

EXPOSITION | ARTS NUMÉRIQUES

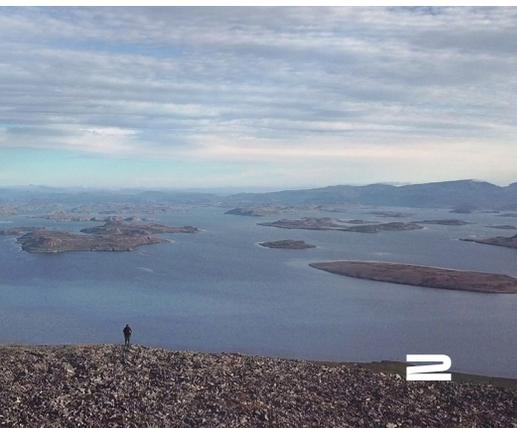
# Pangea



Simon Rouby  
jusque novembre 2020

MAISON DE LA CULTURE AMIENS

# PANGEA : un film, une expo immersive



**Pangea** est un travail croisé entre le cinéma et les arts plastiques, initié lors de la présence de Simon Rouby en tant que pensionnaire à la Villa Médicis en 2017, puis poursuivi sur l'Archipel de Kerguelen, dans le cadre de l'**Atelier des Ailleurs**, ainsi qu'au Nigeria en juin 2018.

Un projet en deux temps :

- D'abord, **une installation vidéo** basée sur les captures en 3D ramenées à la fois de la région du Haut-Mustang au Népal (ill. 1) des îles subantarctiques de Kerguelen (ill. 2) et du Nord-Nigeria.
- Puis, **un long-métrage d'animation pour la salle de cinéma**, prévu pour 2021/2022. Il s'agirait ainsi du deuxième long-métrage réalisé par Simon Rouby, après *Adama*, sorti en salle fin 2015.

C'est en 2016 que le projet prend son origine. Lors d'une rencontre avec les géologues du GeoForschungsZentrum (GFZ) de Potsdam, Simon Rouby découvre un point commun inattendu entre leurs pratiques respectives : la "photogrammétrie", une technique de scan 3D à partir de photographies (ill. 3). Cette technique avait déjà été expérimentée lors de la réalisation de son premier long-métrage *Adama*, en scannant les sculptures d'argile à l'origine des visages des personnages puis, à plus grande échelle, en numérisant des pans entiers du Piton de la Fournaise (île de La Réunion) pour représenter le champ de bataille de Verdun du point de vue du héros.

Utilisant cette même technique comme support d'analyse des mouvements du paysage au fil du temps, les scientifiques du GFZ ont invité l'artiste à participer à une expédition au Népal, pour scanner des grandes parties du territoire du Haut-Mustang à l'aide de drones et de cerfs-volants. En tant qu'observateur, Simon Rouby a pu y recueillir de nombreuses données. Au retour de ce voyage et au fil de l'écriture, le choix d'élargir l'histoire au delà de l'univers Himalayen et de la situer dans un monde fait de l'assemblage de plusieurs environnements commence à prendre forme.

**Le projet Pangea se trouve donc au coeur de cette intersection entre art et science** : « En consultant une carte reconstituée du supercontinent *Pangée*, et en y voyant la juxtaposition entre Népal, Antarctique, et Afrique actuel(le)s, j'ai développé un univers fictif, libéré des enjeux de fidélité ethnographique comme géographique : un monde en plein dérèglement géologique ».

Dans ce contexte, l'artiste s'est rendu en décembre 2017 pour cinq mois à Kerguelen. L'archipel est une *Terra Incognita* mythique et zone intermédiaire entre l'Inde et l'Antarctique sur la carte de *Pangée* (ill. 4). Une multitude de fragments ont été scannés, à différentes échelles, comme autant de pièces d'un puzzle que **Pangea** se propose de reconstituer. Ces objets tridimensionnels nourrissent sa recherche narrative, tout en étant la matière première de l'installation.

Captation vidéo du projet :

<https://vimeo.com/301389596> | Password: Pangea



**L'installation est une expérience immersive, destinée à nous plonger dans un monde en gestation.** Elle se présente dans une vaste salle plongée dans l'obscurité. On distingue les parois lumineuses de ce qui apparaît d'abord comme un périmètre fermé. Une île rectangulaire au centre de la pièce, sur laquelle sont projetés des fragments de paysages en mouvement.

En tournant autour de cet îlot, on trouve une entrée permettant d'y pénétrer. La projection, visible des deux côtés des parois sera plus lumineuse à l'intérieur. Des sons telluriques, traductions dans des fréquences audibles de signaux sismométriques, se mélangent à des sons entremêlés de vent, de pluie et de mer.

A la sortie de cet espace délimité se trouvent des objets correspondant à des fragments de paysage scannés puis réimprimés en 3D et en couleur, autant de pièces éparses d'un puzzle destiné à être reliées et complétées par le spectateur.

Ces impressions, disposées dans l'espace, rappelleront les images vues sur les écrans, mais cette fois comme découpées et déplacées, formant les preuves de l'existence physique d'une *Pangée* imaginaire. Il s'agit d'objets à la frontière de la sculpture et de la photographie, qui défient les classifications. Pour l'artiste, ils sont une forme d'expression nouvelle, proche du dessin, qui permet de révéler le potentiel sculptural et coloré de formes rencontrées sur le terrain.

**Installation vs. Film** Simon Rouby travaille depuis plusieurs années sur les possibilités du "cinéma installé". Cette recherche est doublée d'un constat : sur le film *Adama*, la matière de plusieurs années de développement n'a jamais été montrée en tant que telle, et les expositions de type making-of effectuées a posteriori ne lui ont pas rendu justice. C'est pourtant là que se trouve le cœur de son travail de plasticien : centaines de sculptures accumulées, expériences entre art et science, milliers de dessins et peintures préparatoires. Ces éléments auraient pu donner lieu à autant de rendez-vous avec le public, nourrissant à leur tour le processus d'écriture.

La présente démarche est donc une synthèse de ces expériences. L'oeuvre installée et le film ne se répètent pas mais se complètent, car faisant partie d'une seule et même recherche. Ils sont autonomes dans deux systèmes de diffusion différents. L'installation n'est pas "l'expo du film" mais un objet immersif et expérimental, permettant de mener à bien un travail d'exploration plus global entre images animées et nouvelles technologies.

**Synopsis:** Une jeune fille vit dans un village isolé. Une société patriarcale où elle est en charge des laborieuses tâches quotidiennes. A la suite d'un tremblement de terre, elle doit aller au secours de son aïeule, qui vit isolée en altitude. Ce voyage est l'occasion pour elle de s'affranchir provisoirement de sa routine et de ses responsabilités. En chemin, prise dans les nombreuses répliques du séisme et entourée d'un monde en pleine transformation, elle fait la connaissance d'un jeune militaire, isolé de son groupe. Elle apprendra que, même si il l'ignore, il y a quelque chose en lui du loup...

**Le scénario, dont le point de départ est le conte du *Petit Chaperon Rouge*, est en écriture en 2018/2019 dans le cadre d'une résidence d'un an à la Cité internationale de Arts de Paris. Le film sera produit par Miyu Productions.**

# Dates

Exposition jusqu'en novembre 2020.  
Initialement programmée dans le cadre des Safra'numériques 2020.

Exposition en entrée libre, ouverte du mardi au vendredi de 13h à 19h,  
samedi et dimanche de 14h à 18h et en continu les soirs de spectacles.



2, place Léon Gontier  
80000 Amiens  
Plus d'infos sur :  
[www.maisondelaculture-amiens.com](http://www.maisondelaculture-amiens.com)

# Contacts

Jérôme Araujo, secrétaire général  
[j.araujo@mca-amiens.com](mailto:j.araujo@mca-amiens.com) | 03 64 26 81 36 | 06 34 59 33 56

Joséphine Zaméo, assistante du directeur (mécénat)  
[j.zameo@mca-amiens.com](mailto:j.zameo@mca-amiens.com) | 03 64 26 81 38 | 06 38 27 13 88

presse régionale  
Thomas Germier [t.germier@mca-amiens.com](mailto:t.germier@mca-amiens.com) | 03 64 26 81 41 |  
06 32 31 99 56

visites commentées sur rendez-vous  
Lucas Simoni [l.simoni@mca-amiens.com](mailto:l.simoni@mca-amiens.com) | 03 64 26 81 44

service éducatif de la Maison de la Culture  
permanences les vendredis 14h-18h  
Anne-Valérie Damay [anne-valerie.damay@ac-amiens.fr](mailto:anne-valerie.damay@ac-amiens.fr)  
Clélia Théry [clelia.thery@ac-amiens.fr](mailto:clelia.thery@ac-amiens.fr)

