

Espace Croisé

centre d'art contemporain

Dossier de presse / Press Kit

Delphine Lermite

Histoire de l'oeil

20 – 28 octobre 2018

vernissage le samedi 20 octobre 2018 à 18 h



© Delphine Lermite

Sommaire

Histoire de l'oeil	3
Texte de Natalie Stefanov	4 - 6
Delphine Lermite	7 - 8
Visuels	9 - 10
La ComUE LNF	11
Espace Croisé, présentation	12

Histoire de l'oeil

Le paysage qu'on voit, n'est jamais que celui qu'on a appris à qualifier de paysage, réminiscence de toutes les images du monde accréditées par l'époque, la société, le contexte. Si je n'avais, jamais, vu aucune image, aucune représentation du monde, pourrais-je aujourd'hui le voir ? Et qu'y verrais-je ?

Entre l'expérience d'une réalité lointaine et la réalité tangible de l'espace-temps de l'exposition, *Histoire(s) de l'œil* interroge notre rapport à l'image, au temps et à notre corporalité.

Réminiscence de l'œuvre de Caspar Friedrich, l'installation nous transporte en plein cœur d'une mer de nuages sur le mont Kaiserkrone, en Allemagne. Au-delà de la contemplation, le spectateur devient acteur en provoquant, par son regard, la découverte de l'image voilée par le brouillard.

Histoire(s) de l'œil offre une place privilégiée aux spectateurs : en constante évolution, l'œuvre à voir se construit, se déconstruit, émergeant et disparaissant au gré des interactions des spectateurs dans la réalité virtuelle, nous permettant d'entrevoir la trace de leurs subjectivités.

Dans cette installation, on propose à l'un des spectateurs d'observer un paysage à l'intérieur d'un casque de réalité virtuelle. Il peut alors explorer divers degrés de liberté sur l'espace (zoom) ou la ligne de temps (arrêt sur image, accélération, retour arrière). Ces choix, trajets, points d'intérêt à l'intérieur de l'image seront retranscrits en projection sur un écran dans l'espace d'exposition.

Ainsi, par leurs regards, les spectateurs feront apparaître/émerger l'oeuvre. Elle sera en constante évolution et progression ; ce sont les décisions des spectateurs qui la feront émerger.

Delphine Lermite : l'artiste et le laboratoire

Du paysage romantique à l'installation participative

Histoire(s) de l'oeil se présente tout d'abord sous la forme d'une projection au mur d'une vidéo tournée sur les Monts Kaiserkrone et Zirkelstein, en Allemagne, un site identifié comme celui où Caspar David Friedrich a peint en 1818 le tableau *Voyageur contemplant une mer de nuages*. Sur ces Monts, pendant trois jours, Delphine Lermite a posé sa caméra, de cinq heures du matin à huit heures du soir, filmant en surplomb les champs labourés et les prairies visibles depuis les hauteurs, faisant alors observer un paysage bien distinct du célèbre tableau.

Au troisième jour de tournage, nous relata l'artiste, la brume fit se lever un tout un autre spectacle proche cette fois de celui peint par Friedrich. Anéantissant l'arrière-plan, cette brume fit disparaître les champs et la nature verdoyante. Le dispositif mis en place par l'artiste reprend ce phénomène : la projection montre ainsi une nappe de brouillard qui laisse par trouées percevoir le paysage, rappelant en cela les mondes flottant des peintures orientales.

Reliée à un casque de réalité virtuelle doté d'un oculomètre¹, l'installation permet à l'utilisateur du casque, lorsqu'il effectue des mouvements oculaires, de découvrir des zones et d'en voiler d'autres. Le spectateur est amené à parcourir le site dans la diversité de ses variations météorologiques, oscillant entre terre et vapeur d'eau, net et flou, impermanence des états. Ce dispositif comprend également une table d'orientation identique à celle située sur le lieu des prises de vues.

Ce projet, à l'interface de l'art et de la science, s'inscrit dans le dispositif « Résidence Artiste en Laboratoire (RLab) » de la Communauté d'Universités et Etablissements Lille Nord de France (ComUE LNF), lancé pour sa première édition en novembre 2017 à l'initiative de Christophe Chaillou et conduite par Lucy Bodel².

Delphine Lermite a tout d'abord choisi un laboratoire de recherche et a contacté Laurent Grisoni qui, engagé depuis plusieurs années dans l'essor des pratiques art & science de la Région, est responsable de l'équipe MINT au sein du laboratoire CRISTAL. MINT est une équipe qui effectue des recherches sur « l'interaction tactile et gestuelle, c'est-à-dire l'étude du geste pour l'interaction homme-machine³ ». Les questions posées par cette recherche sont nombreuses, et on conçoit qu'elles aient pu intéresser une artiste : comment nos gestes commandent-ils la machine ? Quels nouveaux mouvements inventer ? Comment l'ordinateur peut-il y réagir⁴ ?

On conçoit aussi que les chercheurs soient intéressés à développer leurs activités aux côtés des artistes : plus le contexte d'usage sera singulier – singularité potentiellement garantie par un projet artistique –, plus il conviendra pour les chercheurs d'inventer de nouveaux gestes et modes d'interaction⁵.

1 Technologie permettant de suivre les mouvements oculaires.

2 Christophe Chaillou est professeur en informatique à Polytech'Lille et chercheur au laboratoire CRISTAL. Lucy Bodel est Chargée de Mission à la ComUE LNF.

3 Présentation de MINT sur son site : <https://www.cristal.univ-lille.fr/?rubrique27&eid=10#presentation>, consulté le 29 juillet 2018

4 Le Pôle de compétences en Interactions Réalité Virtuelle et Images (PIRVI) a également collaboré au projet.

5 Ce type de projet art & science nécessite l'expertise de nombreuses compétences technologiques complexes. Ici, Etienne Landon, ingénieur, a permis la mise en oeuvre des idées de l'artiste.

Delphine Lermite : l'artiste et le laboratoire

Du paysage romantique à l'installation participative

Réfléchissant aux modes de manipulation de l'image par l'utilisateur du casque, Laurent Grisoni a suggéré à Delphine Lermite d'introduire la question du geste et de l'interaction dans la conception de l'oeuvre. Ainsi, dans une prochaine version de la pièce, l'utilisateur du casque pourra-t-il choisir de naviguer dans l'image en pratiquant une gestualité développée par les ingénieurs du laboratoire. Quatre actions sur l'image sont alors prévues : l'agrandissement, le rétrécissement, l'accélération et le ralenti. On comprend qu'ici les contributions des scientifiques ajoutent au projet artistique une dimension interactive supplémentaire⁶. Mais en quoi l'interaction avec l'image est-elle nécessaire ? Quelles questions ces manipulations de l'image soulèvent-elles ?

Pour tenter d'y répondre, revenons à la question du paysage telle qu'envisagée par l'artiste qui s'appuie pour une part sur la théorie de « l'artialisation » développée par Alain Roger⁷. Cette théorie invite à penser que notre perception du paysage n'advient que parce qu'une image ou une représentation artistique nous a d'abord été donnée à voir. L'art précède notre perception du paysage qui n'est pas « donné » mais fonctionne par construction. Delphine Lermite reprend à son compte ces idées et les prolonge en affirmant que la réalité n'existe que si on la cadre. L'observateur dispose donc de la capacité à faire advenir l'environnement qui l'entoure. Ainsi, en plaçant la caméra au sommet de la montagne, par temps clair et deux siècles après que Friedrich l'a peint, l'artiste, en tant qu'observatrice, perçoit les prairies qui se présentent à elle, par le prisme, par exemple, d'un tableau de Monet, tandis que les champs quadrillés lui évoquent un Mondrian. Cette expérience du paysage l'amène à retenir le casque de réalité virtuelle pour que le spectateur fasse l'expérience de la création d'un paysage en participant à sa construction, afin d'élaborer, grâce à l'oculomètre, l'image projetée dans l'espace réel de l'exposition.

Mais pourquoi s'être appuyée sur un tableau de Caspar David Friedrich, symbole du romantisme par excellence, un courant marqué par le sentiment d'inquiétude, réfractaire au progrès, pour lequel les artistes, loin d'établir leur savoir sur des connaissances scientifiques, se concentrent sur la quête d'une intériorité ressentie, exaltant la solitude ?

On pourrait en effet trouver une contradiction profonde entre l'imaginaire dans lequel s'ancre historiquement cette peinture et l'emploi des technologies complexes de cette installation participative. Comment résoudre cette contradiction ? Selon l'artiste l'emploi du casque de réalité virtuelle revient, selon ses propres termes, « à projeter à l'extérieur un paysage intérieur ». De plus, le casque isole l'individu de son environnement en le plongeant à l'intérieur d'un paysage. Cette idée n'est pas sans évoquer certains aspects de la peinture de Caspar David Friedrich qui n'est en rien naturaliste, mais renvoie à l'expression des émotions face au sublime. Friedrich a organisé les éléments de sa production picturale dans une volonté non descriptive, considérant alors que la nature représentée est bien cet espace artificiel, organisé et perçu par l'homme. Elle est ce paysage construit qu'il manipule par son regard qui se porte successivement sur divers éléments qu'il choisit de réunir sur une toile.

⁶ D'autre part, il est aussi prévu de travailler sur un retour haptique, grâce à une technologie développée par GOTOUCHVR

⁷ Alain Roger, *Court traité du paysage*, Gallimard, 1997, 216 p.

Delphine Lermite : l'artiste et le laboratoire

Du paysage romantique à l'installation participative

Or si la production des artistes relève bien de ce procédé, le spectateur, quant à lui, ne dispose pas de la possibilité de manipuler l'image picturale. C'est cette nouvelle capacité offerte au spectateur qu'apporte le travail de collaboration entre artistes et scientifiques. Plus largement, s'il fallait retenir un questionnement commun au projet de Delphine Lermite, aux recherches du laboratoire CRISAL et au tableau de Friedrich, peut-être serait-il à chercher dans la place et les fonctions du spectateur. Car la peinture de Friedrich n'est pas un pur paysage mais comprend une figure de dos – le voyageur –, dont la fonction est de renvoyer à l'acte même d'observer. C'est cet acte qu'observe le spectateur situé à l'extérieur du tableau. L'installation de Delphine Lermite invite de même à observer un sujet dont le regard et les gestes sont visibles par le public. Comme le fait la peinture de Friedrich, il s'agit d'une mise en spectacle du regardeur, spectacle qui peut faire lui-même l'objet d'une observation en temps réel par les scientifiques qui peuvent, au fil de l'exposition de Histoire(s) de l'oeil, examiner à loisir les divers usages de leur technologie afin de développer leur recherche et d'améliorer leurs outils.

Il serait alors intéressant de voir si pour ces chercheurs, la scène artistique contemporaine se présente comme un nouveau terrain d'observation des technologies qu'ils inventent, un terrain où s'expérimentent de nouveaux gestes qui réunissent les mondes réels et virtuels.

Extrait de l'article à paraître dans la revue Demeter.

Ouvrer à plusieurs : enjeux d'aujourd'hui, in déméter, revue électronique du CEAC, université de Lille <http://demeter.revue.univ-lille3.fr/lodel9/index.php?id=60>

Nathalie Stefanov

Chercheuse associée au Centre d'Etude des Arts Contemporains / CEAC, Université de Lille

Delphine Lermite

Delphine Lermite est titulaire d'un DNSEP de l'EESAB de Rennes (1996), d'un Master Recherche mention Arts Plastiques et Visuels du CEAC de Lille (2014) et est diplômée de l'École de Photographie (ENSP) de Arles (2006).

Artiste photographe, elle expose régulièrement son travail artistique et travaille ponctuellement avec des architectes et urbanistes. Elle assure aussi quelques heures d'enseignement en BTS audiovisuel et à l'Université, explorant avec les étudiants les problématiques liées à l'image et à l'usage des photographies dans notre monde contemporain ultra connecté et soumis au flux de la communication ininterrompue.

Dans son travail artistique personnel, elle mène une recherche autour du cadre et du territoire. Élaborant un travail aussi bien en argentique qu'en numérique, elle questionne les trajectoires induites par la multitude des regards (le sien comme celui du spectateur) afin de faire advenir le paysage et ainsi permettre le surgissement et l'avènement esthétique du monde.

lermite.delphine@net-c.com
www.delphinelemite.com

Delphine Lermite

Expositions personnelles

- 2018 – *Histoire(s) de l'œil*, Espace croisé, Roubaix + FOOR, Forum Ouvert Œuvres et Recherches, Le Fresnoy, Tourcoing [Résidence de création ComUE LNF, Artiste en laboratoire / RLab]
- 2018 – *In situ / In visu (ici & là)*, le CIAC, Bourbourg [Résidence de création L'Art dans la ville #2]
- 2017 – *Néoplasie#2*, La sécu, Espace d'Art contemporain, Lille
- 2017 – *La Mutta Eloquenza*, La sécu, Espace d'Art contemporain, Lille
- 2015 – *Rien n'aura eu lieu*, La sécu, Espace d'Art contemporain, Lille
- 2015 – *Par quel biais les voir ?*, INSA, Bibliothèque Marie Curie, Lyon
- 2014 – *Trait pour trait. Fiction pour un réel recomposé*, Arras Résidence d'artiste DRAC/ARS, Culture à l'hôpital
- 2014 – *Par quel biais les voir ?*, Université Catholique, Centre culturel, Lille
- 2014 – *100% APV*, Galerie Commune, Université Lille – esä Tourcoing
- 2012 – *Néoplasie#1*, POAA , Galerie Light Motiv, La Madeleine
- 2011 – *Roubaix, Fragments pour une cartographie*, Transphotographiques, Palais Rameau, Lille
- 2008 – *Déambulation*, POCTB, Orléans
- 2007 – *TEMPLUM*, Mulhouse 007, Rencontre Internationale d'Art Contemporain, Mulhouse
- 2007 – *Duels*, FRAC PACA, Marseille
- 2006 – *2x10*, Forum de l'Innovation Culturelle, Espace Van-Gogh, Arles
- 2006 – *Constellation*, WIP, Festival off, Arles
- 2006 – Présentation du travail *Roubaix, Fragments pour une cartographie* par Jean-Christophe Bailly, *Revue parlées* du Centre Georges Pompidou – Beaubourg, Paris
- 2005 – *Roubaix, Fragments pour une cartographie*, Hôtel de ville, Roubaix
- 2004 – *One off way in Cairo*, Galerie Maschrabia, Le Caire, Égypte
- 2004 – *Alexandrie – Cartes Postales*, Centre Culturel Français, Alexandrie, Égypte

Formation

- 2014 – Master Recherche, mention Arts plastiques et visuels (mention TB), CEAC, Université Lille esä Tourcoing
- 2006 – Mastère européen de photographie, avec les félicitations du jury, ENSP Arles
- 1996 – DNSEP, avec les félicitations du jury, EESAB, Rennes

Activités professionnelles

- Depuis 2006** – Artiste photographe
- Depuis 2017** – Intervenante, Images et sciences humaines (UE10), Département Arts, Université Lille
- Depuis 2015** – Professeure de Culture Audiovisuelle et Artistique, BTS Audiovisuel Jean Rostand, Roubaix
- 2014 – Professeure certifiée, Arts Plastiques
- 2012–2014 – Intervenante, Culture et Médias, Faculté des LSH, Université Catholique de Lille
- 1996–2003 – Monteuse cinéma, fictions et documentaires (www.imdb.com)

Visuels disponibles



© Delphine Lermite



© Delphine Lermite

Visuels disponibles



© Delphine Lermite



© Delphine Lermite

Le service de la culture ComUE LNF

Le service de la culture de la ComUE LNF met en lien les acteurs artistiques et culturels de la Région Hauts-de-France avec la communauté universitaire autour de trois thématiques : la médiation scientifique, le patrimoine et la création artistique.

Cette exposition est organisée en partenariat avec le service culture de la COMUE LNF dans le cadre de FOOR EXPO. Ce programme propose des présentations d'œuvres et de projets issus de collaborations entre artistes et chercheurs en Hauts-de-France.

Plus d'infos et agenda de FOOR EXPO :
<http://www.cristal.univ-lille.fr/oeuvres-et-recherches>

COMUE Lille Nord de France

365 bis, rue Jules Guesde BP 50458
59658 Villeneuve d'Ascq Cedex

Tél : 33(0)3 20 79 87 00



Communauté
d'Universités et Établissements
Lille Nord de France

Espace Croisé

L'Espace Croisé est un centre d'art contemporain situé au cœur de la Condition Publique à Roubaix, dans le quartier populaire et multiculturel du Pile. Sa programmation propose un témoignage de la diversité de la création artistique contemporaine. Son domaine privilégié est celui de l'image, dans toutes ses composantes, qu'elle soit fixe ou animée, analogique ou numérique.

Chaque année l'Espace Croisé propose des expositions accompagnées de rendez-vous, programmations de films et de vidéos réalisées par des artistes. Sa principale mission est de les accompagner dans leur démarche de création et de les aider à produire de nouvelles œuvres. Cette aide à la création s'accompagne d'expositions et de médiation auprès des publics.

Il développe et soutient depuis de nombreuses années des projets en direction des populations locales, écoles, associations, structures sociales. Conformément au cahier des missions et des charges des centres d'art contemporain conventionnés, le centre d'art a donc pour mission la sensibilisation des publics aux enjeux de la création contemporaine. L'Espace Croisé veille à les fidéliser tout en développant une politique d'excellence et d'expérimentation.

Espace Croisé, centre d'art contemporain
14 place Faidherbe
59100 Roubaix / France

+33 (0)6 76 43 32 09
espacecroise@espacecroise.com

www.espacecroise.com

L'Espace Croisé est soutenu par le Ministère de la Culture et de la Communication, Drac Hauts-de-France, la Région Hauts-de-France, le Département du Nord et la Ville de Roubaix



L'Espace Croisé fait partie de DCA l'Association Française de développement des Centres d'Art en France :
www.dca-art.com

d.c.a
association
française
de développement
des centres
d'art