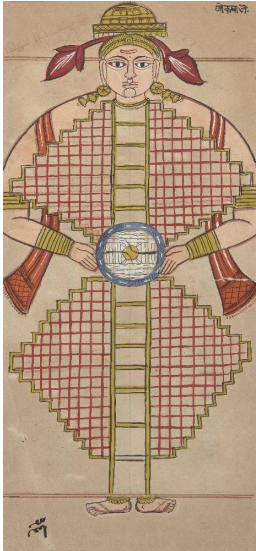
LE CORPS

04.03-09.06.24

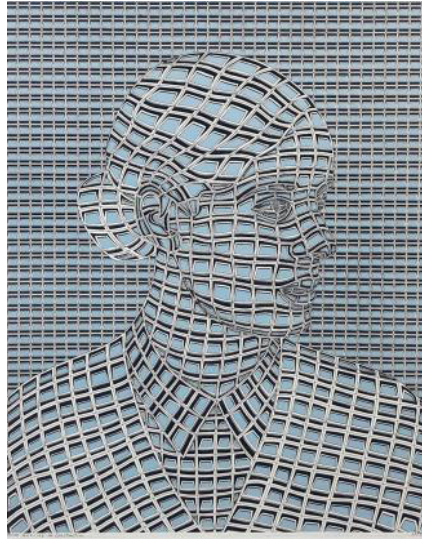
REPRÉSENTER LE CORPS SOI ET LE MONDE



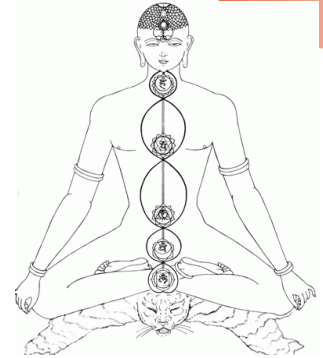
POUR OUVRIR LE CHAMP DES RÉFÉRENCES



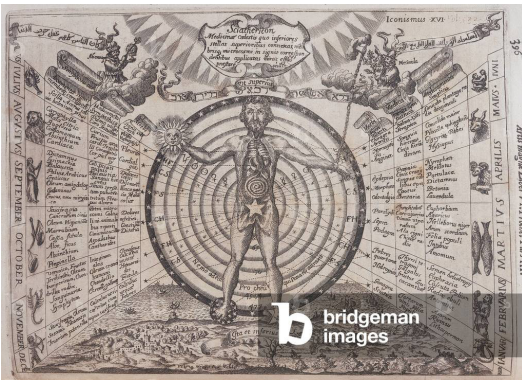
représentations Jaina, Inde, XX^e et XVIII^e siècles



Thomas Bayrle, *Anarchy in Construction (grau Version)*, 1971



illustrations des chakras et nagis



Homme zodiaque, 1646



sarcophage égyptien



Ex Voto

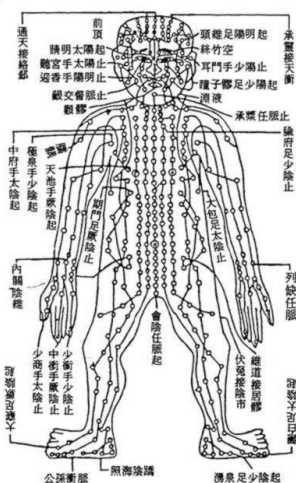
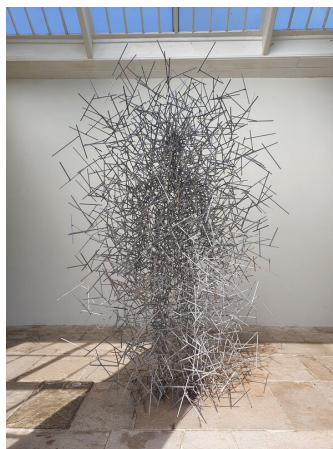


Planche de médecine chinoise



Antony Gormley, *Quantum Void III*, 2008



Ana Mendieta, *Untitled* (série des silhouettes), 1973-77

LA MÉTAMORPHOSE

ÉTRANGES CRÉATURES



Erica Pedretti, *Flügel*, 1980
2e étage

1 — Observez les objets suspendus : A votre avis appartiennent-ils au royaume animal ou végétal ?

2 — Comment décrivez-vous leur aspect ?

3 — Comment l'artiste a-t-elle fait pour créer ces créatures ? Quels matériaux a-t-elle utilisé ?

On peut aborder : le vol, les mythes, les légendes, les créatures imaginaires, les plantes, les animaux, l'air, naturel/artificiel, rapport d'échelle, sculpture molle.



Tshan Hsu, *InterfaceRemix*, 2001
1er étage

1 — Dans la salle précédente, nous avons observé des sculptures. Maintenant, devant quel genre d'œuvre êtes-vous ?

2 — Dans cette œuvre il y a des éléments qui se répètent, quels sont-ils ?

3 — Que ressentez-vous dans ce paysage fluide et mouvementé ?

On pourra aborder : la création d'image sur ordinateur, le papier peint, *all over*, l'idée de variation et de répétition d'un même motif, déformation, abstraction, vraisemblance, étrangeté/réalisme



Tishan Hsu, *HoleyCow*, 1986
1er étage

1 — Pouvez-vous identifier les différents éléments qui se mélangent dans cette sculpture ?

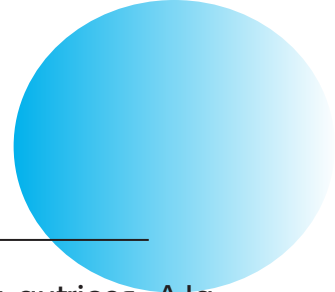
2 — La fusion de plusieurs éléments a donné forme à un nouvel objet, quel est-il et à quoi pourrait-il servir ? Donnez-lui un titre !

3 — Des différents éléments que vous avez reconnus, quelles sont les sensations tactiles sont suscitées ? (Lisse, rugueux, doux, dur, froid chaud)

On pourra aborder : décrire un objet tactilement, reconnaître le forme, contrastes, hybridation.

LA MÉTAMORPHOSE

ÉTRANGES CRÉATURES



Le thème de la métamorphose est un motif cher aux artistes et aux auteurs-aatrices. A la fois métaphore du changement, de la transformation et symbole d'un passage d'un état à un autre (impermanence, état transitoire), il est également une source inépuisable de récits, de légendes et d'imagination.

Chez l'artiste Erica Pedretti, la métamorphose se matérialise à la fois par le choix des matériaux organiques (et l'expérimentation de leurs propriétés plastiques) tels que le latex, le plâtre ou les plumes mais également par une échelle de travail parfois monumentale qui contribue à l'élaboration d'une sculpture haptique et au fort pouvoir évocateur. Au fil des ans, le travail de Pedretti s'oriente vers une forme d'hybridité –des corps et des êtres (animaux, végétaux, humains et créatures célestes), traversée par une pensée de l'altérité et de l'exil. Ses recherches s'accompagnent de dessins au crayon et au stylo. Sur la feuille, les motifs s'organisent en réseaux et méandres organiques dans lesquels surgissent des becs, des coquillages, des plantes ou des yeux. Cette tendance « surréaliste » se confirme bientôt dans de très grandes sculptures d'ailes : de plusieurs mètres d'envergure, celles-ci sont tendues de toile empesée de latex – elle partage l'attrait pour ce matériau avec la Suisse Heidi Bucher. Veinées de bambou et de fils de fer, translucides et souples, ces ailes semblent arrachées à des êtres pour se transformer en créatures indépendantes. Certaines sont destinées à être exposées en plein air, dans des parcs ou des lieux publics, des espaces partagés où elles s'usent avec le temps, jusqu'à leur destruction.

Il est aussi question de transformation et d'indétermination chez Tishan Hsu.

Dans son travail il s'amuse à hybrider certaines caractéristiques physiques d'une vache avec celles d'un mobilier ou d'une cabane; il greffe ou fusionne des références au corps humain (un oeil, une bouche, un bras) dans un tableau «abstrait» dont il travaille la surface et les contours avec du ciment coloré pour générer des reliefs, des protubérances, des excroissances. Dans sa démarche, il interroge les composantes des appareils liés à la technologie (telephones portables, ordinateurs, écran, matériaux de synthèse...) avec ceux liés à la dimension organique, celle du corps humain par exemple (peau, membrane, organes). ce qui est très étonnant, et intéressant à faire observer aux élèves, c'est que parler de technologie en 2024 n'a sans doute rien à voir avec la vision des années 1980 quand l'artiste démarre sa production. Les formes, le vocabulaire, les matériaux et l'imaginaire même (science fiction) sont très différents. Chez Tishan Hsu, il y a une forte présence matérielle des objets qui renvoient aux premières «machines» ordinateurs et qui sont à l'opposé du virtuel ou de l'ultra compact que l'on connaît aujourd'hui. Cependant il possède une forme d'intuition assez forte d'un concept de «fluidité» : ce qui deviendra les filtres, déformations et autres manipulations digitales de retouche d'image se perçoit dans ses oeuvres plus récentes comme le papier peint. Le traitement à la fois très précis associé à la fusion de parties de corps humain confèrent à ses images hybrides une sensation «d'inquiétante étrangeté».

LA MÉTAMORPHOSE

HYBRIDATION, FUSION, CONFUSION



Erica Pedretti, *Flügel*, 1980
2e étage

1 — Choisissez un des objets suspendus : à quoi est dû leur aspect ? Faites des hypothèses.

2 — La métamorphose d'un corps se réalise en fonction de l'espace que l'entoure. Selon vous, de quelle manière et à quel point votre environnement peut-il vous affecter?

3 — La thématique de la métamorphose est très présente dans la littérature. Connaissez-vous des livres, des histoires ou des légendes qui parle de ça ?

On pourra aborder : le mythe de l'envol, le changement d'aspect, la littérature, la sculpture molle



Tishan Hsu, *InterfaceRemix*, 2001
1er étage

1 — L'œuvre de Tishan Hsu présente des motifs qui se répètent : quel a été la méthode créative pour le réaliser ?

2 — Certains éléments du corps sont plongés dans ce paysage en transformations continues, quelles pourraient être les interprétations possibles de cette image ?

On pourra aborder : la technique, le paysage intérieur, l'identité, la perception, image numérique/ image synthétique, tradition et innovation, installation



Tishan Hsu, *HoleyCow*, 1986
1er étage

1 — La sculpture représente une métamorphose à travers l'hybridation de plusieurs éléments. Combien pouvez-vous en distinguer et quels sont leurs caractéristiques/différences ?

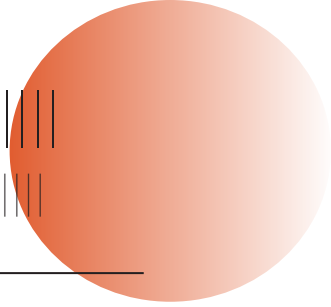
2 — Réfléchissez sur la forme de la sculpture : l'artiste a-t-il voulu la représenter dans sa forme finie ou est-il encore ouvert au changement ?

3 — Pensez-vous que l'union d'éléments hétérogènes est source de conflit ou peut conduire à quelque chose de meilleur ?

On peut aborder : hybridation, fusion, chimère, contrastes.

LA MÉTAMORPHOSE

HYBRIDATION, FUSION, CONFUSION



L'artiste américain Tishan Hsu articule dans son travail la rencontre du corps et de son environnement technologique. Sculptures, peintures en relief, sérigraphies, dessins ou, plus récemment, vidéos, sondent les implications cognitives, physiques et sociales de la confrontation quotidienne des objets technologiques et des individus.

Tishan Hsu accomplit des études d'architecture au MIT de Boston avant de déménager à New York en 1979, où il se consacre à l'art. De nuit, Hsu travaille à temps partiel comme « word processor » dans un bureau d'avocat sur Wall Street, où il utilise les premiers logiciels de traitement de texte. Il y fait l'expérience quotidienne de la confrontation du corps face à l'écran, une impression qu'il essaie de retransmettre visuellement durant son temps libre. La diversité des matériaux qu'il emploie alors (bois, ciment, carreaux en céramique, polystyrène, résine, caoutchouc) est constituante de son vocabulaire esthétique : elle donne un effet de réalité troublante à la notion d'interface (la peau, la membrane, l'écran) par laquelle se partagent – ou se nouent – l'information et le sensible.

Hsu est alors l'un des rares artistes à penser l'hybridation de la machine et de l'organisme. Ses œuvres semblent incarnées, recouvertes de peau, incisées de détails architecturaux (hublots, grilles d'aération, bondes d'écoulement). Cette sensualité blessée laisse suggérer qu'une métamorphose est en cours. Habités par cette potentialité, ces objets transmettent une forme de menace : quelque chose pourrait en surgir, ou est appelé à y évoluer.

Dès les années 1990, Hsu se tourne vers l'enseignement et travaille en retrait du marché. Il se s'adonne alors à la sérigraphie sur toile puis, au tournant du millénaire, il enregistre l'arrivée de l'ère digitale en s'emparant du logiciel Photoshop. Les techniques artisanales sur lesquelles il s'était concentré jusque-là laissent place à un travail à l'écran, aux images numériques, à la production d'impressions digitales sur toile de grand format et à l'utilisation du silicone. Tandis que le digital devient l'extension des corps du 21e siècle, la présence de la machine se fait plus diffuse dans l'iconographie de l'artiste : la peau et l'écran fusionnent et s'hybrident, s'interpénètrent et finalement, font corps.

LE CORPS |||||
04.03-09.06.24 |||||

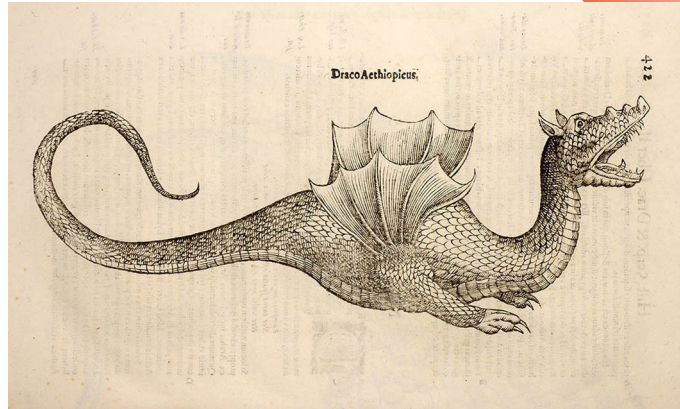
LA MÉTAMORPHOSE

HYBRIDATION, FUSION, CONFUSION

POUR OUVRIR LE CHAMP DES RÉFÉRENCES



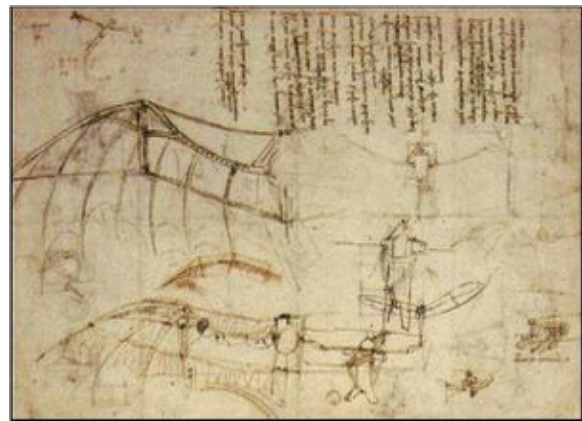
Illustration du *Mythe d'Icare*



Ulisse Aldrovandi, *Dragon*, tiré de *Serpentum et draconum*, 1640



Les Héliades changées en arbre, *Discours du songe de Poliphile*, Gravure de J. Goujon, © BNF Gallica



Léonard De Vinci, *Esquisse d'une machine volante*



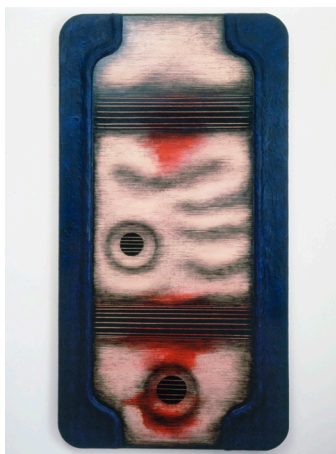
Heidi Bucher, *Dragonfly (Costume Object)*, 1976



Eva Hesse: *Expanded Expansion*, 1969

CORPS ET TECHNOLOGIE

À LA CROISÉE DES DEUX MONDES



Tishan Hsu, *No Name*, 1986
1er étage

1 — En combien de parties pouvez-vous décomposer l'œuvre ?

2 — Dans quel ordre sont disposées les parties qui composent l'œuvre ?

3 — Observez la surface du tableau. Comment pouvez-vous la décrire ?

4 — L'artiste unit dans ses œuvres des références au corps humain avec des références à la technologie. Pouvez-vous les distinguer dans cette œuvre ?

On peut aborder : relief, composition, naturelle, artificiel, corps humains, technologie, hybridation



Tishan Hsu, *Portrait*, 1982
1er étage

1 — De quel objet technologique pouvez-vous retracer/ retrouver la forme ?

2 — Quelle couleur l'artiste utilise-t-il pour représenter les parties du corps ? Et pour la partie technologique ?

3 — Les deux parties que vous venez de distinguer vous communiquent-elles la même chose ou ressentez-vous deux sensations différentes ?

On peut aborder : la symbolique des couleurs, textures, association d'émotions, évolution du matériel HIFI, abstrait/figuratif



Tishan Hsu, *laptop-skin-1*, 2023
1er étage

1 — Comment pouvez-vous décrire la surface et les dimensions de l'œuvre ? Sont-elles comparables aux deux œuvres vues précédemment ?

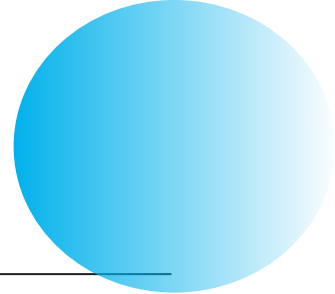
2 — Vous avez reconnu dans les œuvres précédentes un conflit entre le corps et l'objet technologique, ici quel élément a vaincu sur l'autre ? Pour vous aider, lisez la légende de l'œuvre.

3 — Avez-vous remarqué la couleur verte ? A quoi vous fait-elle penser ?

On peut aborder : l'installation, la tridimensionnalité, la carnation / la couleur de la peau, la parité

CORPS ET TECHNOLOGIE

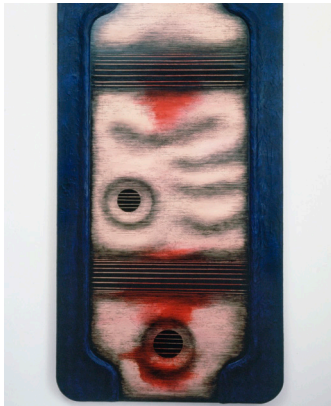
À LA CROISÉE DES DEUX MONDES



Lorsque Tishan Hsu débute ses explorations des effets de la technologie sur le corps , l'artiste n'a pas à sa disposition les outils technologiques d'aujourd'hui : les télévisions sont des boîtes aux angles arrondis qui diffusent une image parfois striée et «neigeuse»; les téléphones portables n'existent pas encore; les écrans ne sont pas tactiles et les ordinateurs occupent la place d'une pièce entière, émettent de la chaleur et ont une présence physique très imposante. Il est alors intéressant de constater que l'artiste prend pour sujet la confrontation du corps à l'élément technologique en ne se servant pas d'interfaces, d'outils ou de matériaux directement liés à la technologie mais plutôt en utilisant des matériaux de construction (bois, ciment) qui eux connotent au contraire des techniques très artisanales. La technologie chez l'artiste est évoquée par la présence de la couleur argentée ou de la représentation d'une prise électrique par exemple. Ces éléments font référence à la technologie mais n'en sont pas. Plus tard, cette dimension évolue et l'artiste utilise des logiciels de retouche d'image par ordinateur voire même l'intelligence artificielle pour générer, créer ses images. Petit à petit la référence au corps humain devient plus subtile, elle fusionne, se confond avec les autres éléments. La peau, souvent représentée par la couleur chair rosée, devient de plus en plus souple, lisse et envahissante. Il reste encore parfois des excroissances, des reliefs qui viennent rappeler des jambes, des bouches mais ils surgissent d'une matière plus troublante, créée à partir de symétrie, d'effet de répétitions, de déformations. Les dimensions des oeuvres changent elles aussi, renforçant ce sentiment d'être «pris «dans un système , le papier peint recouvre tout le mur, la plateforme s'étend au sol, rappelant que notre dépendance aux médias, aux écrans, à l'information est devenue omniprésente dans notre société et dans notre rapport quotidien.

CORPS ET TECHNOLOGIE

LA MACHINE, LE CYBORG, L'I.A



Tishan Hsu, *No Name*, 1986
1er étage

1 — Observez-l'œuvre et analysez-la. Quel rapport s'établit entre les parties de l'objet ? (Harmonie, dissonance)

2 — Selon vous, les éléments qui composent l'œuvre se réfèrent-ils à un contexte naturel ou artificiel ?

3 — Faites des hypothèses sur les possibles interprétations.

On pourra aborder : composition, naturel/artificiel, corps humains, technologie, hybridation



Tishan Hsu, *laptop-skin-1*, 2023
1er étage

1 — La présence envahissante de la couleur rose, qui recouvre toute la structure pourrait être comme la métaphore de la victoire de l'humain (l'organique) sur la technologie.

Que pensez-vous de cette hypothèse ? (Positive, négative)

2 — Petits éléments ressortissent de la surface. Quel fonctionne ils peuvent avoir ?

On pourra aborder : utopie/dystopie, couleurs de carnations, égalité sociale et politique.



Lynn Hershman Leeson, *Seduction of a cyborg*, 1994
2e étage

1 — Regardez attentivement la vidéo : quels sont les protagonistes de l'histoire ? Qu'est-ce qu'il se passe entre eux ?

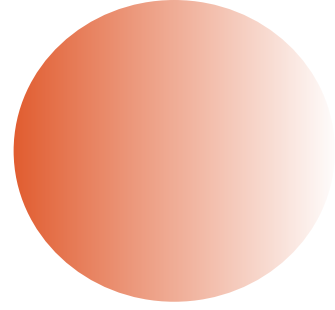
2 — L'artiste travaille souvent avec la figure du cyborg. Connaissez-vous cette figure ?

3—Pensez-vous que le scénario proposé par l'artiste pourra se vérifier ou croyez-vous que cela soit impossible ?

4—Quel est votre rapport quotidien avec la technologie ?

On peut aborder : cyborg, intelligence artificiel, rapport entre l'humaine et la machine, science-fiction, biotechnologie, dépendance.

CORPS ET TECHNOLOGIE LA MACHINE, LE CYBORG, L'IA



Les rapports du corps humain et de la technologie font partie des problématiques qui agitent l'art de l'après-guerre, bien avant que la société digitale n'en réactive certaines valences. De la technophilie du Pop anglais des années 1950 aux performances corporelles du Body Art, en passant par la présence d'e plus en plus prépondérante de l'intelligence artificielle dans notre société, les exemples ne manquent pas.

Il s'agit ainsi de proposer de retracer l'historique et l'évolution d'un concept actuel et de rappeler que, contrairement aux réflexions des futurologues d'aujourd'hui, l'idée du « cyborg » contenait une promesse de déconstruction des conservatismes sociaux et économiques, à l'instar des oppositions binaires du genre ou de nature/culture. Tandis que l'IA se fonde sur des principes mimétiques, certes accélérés et multipliés, le « cyborg » permettait l'émergence d'une critique de l'essentialisme, en postulant l'hybride comme devenir. Alors que c'est « le même », en version quantitativement augmentée, qui préside actuellement aux questions d'intelligence artificielle, c'est à un changement d'état qu'aspire l'utopie du « cyborg ». Car, comme le soulignait Donna Haraway, dès les années 1980, « nous sommes des chimères, des hybrides, des cyborgs, image condensée de l'imagination et de la réalité ». Au milieu des années 1980, Tishan Hsu prend l'art minimal comme point de départ pour réaliser ses premières œuvres, transformant le motif moderne de la grille en « matrice ». Donnant « corps » à une technologie digitale émergente, ses tableaux-reliefs marquent les surgissements de l'organique à travers une surface d'informations « liquides ». La pratique devancière de Hsu quant à l'impact des nouvelles technologies sur la perception et les affects trouve aujourd'hui une nouvelle pertinence et se développe pleinement à travers les outils de l'image numérique, depuis les années 2000.

Depuis les années 1960, Lynn Hershman Leeson (*1941, Cleveland) expérimente avec les nouvelles technologies et s'intéresse, à travers la figure du « cyborg », aux questions de genre, de surveillance et de l'intimité. Dans les années 1960-70, déjà, elle conçoit des masques de cire qui parlent aux spectateurs par le biais de cassettes audio. Comment devient-on un « cyborg » ? Et à quoi reconnaît-on un humain augmenté technologiquement ? Aujourd'hui, ces questions ne relèvent plus exclusivement du domaine de la science-fiction. Lynn Hershman Leeson considère le « cyborg » comme une modalité essentielle des êtres humains dans notre société technologisée.

Dans sa vidéo *Seduction of a Cyborg* (1994), la technologie est illustrée comme une maladie contagieuse qui détruit le système immunitaire d'une femme. La protagoniste, aveugle, accepte de recevoir un traitement physique pour restaurer sa vue grâce à la transmission électronique d'un ordinateur. Au cours du processus, elle est séduite par l'ordinateur et, dans ce monde simulé, devient dépendante de son algorithme. En fin de compte, cette dépendance conduit à la manipulation et à la dégradation de son corps.

LE CORPS |||||
04.03-09.06.24 |||||

CORPS ET TECHNOLOGIE LA MACHINE, LE CYBORG, L'I.A POUR OUVRIR LE CHAMP DES RÉFÉRENCES

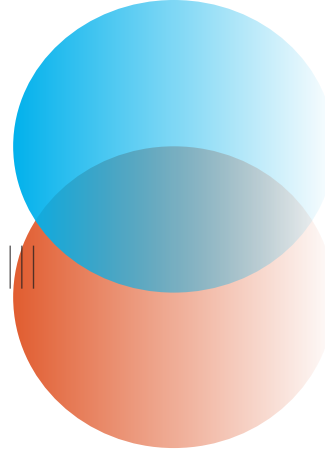
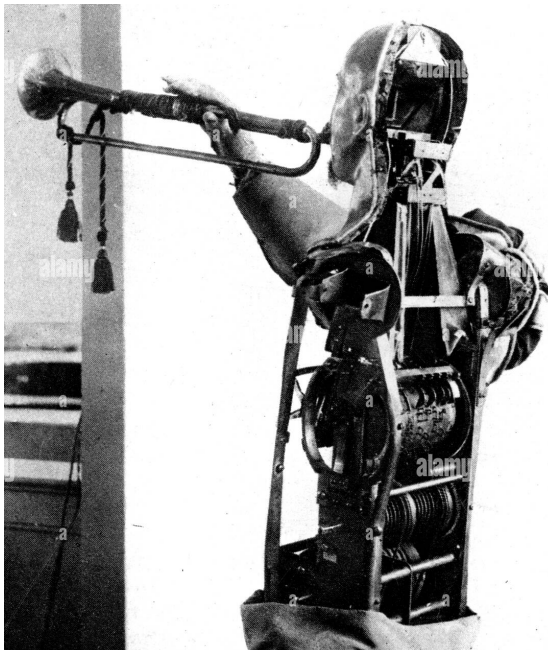


Image tirée du film *Metropolis* de Fritz Lang, 1927



Wim Delvoye, *Cloaca*, 2000



Intérieur d'un automate du XIXème siècle.



scène du miroir, extrait du film *Matrix*, 1999



Ed Atkins, *Safe conduct*, 2006

RÉSERVATION & CONTACTS

Informations pratiques

Ouverture du musée pour les groupes

Du mardi au vendredi : 8h30-11h30*, 12h-18h
Le week-end : 11h-18h

* En semaine, seules les visites conduites avec un.e guide du MAMCO sont acceptées durant les matinées.

Visites commentées

En français, anglais, italien, espagnol

Gratuité d'entrée et commentaire

Les moins de 18 ans, les étudiants ainsi que les accompagnateurs.rice.s des groupes bénéficient de la gratuité d'entrée.

Les visites commentées sont gratuites pour les classes des établissements scolaires publics genevois ainsi que pour les organismes publics des secteurs médico-sociaux, socio-culturels et socio-éducatifs de la Ville et du Canton de Genève.

Tarifs sur demande pour tous les autres groupes.

Réservation

Visite avec ou sans guide à réserver au minimum 15 jours avant la date souhaitée :
<https://www.mamco.ch/fr/1316/Visites-guidees>

Contacts

Service des publics

tél. +41 22 320 61 22
mail visites@mamco.ch

MAMCO

Musée d'art moderne et contemporain, Genève
10, rue des Vieux-Grenadiers
CH-1205 Genève

tél. +41 22 320 61 22

www.mamco.ch