



**LES PORTES DU POSSIBLE :
ART & SCIENCE-FICTION**

LES PORTES DU POSSIBLE

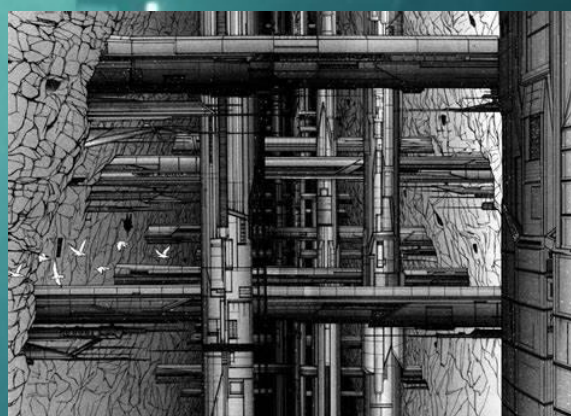
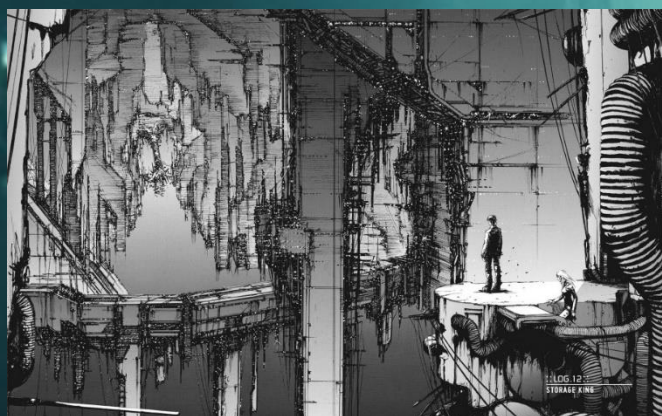
L'exposition « Les Portes du Possible » est centrée sur un univers cyberpunk, c'est-à-dire un sous-genre de la science-fiction très apparenté à la dystopie et à la hard fiction. Il met souvent en scène un futur proche, avec une société technologiquement avancée. A ne pas confondre avec la science-fiction classique qui elle explore des univers bien plus lointains que le cyberpunk qui lui se déroule sur la Terre.

Le but des œuvres cyberpunk étant souvent de mettre en relief les défauts de notre civilisation., le monde décrit dans le futur proche du monde réel. Il constitue fréquemment une vision plutôt pessimiste de notre avenir . Ainsi y sont décrits des problèmes tels que la pollution, l'essor de la criminalité, la surpopulation, le décalage de plus en plus grand entre une minorité de riches et une majorité de pauvres.

STYLE CYBERPUNK

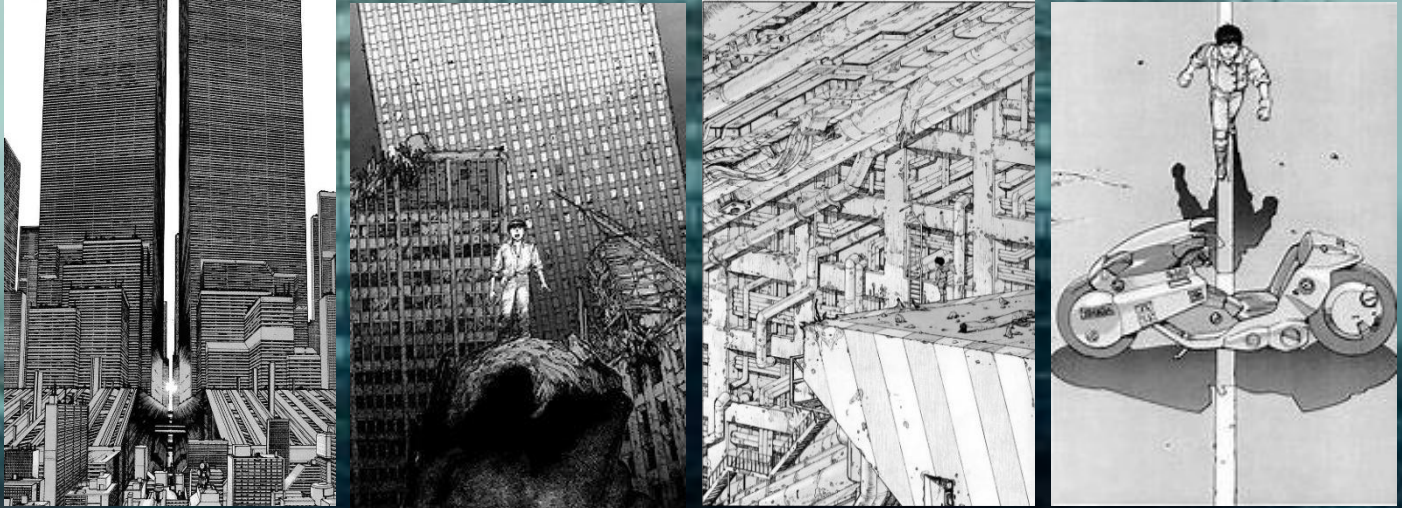
Le style graphique du genre cyberpunk est très facilement reconnaissable, il se caractérise par plusieurs éléments propre à son esthétique.

On peut notamment observer que dans la plupart de ces œuvres il y a une prédominance des espaces très grands et surtout très hauts, comme de nombreux gratte-ciels ou de ville où l'on ne peut même plus distinguer la voûte céleste, des mondes sur des milliers d'étages (ex : secteurs inférieurs de Midgar de *Final Fantasy VII* ou la Mégastructure dans *Blame!*) qui permettent aux spectateurs de se rendre compte de l'écart technologique entre la réalité et le futur proche présenté dans ces œuvres. Cet effet de grandeur est créé par le nombre de détails dans les décors ou grâce à un référentiel de taille qui est fréquemment un personnage humain.



NIHEI Tsutomou - *Blame!*, Mégastructure, 1998-2003

Nous pouvons aussi retrouver beaucoup d'espaces détruits et sales souvent provoqué par une catastrophe naturelle ou une guerre (exemple : le Second Impact dans *Neon Genesis Evangelion* ou la Troisième Guerre Mondiale dans *Akira* ou dans *1984*). Cette dernière, si elle se produit dans l'histoire de l'œuvre, dévie le cours du présent que nous connaissons et permet de créer un autre futur se remettant de cet évènement et qui est souvent un monde apocalyptique. On peut citer *Heavenly City-05* de YONGLIANG YANG, qui est littéralement une ville dans une explosion



OTOMO Katsuchiro – *Akira*, 1988

Ce dernier est couramment encore plus inégal socialement que celui d'avant, les auteurs et artistes nous font suivre la plupart du temps un personnage des « bas-fonds » qui vit donc dans des endroits insalubres et vétustes, on peut mettre en relation ce fait avec l'œuvre de BAUDELAIRE Eric, *Etats Imaginés*, *Fondations* ainsi que *Fiction* de AMAE Ryuta. Tandis que les plus riches vivent en haut des immenses tours, ce qui donnent cet esthétique sombre et dantesque à l'environnement de l'œuvre.



BAUDELAIRE Eric - *Etats Imaginés*, *Fondations* 2004-2005



YONGLIANG Yang - *Heavenly City-05*, 2008

TECHNOLOGIES

Le cyberpunk inclut fréquemment des technologies futures soit majoritairement des androïdes robots à apparence humaine, ou des cyborgs, des personnes moitié humaines moitié robot ou encore des parties du corps ayant été remplacées par des parties robotiques. L'œuvre de LEE Bul, *Vanish (violet)* est un buste féminin inspiré par le film d'animation *Ghost In the Shell* et sûrement par le personnage principal de cette fiction, Major (Mokoto Kusanagi) qui est une cyborg.

Dans les artistes célèbres qui illustrent le monde des cyborgs/androïdes, nous pouvons retrouver SORAYAMA Hajime avec des œuvres telles que la série *Sexy Robot Floating* ou encore dans la haute couture nous pouvons retrouver la collection *fall-winter 1995-1996* de Thierry MUGLER basée sur le film *METROPOLIS*, œuvre emblématique du cyberpunk.

LEE Bul - *Vanish (violet)*, 2002



Thierry MUGLER, 1995-1996



SORAYAMA Hajime - *Sexy Robot Floating*, 1978-

OSHII Mamoru - *Ghost in the Shell*, 1995



Ou encore les concepts photos pour la sortie de l'album *Savage* de Aespa, le groupe à une direction artistique très intéressante due à une réalisation quasi parfaite des images de synthèse/modèles 3D grâce aux équipes de leur agence. Et dont les technologies présentes dans leur univers, les ae, une sorte de 2^e personnalité mais seulement numérique sont magnifiquement bien intégrées avec les membres (humains) du groupe. (voir le fond de cette page).

LA COLORIMETRIE

L'esthétique cyberpunk fait que ces villes sont souvent vues de nuit, soit seulement éclairées par la lumière des néons, des hologrammes ou autres, nous pouvons observer ce phénomène dans l'œuvre de CAO Fei, **Nova-06**. Peu importe le type d'œuvre, que ce soit des photos, des jeux vidéo ou encore des films... la colorimétrie des scènes est très intéressante car il y a fréquemment des tons d'éclairage différents de ceux des villes que nous connaissons, nous pouvons en observer énormément et de toutes les couleurs imaginables, elles dépendent seulement de l'envie des artistes et surtout de l'ambiance qu'ils veulent instaurer. Mais les couleurs qui reviennent le plus restent quand même le bleu et le violet qui donnent cette atmosphère si particulière, propre au cyberpunk. Nous pouvons citer **Akira** (animation de 1988) où les animateurs ont dû « créer » 50 couleurs inédites car la majorité de l'histoire se déroule la nuit ou dans des lieux très peu lumineux.



CAO Fei - **Nova-06**, 2019

STEAM BOY – **Akira** (animation), 1988

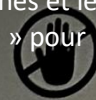


ANNO Hideaki – **Neon Genesis Evangelion**, 1995-1996

SCENOGRAPHIE DE L'EXPOSITION

L'exposition « Les Portes du Possible » est incroyable surtout grâce à la mise en valeur des scénographes et leur travail. Certaines œuvres sont directement exposées dans les murs/cloisons qui ont été « cassées » pour l'occasion.

Les lumières discrètes qui mettent en valeur les œuvres telles que *Vent Anomaly* de ARSHAM Daniel est un bon exemple du travail merveilleux des scénographes qui sublime les œuvres



ARSHAM Daniel
Vent Anomaly (A)
Anomalie de ventilation (A1),
2006
Films, aluminium, peinture, 81 x 81 x 1 cm
www.arshamdaniel.com

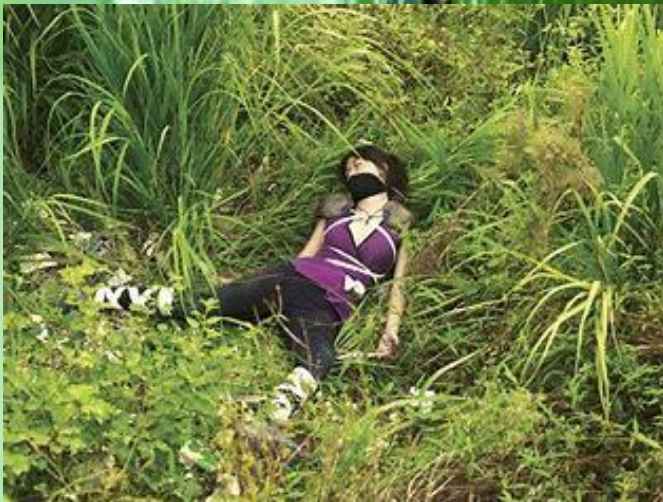


MON AVIS

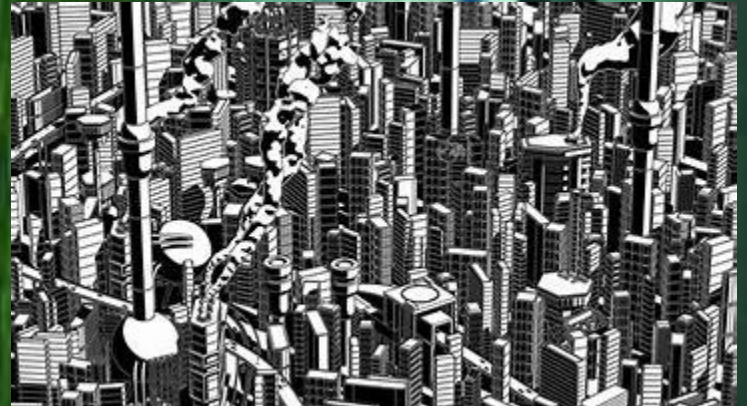
J'ai personnellement vraiment appréciée cette exposition car je suis vraiment intéressée par le domaine du cyberpunk que ce soit artistiquement, dans le divertissement (film/série/jeux vidéos...) ou encore dans la littérature. Ce sont des univers qui me passionnent par leurs complexités de fonctionnement mais pourtant potentiellement si proche de notre avenir. L'esthétique utilisée par ce genre me plaît particulièrement, par exemple la plus part de mes œuvres littéraires préférées (roman+manga) sont dans ce style ou parle d'un monde dystopique. Je peux citer *1984* de Georges ORWELL, *Akira* de Katsuchiro OTOMO ou encore *Blame!* de Tsutomu NIHEI.

J'ai aussi autant aimé cette exposition grâce au travail fabuleux des scénographes qui ont réussi à très bien mettre en valeur ces œuvres, je pense aussi que cela a beaucoup joué dans mon appréciation des « Portes du Possible ».

Voici quelques œuvres que j'ai apprécié dans cette exposition mais que je n'ai pas pu citer dans les diverses catégories. J'ai énormément aimé une des vidéos réalisées par CAO Fei, *Cosplayers* paru en 2004 qui met en scène de jeunes adultes/adolescents en costume de plusieurs licences populaires des années 2000.



Une autre œuvre que j'ai beaucoup apprécié est le clip vidéo *Anvil* créé par GERIKO, le style graphique utilisé, soit minimaliste mais à la fois sophistiqué, m'a vraiment plu, voici quelques exemples d'illustrations du clip :



Références exposition :

- CAO Fei - **Nova-06**, 2019
- AMAE Ryuta - **Fiction**, 1998
- YONGLIANG Yang - **Heavenly City-05**, 2008
- BAUDELAIRE Eric - **Etats Imaginés, Fondations**, 2004-2005
- CAO Fei - **Cosplayers**, 2004
- GERIKO - Anvil, 2016
- LEE Bul - **Vanish (violet)**, 2002
- OSHII Mamoru - **Ghost In the Shell**, 1995
- ARSHAM Daniel - **Vent Anomaly**, 2006

Références personnelles :

- OTOMO Katsuchiro - **Akira**, 1982-1990
- STEAM BOY (Studio d'animation) – **Akira** (animation), 1988
- ORWELL Georges - **1984**, 1948
- NIHEI Tsutomu - **Blame!**, 1998-2003
- ANNO Hideaki - **Neon Genesis Evangelion**, 1995-1996
- *The end of evangelion,*
- *Evangelion death (true)2,*
- *Envagelion 3.0+1.0*
- SORAYAMA Hajime - **Sexy Robot Floating** (série), 1978-
- SQUARE ENIX (Editeur de jeux vidéos) - **Final Fantasy VII Remake**, 2020
- *Remember me*
- *Love death and robots*
- SM Town, Aespa – **Concept photo for Savage**, 2021
- LANG Fritz – **Metropolis**, 1927
- MUGLER Thierry – **Collection fall-winter**, 1995-1996
- *Akudama drive*