

PORTFOLIO
Florane Jamet-Locatelli
2022-2025

REGARDS EN SCÈNE

Mémoire de Bachelor,
A5, 2025



Mairie d'Aix-
en-Provence



—● regard piéton
mobile
—● regard piéton
immobile



terrasses

Maëlle Cornut
2024-2025



REGARDS EN SCÈNE

Florane James-Locatelli

Mémoire de bachelor, 2024-2025
Dirigé par : Maëlle Cornut
Imprimé en février 2025
EDHEA, Sierre

tiennent le corps
d'effacement de soi
espace. A la source
de la domination
une écriture phal-
la langue. Dans la
architecture, cette
e vies témoignent
sif) pour la cause

ce nationale aux
On parle aussi
un concept dont
L'architecture en
est destiné à un
et de référence bien
que ». Une fierté
aise¹⁰.

objectifs secon-
qui participent
pent à leur tour
sidère cette di-
ture comme des
ucture du bâti-
es décisions de
ur optimiser le
écifiques selon
e instrumenta-

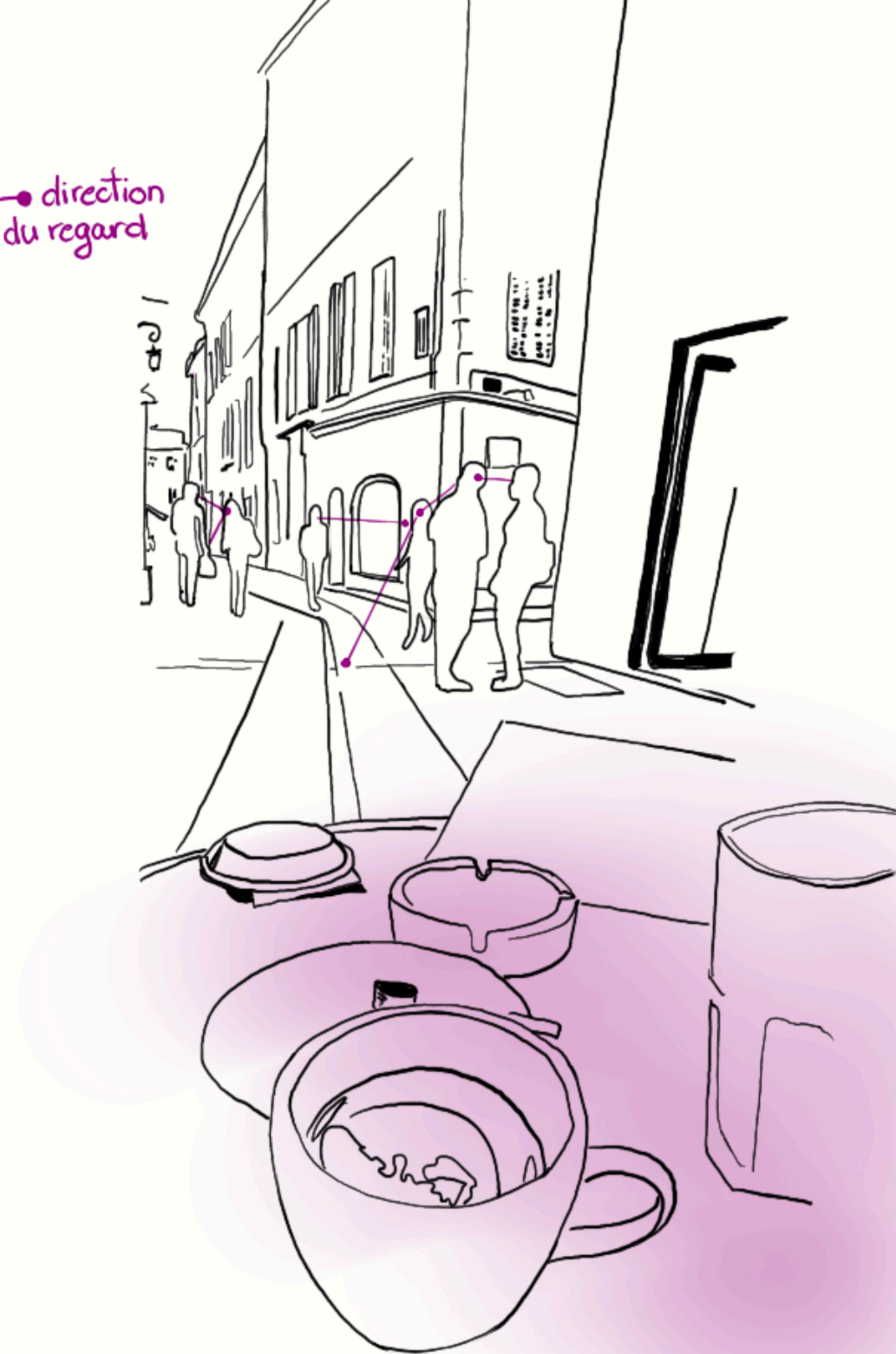
siècle, Academia.

Ce mémoire propose d'analyser nos espaces de vie, villes et architectures à l'aide de théories d'exposition et de représentation (Mark Wigley, Tony Bennett, Lubaina Himid,...), de théories féministes (Leslie Kern, bell hooks,...) et des pratiques dissidentes de la ville (Annie Sprinkle, Pauline Curnier Jardin). Il m'a permis d'observer les modes de construction établis au sein de l'architecture et de quelle façon ils se répercutent sur nos pratiques sociales notamment à travers notre regard. Par exemple avec une pensée qui priorise les accès à l'espace public à une classe dominante blanche avec les toilettes publiques, des infrastructures exclusives et une offre de consommation genrée. Le croisement entre des études d'architecture, sociologiques et historiques avec des pratiques artistiques du domaine des Arts visuels permettent de mettre en lumière le langage propre à l'architecture et la pratique qu'en font ses habitant.e.s. La recherche théorique est accompagnée de cartes de la ville française d'Aix-en-Provence. Ville de mon enfance, elle me permet d'illustrer mon propos à travers la cartographie de son patrimoine architectural comme ses couloirs étroits, façades suggestives, et son agencement théâtral et commerçant. Enfin, notre expérience de la ville est remise en question vers une observation de nos architectures en tant que structure du regard dominant masculin blanc avec comme problématique : « De quelle façon nos regards sont mis en scène par une histoire qu'on a oublié ? »

Sommaire

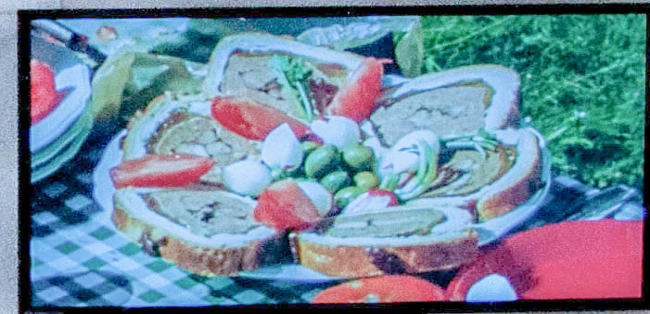
- Architecture et Language
 - a. Ecriture de l'espace
 - b. Présentation et représentation
- Regards en ville
 - c. «corps-performance»
 - d. Consommation du regard
- Regard dissident
 - e. Corps criminel
 - d. Réaffirmation du regard

— direction
du regard



OÙ IRONS-NOUS DIMANCHE PROCHAIN ?
RENCONTRE AVEC ESTELLE CLÉMENT

Installation vidéo, trois écrans, collage d'archives
5min56, 2024





14s



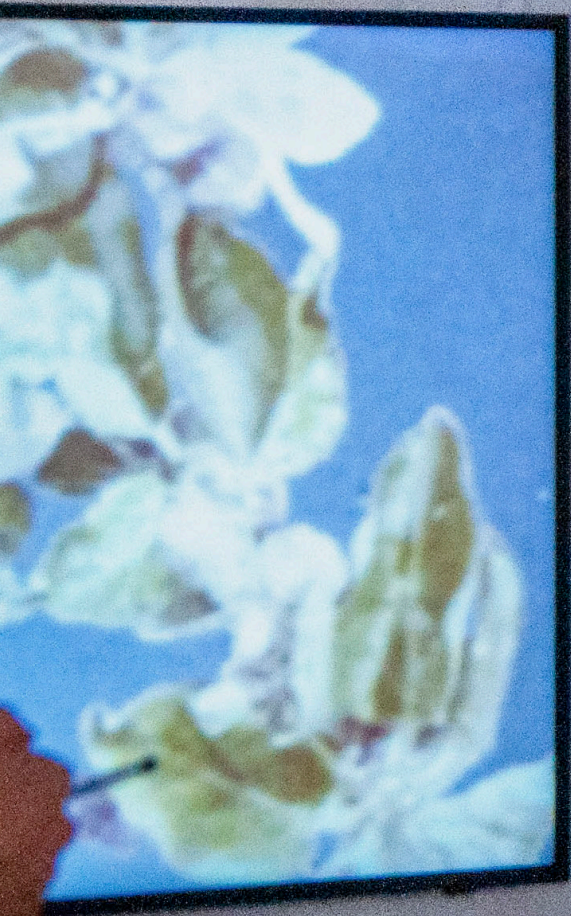
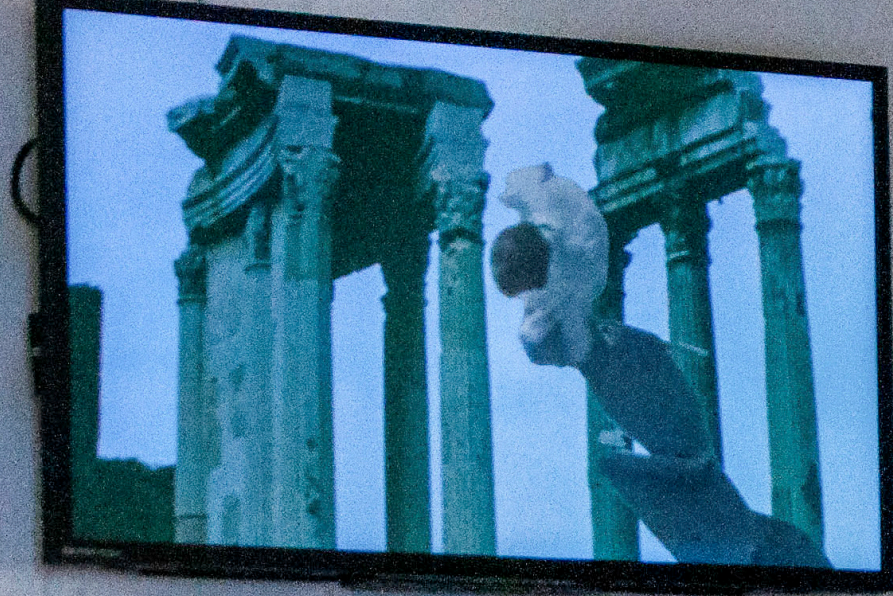
22s



01min57s



03min30s



Découpage, assemblage et reconstitution visuelle d'images d'archives, ce projet s'ancre dans une recherche qui tente de réapproprier la femme à soi. En tant que corps, en tant qu'image en mouvement et récit.

Les images d'archives familiales et cantonales perdent leur identité et deviennent matière d'une expérience visuelle. Elles circulent à travers trois écrans de sorte à constituer un récit fictif. Le récit se forme autour des mémoires d'Estelle Clément, interviewée sur sa vie. Simple citoyenne du Valais, alors qu'elle devait se raconter, elle s'efface progressivement dans l'image de son mari.

Les archives retravaillées viennent appuyer cet effet par un jeu d'alternance, d'absence et de découpage de silhouette de femmes, de décors, dans des activités du quotidien.

Ecran A :

<https://youtu.be/aE2CUTW7IwY>

Ecran B :

<https://youtu.be/1suWCNsP5YE>

Ecran C :

<https://youtu.be/aIaPGCsFtV4>



ET SI LA MER NOUS ÉCOUTE

Installation sonore, trois pistes audios, coquillages en terre crue,
8min08, 2024

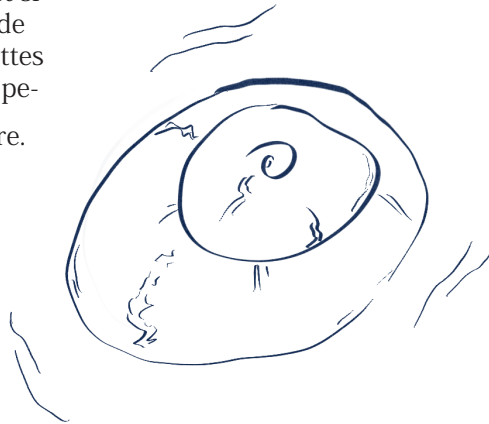


-Quand j'étais plus jeune, je n'aimais pas tellement la mer. Je ne l'appréciais pas. Je suis parti vivre en dehors de l'Espagne dans d'autres pays qui n'avaient pas d'accès à la mer et à mon retour elle me manquait. Depuis je l'apprécie davantage, j'apprécie plus la mer et le poisson.



-La première fois que je me suis baigné dans la Méditerranée c'était à Antalya, j'avais 17 ans. C'était pendant les vacances, j'ai pris un sac et un bus et j'y suis allé. J'ai trouvé un hôtel, je suis allé à la plage, il n'y avait pas de sable. Je suis allé dans l'eau, elle était chaude et bleu.

-Je n'ai jamais vu mon père être comme il est au bord de la mer avec ses amis, il devient souriant, actif... en Suisse il n'a pas grand monde donc c'est merveilleux à voir. Le bord de la mer en Albanie est le plus beau que j'ai vu, l'eau est si claire, particulièrement les plages de Dhermi, avec les cailloux et les grottes qu'on explorait quand j'étais toute petite. Je me souviens de la nourriture.



-(...)Et puis tu te souviens je vous ai emmené à cette plage bien plus tard, ils ont tout bien réaménagé, mais il n'y avait toujours pas de sable.

-(...)mais depuis Sierra Nevada se voit la côte du Maroc par laquelle on voit clairement à quel point nous sommes autant proche que loin de l'autre monde qu'est l'Afrique.



-En Turquie la Méditerranée se dit "Akdeniz" qui signifie la mer blanche, et au Nord on a la mer Noire.

La première fois que j'ai vu la mer c'était à Istanbul sur le chemin quand on est parti pour la France, dans les années 70.

J'avais 6-7 ans.

J'ai vu la mer en traversant le Bosphore, puis dans le train en passant par Venise.

-J'ai grandi dans un village sur la côte de Grenade qui se nomme Almuñécar. Il détient des plantes et une flore avec une odeur très forte. Comme le jasmin et le galant de nuit qui a une odeur plus forte particulièrement pendant la nuit.

-Quand je regarde la mer je me sens comme toute petite en comparaison. Quand j'étais petite je comptais les vagues, et je disais "je vais rester avec les vagues jusqu'à ce qu'elles soient toutes passées" mais de toute évidence, c'est une chose infinie.



Installation audio de six témoignages dans quatre langues différentes (espagnol, français, albanais, turc).
Chacun raconte son lien à la mer méditerranée.
Les coquillages en terre crue dissimulent les hauts parleurs comme si le récit provenait directement de la mer.
Les voix se rencontrent, se superposent et se répondent dû à une mise en scène des témoignages dans le montage sonore.



EXPERIMENTATION

Installation vidéo,
3min02 en boucle, 2023





02s



06s



10s



12s



15s



29s



30s



33s



43s



Jeu de réflexion d'images, de superposition et de transparence, cette installation vidéo in-situ propose une mise en abîme de l'histoire de la chapelle à l'EDHEA.

Autrefois pouponnière de l'hôpital de Sierre, les images projetées répondent à sa précédente utilisation.

La vidéo propose des images d'archives de l'INA, et des archives du Valais.

Leur retranscription sur la vitre de la chapelle donne l'impression que la projection a lieu directement dans la chapelle et que les images flottent dans l'espace.



LES PASSAGES IRRÉELS,
Nouvelle,
2023

Vendredi, 10 h, le musée ouvre ses portes. Ce vendredi, j'ai prévu de voyager. J'irai donc au musée.

Réveil éveillé, je pose les pieds hors de mon lit, hors de chez moi. Et je marche. Marche assurée, cela fait bien longtemps que je ne suis pas sorti. Mais voilà, j'ai une direction, je vais au musée. Pas de détour. Tout est droit et bien prévu.

Il est mardi, quelque part autour de 15h et je suis arrivé devant le musée. Beau bâtiment, imposant comme je les aime, il a ce vieil air assuré quelque peu dérangent. Quoi? C'est vrai, vieille tête ! J't'aime bien, t'es beau, mais redescend steuplait.

Enfin, j'entre. Entrée banale. Toujours aussi imposante, je m'en tords le cou à observer ces plafonds si hauts, si hauts. On m'accueille. Ou plutôt je m'accueille à la réception. « Bonjour ? ».

Ah on me répond. Bien je pensais que le réel n'existait plus.

J'ai ce contact fugace de parole avec cet étranger derrière ce comptoir. Et voilà que moi qui suis à la recherche de ce contact réel, voilà que l'autre me dit : « Ce mois, nous avons vidé notre lieu de toutes ses œuvres. Nous présentons à présent les expositions du monde ici même. Nous vous invitons à traverser nos espaces et rejoindre ceux qui peuvent s'inviter à vous. Une expérience inédite dont nous sommes à l'origine. Entrez et laissez vous être happé par nos mondes. ».

On me dirige vers la première salle, vaste mais vide de ses acquisitions de l'antiquité au siècle des Lumières. Les œuvres ont pris la forme de flashcodes collés aux murs.

« Bonjour, veuillez porter ceci pour profiter entièrement de l'exposition. Bonne visite. ».

Non je me trompais. Le gardien m'a tendu une boîte noire pour se cacher la vue. Suis-je vraiment au musée si l'on m'enlève la vue ? J'enfile mon masque, une manette dans une main, et voilà que mes yeux s'ouvrent de nouveau sur cette salle si vide au premier abord ! Voilà qu'elle prend vie dans ce masque, avec des flashcodes qui parsèment mon écran de vision. Ils sont là à sautiller autour de moi, à m'appeler. Je me dirige vers le plus imposant d'entre eux. Les autres s'agitent dès que j'approche leur périmètre. Si j'enlève les yeux que l'on m'a prêté, je les retrouverai inanimés, collés au mur. Cependant, avec mes nouveaux yeux, je vais jusqu'à attraper ce flashcode suspendu dans les airs . Perturbant mais amusant.

Ting !

Que...ma vision a flashé et puis j'ai atterri dans un nouvel espace. Je me retrouve face à un dédale de murs blancs sur lesquels sont exposés des peintures de toutes sortes. Un petit message en haut de l'écran m'informe qu'il s'agit de la collection permanente du Musée Georges Pompidou à Paris. Moi qui n'aie jamais affronté les frontières, me voilà bien loin de ma petite vie-ille.

Après quelques pas, quelques-uns de ces tableaux majeurs, je décide de quitter les lieux pour rejoindre un autre flashcode. Me voilà au sein du musée Van Gogh à Amsterdam, puis à Venise, au Japon, ...un joli tour du monde. Beaucoup d'un coup, j'en ai les yeux qui papillonnent d'informations. L'expérience terminée, je pense quitter cet endroit sans lieu et puis, une autre pièce attire mon regard. Une nouvelle fois vide, celle-ci est habitée par plusieurs petites yourtes disséminées un peu partout. Une lumière au sol indique leur disponibilité ou non. Lumière en action, l'espace est libre, éteinte, occupé. J'en choisis une parmi toutes celles allumées, je tire le rideau, puis je m'y laisse être happé.

J'atterri au centre d'une tour de contrôle spatiale. Évidemment je suis toujours dans le premier musée que j'ai visité, mais de nouvelles possibilités s'ouvrent à moi. Une base de données s'affiche à l'écran, le monde de nouveau à porter de mes mains.

J'ai la possibilité entre quatre expositions temporaires qui ont lieu entre New York, Londres, Madrid, Pékin. Partons pour Londres. Je me retrouve transporté au sein des murs de la Tate modern. L'expérience me rappelle les quelques fois où j'ai pu me balader dans des expos grâce à une visualisation 3D des espaces depuis mon ordinateur. Cependant ce genre de numérisation des espaces n'avait rien de comparable avec celle que j'étais en train de vivre.

Dans cette bulle virtuelle on se retrouve complètement immergé dans l'espace et il est très facile de perdre la notion de réalité. Aussi captivante et réaliste que cette reproduction de l'exposition était, d'autres fonctionnalités permettent de garder le contact avec la réalité virtuelle de sorte à ne pas perdre tout à fait pied. Il reste possible d'obtenir des informations supplémentaires en pointant avec une manette sur les œuvres. Un petit texte explicatif ou parfois même un complément de l'œuvre apparaît sur l'écran.

Je quitte la Tate assez déboussolé.

Je retrouve le hall d'entrée qui paraît à présent beaucoup plus

petit et comme effacé. Il a perdu son ancrage dans le temps.

« Et bien, comment s'est déroulé votre visite ? ».

L'accueil me demande un retour d'expérience tel une agence de voyage. Nous discutons un peu. Le gardien nous rejoint. Ils me racontent :

« Dans un futur proche nous espérons approfondir nos visualisations en 5D pour ajouter du sensorielles aux expériences ce qui en plus romprait avec les interdits des musées. Par un touché virtuel l'œuvre ne serait pas détériorée et assouvirait notre curiosité à tous de découvrir les grains d'une œuvre.

-Ce qui est amusant, c'est s'imaginer qu'on réfléchit à nous rapprocher du réel à travers le virtuel.

- C'est un peu ça. Nous réfléchissons aussi à permettre des visualisations à plusieurs, voir en temps réel pour que le visiteur vive l'expérience le plus proche du réel que possible. L'idée n'est pas de le couper des autres. Plutôt lui permettre une retranscription du présent qui a lieu dans un autre pays. ».

Mardi, et quelque chose comme 23h, je ne distingue plus bien les formes. Je me demande où sont passés mes yeux.

Fin

SOUVENIR DE LOUIS

Edition A5
2022,



*Contrairement à ce
que l'on pourrait
penser, ce temps qui
a suivi sa disparition,
a été incroyable.*

trouvons tistè r
ur était reconvert
ns conchages
brouvés.

ils étaient tous là
et j'étais leur hôte.
Eux, les grands, ils
étaient toujours là et
on était toujours en-
semble. Ma bande.

Souvenir de Louis est une édition qui joue avec l'absence, la transparence et la fragmentation d'un récit.

Réappropriation d'un souvenir rapporté d'une connaissance, l'enjeu était de raconter visuellement et poétiquement les ressentis qui lui reste de cet instant de vie.

J'ai par la suite réalisé une série de photos à l'argentique dans un parc pour enfant. Afin de représenter l'instabilité de ce souvenir d'enfance, des couvertures et coussins sont suspendus sur les jeux. Puis j'ai retracé son histoire en réinterprétant sa voix d'enfant par un récit fictif.



Contact :
florane.jamet@gmail.com

