

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

COLLÈGE ET LYCÉE



Ce document a été réalisé dans le cadre du partenariat entre le service des publics de l'Institut d'art contemporain & l'enseignante relais Estelle Kieffer (estelle.kieffer@ac-lyon.fr) pour l'Académie de Lyon.

I
A INSTITUT
D'ART CONTEMPORAIN
Villeurbanne/Rhône-Alpes
www.i-ac.eu

C




**ACADÉMIE
DE LYON**
*Liberté
Égalité
Fraternité*



L'ARTISTE

Né en 1989 à Taïwan, LI Yi-Fan vit et travaille entre Taipei et Amsterdam.



Son travail s'intéresse principalement aux outils et aux supports de l'image, en particulier à la manière dont les nouveaux médias transforment les modes de narration du cinéma traditionnel. Grâce à l'utilisation du moteur de jeu et de l'image en temps réel, LI Yi-Fan a développé son propre système de production visuelle en tant qu'artiste. Ce processus intuitif lui permet d'interroger les outils de l'image et les technologies d'animation, ouvrant ainsi de nouvelles possibilités narratives pour l'image contemporaine.

Il représentera Taïwan à la Biennale de Venise en 2026.

L'EXPOSITION *DERNIER AVERTISSEMENT*

Il s'agit de la première exposition personnelle en Europe de LI Yi-Fan. Le projet réunit les dernières **installations vidéo** de l'artiste. Il développe ses œuvres dans un processus d'expérimentation constant avec la machine.

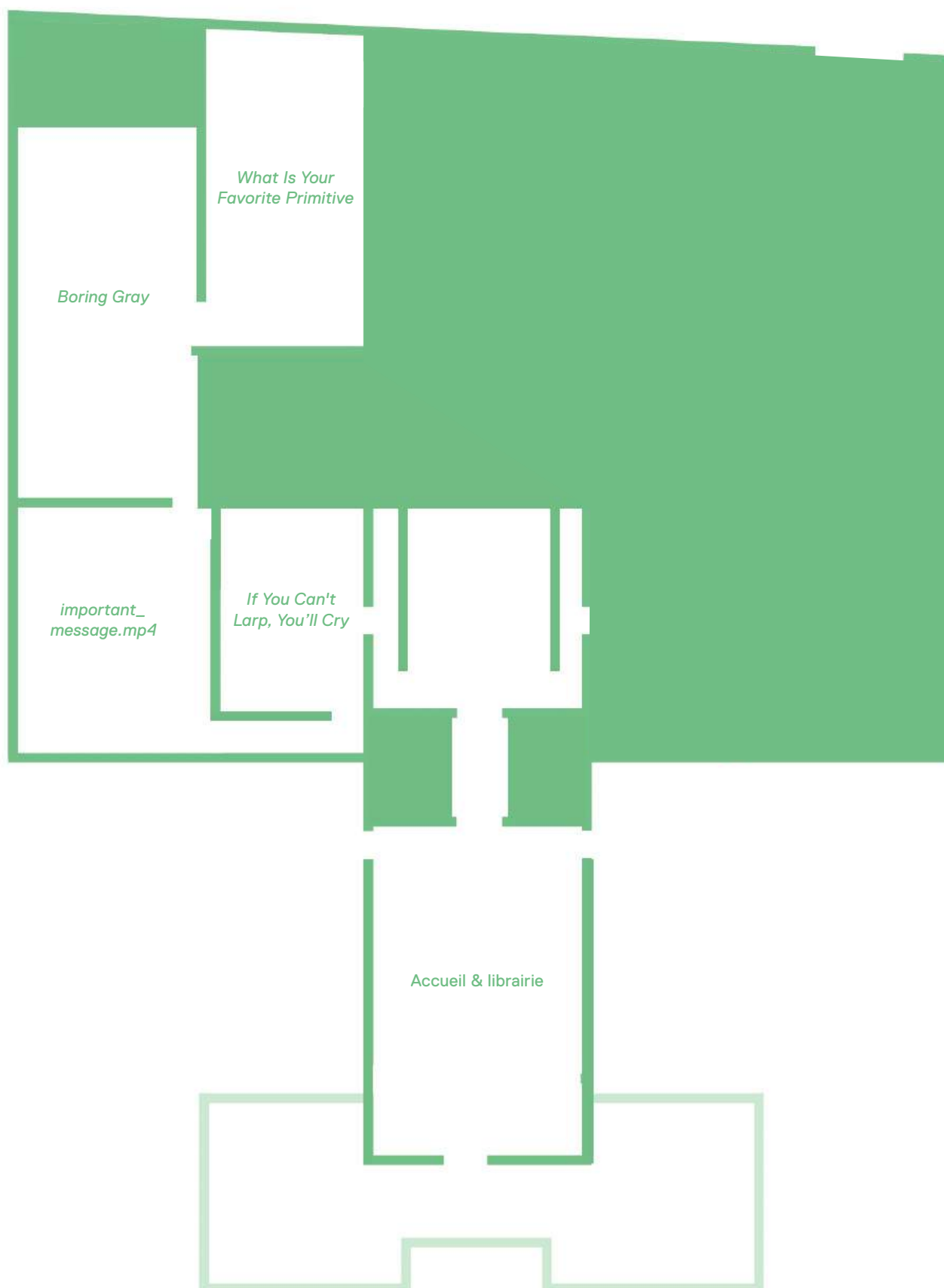
LI Yi-Fan ne se contente pas d'observer le virtuel : il conçoit **ses propres outils**, écrit ses propres codes et détourne les langages du logiciel. Pourtant, sa maîtrise est relative. L'image garde son autonomie, contraint les possibles et oblige son concepteur à composer avec les glitches et les bugs.

Il y a du jeu dans les œuvres de LI Yi-Fan, au sens propre et figuré. Des fameux « Big Boss » des derniers niveaux, aux gestuelles des *gamers* en passant même par les décors de certains **jeux vidéo**, l'artiste multiplie les références à ces espaces numériques. Pour nous accompagner, sa voix alterne **entre sérieux et humour noir**.

Ce *Dernier avertissement* se moque de lui-même, conscient d'être déjà dépassé. Son urgence est engloutie dans un présent où tout est trop rapide, trop dense, trop mouvant. Peut-être, au fond, n'y a-t-il plus rien à prévenir, seulement à observer ce qui se joue dans cet **entrelacement du virtuel et du réel**, prendre note de l'accélération d'un système qui tourne en boucle.

COMMISSAIRES : Sarah Caillet & Martin Guinard

Plan de l'exposition



L'INFORMATION EN QUESTIONS

MOTS-CLÉS : immersion, flux, narration/information, communication, vérité, réalité, faits alternatifs, médias numériques



important_message.mp4, 2020

Depuis les débuts d'Internet, les mises en garde sont nombreuses sur la non-fiabilité de certaines sources en ligne et la nécessité de vérifier les informations qui circulent. Ces dernières années est apparue la notion de « **Fake news** », ou **fausses informations**.

Voyant circuler ces récits autour de lui, LI Yi-Fan a décidé d'expérimenter cette forme de **narration**. Il a ainsi conçu *important_message.mp4*, dont le nom rappelle celui d'un

fichier multimedia. On y voit le visage d'un personnage qui nous donne des explications de façon rapide en passant d'un fait à un autre, à la manière de certain·es créateur·ices de contenus sur Youtube. De nombreuses images viennent illustrer ses propos ou simplement créer de l'animation et une **saturation visuelle**. L'artiste s'est appuyé sur les *content farms* ou fermes de contenu, organisations spécialisées dans la génération d'une grande quantité de contenus afin d'influencer les algorithmes (toucher plus de comptes sur un réseau social par exemple) et donc de générer plus de revenus publicitaires. Le personnage, avatar de LI Yi-Fan lui-même, nous parle d'abord d'un parasite qui infecte les escargots pour ensuite développer différentes histoires impliquant la notion de zombies. Il **mêle faits avérés, demi-vérités et inventions totales** pour brouiller notre perception de la vérité. Notre attrait pour la narration devient un piège. Nous voici plongés dans l'incertitude, noyés dans les informations et les images, incapables de suivre ce qui s'affiche simultanément sur toutes les parties de cet écran courbe qui nous enveloppe et nous absorbe.

LE NUMÉRIQUE ET SES CODES

MOTS-CLÉS : mapping, décor, jeux vidéo, mythologie (monstre, démiurge), réalité virtuelle, créer/interpréter, potentiels et limites des technologies



Boring Gray, 2021-2025

Chaque espace numérique fonctionne selon ses propres règles, qui comprend **les possibilités laissées par l'outil mais aussi un vocabulaire spécifique et des références partagées**. Plus l'utilisateur·ice est assidu·e, plus ces détails lui seront familiers et lisibles. Ainsi l'installation *Boring Gray* multiplie-t-elle les références à l'univers du jeu vidéo et à la « culture Internet ». Cette culture est faite d'une multitude de détails, parfois savants (comme une référence à la « théchère de l'Utah », premier objet modélisé en 3D) ou très

niches, comme un épisode peu connu de la série Pokémon ayant provoqué des crises d'épilepsie au Japon. L'idée du regard, de ce que l'on a le droit ou non de voir, constitue le fil rouge de ces récits. Consciente de sa propre **obsolescence programmée**, l'œuvre explore une histoire du numérique où toute nouvelle référence est presque immédiatement périmée. En projetant des images sur des structures via la technique du mapping, LI Yi-Fan superpose les formes et les couleurs, s'inscrivant dans la logique numérique d'accrocher le regard de la façon la plus marquante possible pour émerger dans cette économie de l'attention.



If You Can't Larp, You'll Cry, 2024

Pour sa première œuvre collaborative, LI Yi-Fan a travaillé avec le danseur et chorégraphe Harisson HALL et l'artiste et musicien Mat SPISBAH dans le cadre exceptionnel de l'opéra de Sydney. *If You Can't Larp, You'll Cry* montre un ensemble de figures inspirées de celle du Golem exécuter un étrange ballet. L'artiste utilise un moteur de jeux vidéo pour modéliser l'espace de l'opéra et animer les personnages, dont les déplacements sont chorégraphiés par Harrison HALL tout en étant déterminés par les capacités techniques de l'outil. Le

danseur lui-même apparaît sous la forme d'une silhouette portant un casque de réalité virtuelle, qui vient interagir avec les personnages. Le texte et la musique de Mat SPISBAH donnent à la scène une teinte solennelle, presque religieuse, qui interroge : le créateur, l'artiste peut facilement s'arroger un rôle de démiurge tout-puissant, mais **quel est son réel champ d'action ?** Là encore, LI Yi-Fan interroge les possibilités et les limites du numérique.

L'INCERTITUDE DU CONTRÔLE

MOTS-CLES : avatar, dépersonnalisation, esprit critique, éthique



What Is Your Favorite Primitive, 2023

Évoluer dans un jeu vidéo, utiliser différents logiciels ou naviguer sur Internet peut nous donner **une impression de maîtrise totale**. LI Yi-Fan relève les failles dans cette confiance : est-on vraiment en contrôle de l'outil ? On ne peut activer que les commandes prévues à cet effet par d'autres que nous. L'artiste s'ingénie à détourner les codes pour retrouver une liberté créative et faire advenir des images nouvelles.

Pour *What is Your Favorite Primitive ?* LI Yi-Fan utilise le même avatar que dans *important_message.mp4*, démultiplié à l'infini. Ce personnage est créé à partir de son propre visage et animé grâce à la technique du *motion capture*. La **mise en scène de soi**, omniprésente sur les réseaux sociaux, se fait ici troublante avec ce double effrayant, lui-même manipulé par l'artiste en combinaison verte et casque de réalité virtuelle. Narrateur peu fiable, l'avatar déroule un propos qui mêle humour noir voire plaisanteries potaches à des réflexions sur les usages numériques et les **questions éthiques** qu'ils soulèvent.

Pour cette vidéo de 40 minutes, l'artiste explore la question du rapport à l'outil. Il a créé sa propre « boîte à outils numérique », qu'il pousse au maximum de ses possibilités en acceptant les bugs et accidents qui en découlent. LI Yi-Fan décrit son travail comme **une bataille entre le créateur et le logiciel**. Il souligne que cet outil bien souvent ne lui appartient même pas, les entreprises développant aujourd'hui des systèmes d'abonnements.

LI Yi-Fan souhaite que ses productions reflètent son rapport au numérique : quelque chose d'à la fois attirant et inquiétant, fascinant et terrifiant, qui regorge de possibilités enthousiasmantes comme de dangers potentiels. Sans jugement moral ni célébration naïve, l'artiste nous propose une immersion dans son univers dont on ne ressortira pas indifférent.

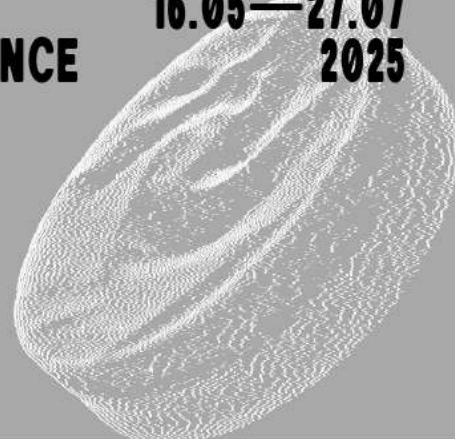
Certaines œuvres présentées dans cette exposition peuvent susciter de l'inconfort. Cet effet peut être lié à l'intensité sonore, à un éclairage fortement contrasté ou à la projection d'images contenant des scènes violentes. Afin d'accueillir les groupes scolaires dans les meilleures conditions, il est recommandé d'échanger en amont avec le service de médiation, qui pourra apporter des conseils et adapter la visite selon les besoins spécifiques.

CHANG
YUNG-TA

LES ÉCHOS
DU SILENCE

ECHOES
OF SILENCE

16.05—27.07
2025



L'ARTISTE

Né à Taïwan en 1981, CHANG Yung-Ta vit et travaille à Taipei.



Son œuvre met en lumière les phénomènes physiques subtils et imperceptibles qui façonnent notre quotidien. À travers des expérimentations rigoureuses et des recherches approfondies sur le son, les matériaux, la science et les données, il explore les relations entre l'humain, la technologie et l'environnement, cherchant ainsi à intensifier notre perception d'un monde empreint de fantastique, souvent éclipsé par la primauté du visuel. Le travail de CHANG Yung-Ta se décline sous diverses formes, allant de la création audiovisuelle et du son expérimental à l'installation sonore et à la performance live. En plus de ses œuvres personnelles, il collabore avec des artistes issus d'autres disciplines, notamment le théâtre, la danse et la musique.

L'EXPOSITION *LES ÉCHOS DU SILENCE*

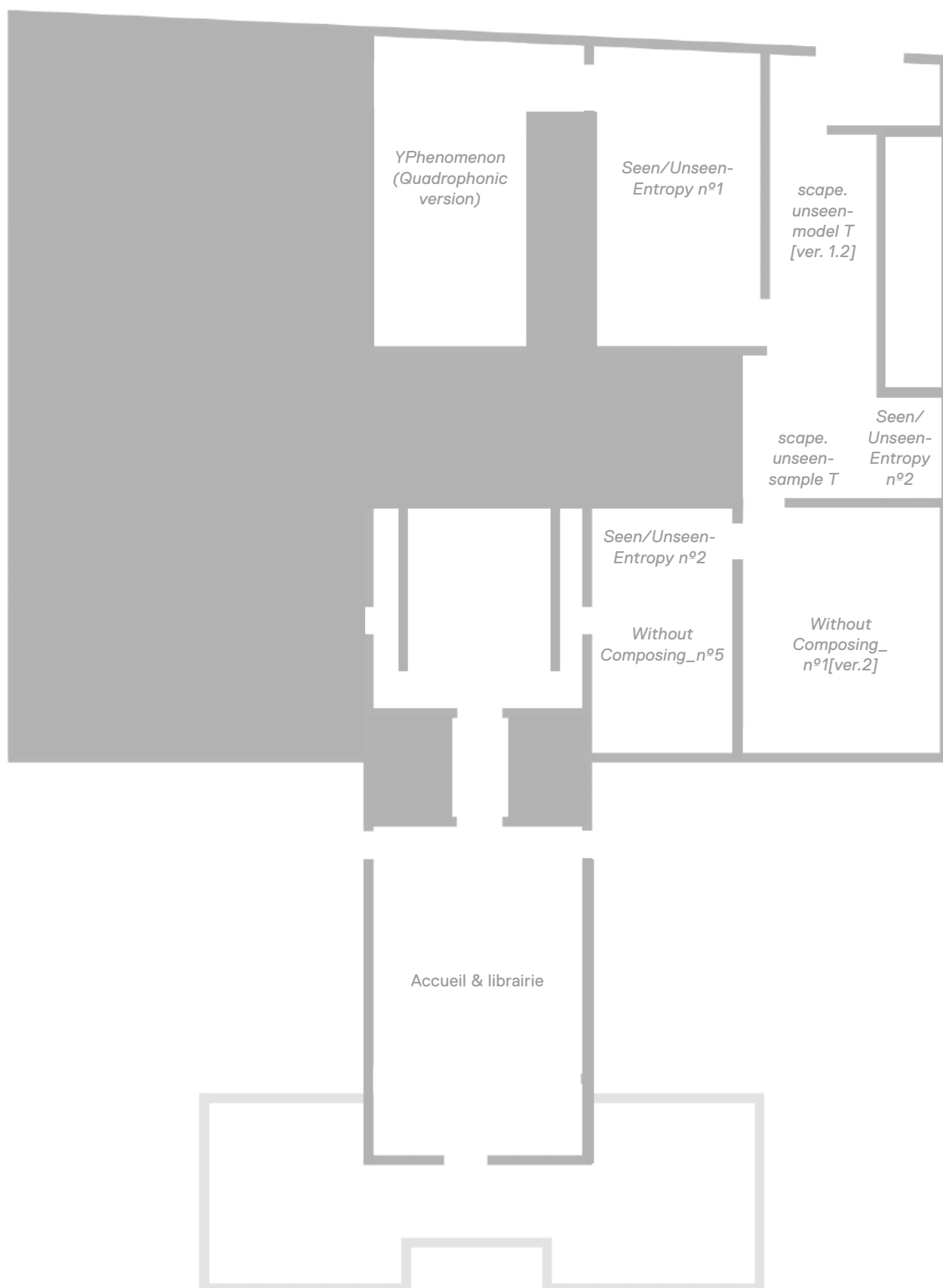
Pour sa première exposition personnelle en Europe, CHANG Yung-Ta nous propose de déceler des **perturbations imperceptibles** : une vibration, une onde qui se propage, un signal enfoui dans le bruit du monde... Dans cet univers d'ondes et de fréquences, le silence n'est jamais absolu. Il est traversé de particules errantes, habité, vibrant. Il résonne.

Habituellement traitées dans des laboratoires scientifiques, des données sont ici réinterprétées. Il ne sera donc pas surprenant de trouver des éléments tels que les compteurs Geiger-Müller ou l'acide hydrochlorique dans la liste de matériaux. À la fois œuvres et instruments, les installations de CHANG Yung-Ta puisent dans la technologie et les équipements savants pour **révéler ce qui d'ordinaire nous échappe** : les pulsations du hasard, les murmures du rayonnement, la silhouette des sons.

En résidence au Japon au moment de l'accident nucléaire de Fukushima, CHANG Yung-Ta entretient depuis une fascination pour ces particules invisibles. Le plus souvent inoffensives, elles sont omniprésentes, provenant autant de la croûte terrestre que d'une origine beaucoup plus lointaine : le cosmos. Les ondes radioactives deviennent dès lors les collaboratrices privilégiées de l'artiste.

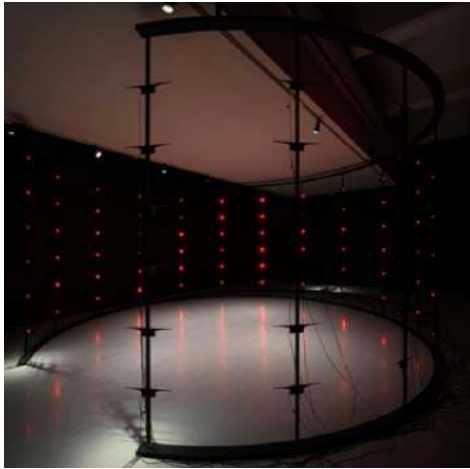
COMMISSAIRES : Sarah Caillet & Martin Guinard

Plan de l'exposition



RÉVÉLER L'INVISIBLE

MOTS-CLÉS : observations, poésie, contemplation, infime



Without Composing_n°1 [ver. 2], 2025

Nos cinq sens ne permettent pas de saisir tout ce qui existe, advient et se déplace autour de nous : **de nombreux phénomènes échappent à notre perception**. Les instruments de mesure sont au cœur de la démarche de CHANG Yung-Ta, mais ils ne sont pas là pour nous apporter une connaissance précise des phénomènes étudiés. *Without composing n°1 [ver. 2]* permet ainsi de réaliser la présence continue de radiations inoffensives autour de nous, grâce aux lumières et aux sons produites par des dizaines de compteurs Geiger-Müller. De nombreuses données ont beau être relevées ici, rien n'est enregistré, stocké, analysé : **ce qui compte, c'est l'expérience du public, la prise de conscience, et la rêverie.**



scape.unseen-model T [ver. 1.2], 2025

scape.unseen-model T [ver. 1.2] se concentre sur un processus cette fois largement connu : l'érosion. **Celui-ci n'est pas invisible à proprement parler, mais se déroule sur un temps si long qu'il est difficile de l'appréhender.** À l'aide d'un système informatique et de moteurs, chaque tube reproduit les turbulences de la rivière Liwu à Taïwan pour entraîner des perles de verre qui viennent heurter la surface de disques de marbre. Parfaitement lisses au début de l'exposition, ils vont être sculptés par l'eau et le frottement. De l'acide tombe goutte-à-goutte sur les pierres situées en bas du tube, émettant du carbone afin de reproduire également les conditions chimiques de la rivière. CHANG Yung-Ta reproduit l'érosion à l'échelle d'une durée d'exposition.

Les neuf marbres qui constituent *scape.unseen-sample T* ont été réalisés par le même système. **La science devient magie, métamorphose de la matière devant nos yeux.**



scape.unseen-sample T, 2025

INTERPRÉTER LES DONNÉES DU RÉEL

MOTS-CLÉS : captation, modélisation, transcription, détournement, expérience esthétique



Without Composing_n°1 [ver. 2], 2025

Dans ces conditions, quel est le statut des instruments techniques dans les installations de CHANG Yung-Ta ? Partout, les câbles, les circuits électroniques, les ordinateurs sont laissés volontairement visibles. L'artiste ne cherche pas à dissimuler les coulisses de ses pièces, au contraire **il souhaite que les procédés en cours soit lisibles** par les visiteurs et visiteuses. Ces objets font donc partie des œuvres à part entière, au même titre que les blocs de granite ou les compositions sonores.



Seen/Unseen-Entropy n°1, 2020

Les outils technologiques et scientifiques ne perdent pas leur rôle premier, mais deviennent, en plus, des moyens de création artistique. Dans *Seen/Unseen-Entropy n°1*, un scanner relève les radiations émises par des blocs de granite ; elles sont transformées en ondes sonores via des transducteurs placés dans un bassin. Dans l'eau se dessinent des motifs éphémères, que l'œil a à peine le temps de saisir. L'artiste nous fait admirer **le potentiel poétique, magique des observations scientifiques**, elles deviennent un chemin pour réenchanter le monde. Cela signifie aussi que CHANG

Yung-Ta **accepte de ne pas tout contrôler** : la manifestation des radiations, qu'elles proviennent des roches ou des vagues cosmiques, n'est pas prévisible.



Seen/Unseen-Entropy n°2, 2018

Seen/Unseen-Entropy n°2 utilise le principe de la chambre à brouillard pour rendre visible le passage des particules radioactives. Ce qui se passe dans la boîte est retransmis sous la forme de projection. L'artiste joue doublement la perte de repères : l'image agrandie brouille notre perception des échelles, et la séparation de l'œuvre en deux parties fractionne la compréhension de ce que l'on regarde. Le visuel prend le pas sur l'aspect intellectuel.

VOIR LE MONDE AUTREMENT

MOTS -CLÉS : encodage, flux, trajectoire, radioactivité, matériel/immatériel



Without Composing_n°5, 2023

Les œuvres de CHANG Yung-Ta fonctionnent comme des suggestions qui nous permettent de porter un nouveau regard sur ce qui nous entoure, **en soulignant les propriétés de ce que nous avons sous les yeux**. Dans *Without composing n°5*, trois minéraux sont exposés à des compteurs Geiger-Müller, qui mesurent leur radioactivité naturelle, ainsi que celle qui est présente en permanence autour de nous. Ces données sont transmises à un logiciel de production d'images qui les transforme en variables de couleur, de vitesse ou d'épaisseur des traits. L'œuvre met en lumière ce que l'on a tendance à oublier : toutes les productions numériques, qui apparaissent parfois comme détachées du monde concret, sont rendues possibles par les propriétés physiques et chimiques de matériaux naturels et par des processus mécaniques.



YPhenomenon (Quadrophonic version), 2011

Pour *YPhenomenon*, imaginée dans la ville de Yamaguchi au Japon, CHANG Yung-Ta a réalisé des enregistrements sonores variés : le bruit des voitures, des conversations, du vent... Il les a ensuite fragmenté à l'extrême et modifié

numériquement, jusqu'à obtenir **un matériau sonore** complètement différent qu'on ne peut plus relier à aucun contexte. On peut alors se demander ce qui créait la familiarité du son : était-ce son rythme, son volume, sa texture ? Nous emmène-t-il, dans sa nouvelle configuration, vers d'autres imaginaires ? L'aspect visuel accentue la perception du son comme vagues, mouvements, flux qui nous emporte.

Pour aller plus loin :



<https://nuage05.apps.education.fr/index.php/s/Sb7rGJByAGmHaLC>

Des ressources (références artistiques associées, ouvrages, sites, lexique ...) complètent le dossier pédagogique et sont accessibles en ligne.

Ressources élaborées par Estelle Kieffer, enseignante relais

Recensement de vos visites et/ou projets d'éducation artistique et culturelle sur la plateforme ADAGE

La Délégation Académique à l'éducation Artistique et à la Culture (DAAC) de Lyon invite tous les établissements scolaires à recenser leurs visites et projets d'éducation artistique et culturelle (EAC) sur la plateforme ADAGE. Cette application nationale est un outil essentiel pour le suivi et la valorisation des actions culturelles menées dans les écoles, les collèges et les lycées.

Le recensement peut se faire tout au long de l'année scolaire et permet de valoriser l'ensemble des projets, enseignements artistiques, actions et événements culturels.

Ainsi il sera possible d'éditer les attestations EAC individuelles des élèves, retraçant leur parcours artistique et culturel de la maternelle à la Terminale.

Ensemble, contribuons à la cartographie globale et précise de l'EAC dans notre académie !

Le recensement peut être effectué en collaboration avec les référents culture et le professeur relais.

Des précisions sont accessibles via le lien <https://www.ac-lyon.fr/adage-122411>

VISITES DE GROUPES // Horaires et tarifs

L'Institut d'art contemporain propose une adhésion annuelle pour les visites de groupe. Elle s'élève à 60 euros (40 euros pour les établissements de Villeurbanne).

● TARIF AVEC ADHÉSION

1 € par personne / gratuit pour les accompagnateurs et accompagnatrices

Comprend l'entrée + la visite de l'exposition avec un médiateur ou une médiatrice.

Pour les groupes d'adultes, la visite libre est possible sur demande et pendant les heures d'ouverture au public.

Gratuité

- Enseignante-s ayant réservé une visite de classe (prévenir le service des publics au préalable)
- Réseau d'éducation prioritaire villeurbannais
- MJC
- Centres sociaux et centres de loisirs
- Structures du champs socio-médical
- Écoles d'art en visite libre

● TARIF HORS ADHÉSION

- 3 € par personne / gratuit pour les accompagnateurs et accompagnatrices

MODES DE REGLEMENT

- Pass Région ou Pass Culture
 - espèces (sur place)
 - chèque à l'ordre de : Institut d'art contemporain
 - virement bancaire à l'ordre de : Institut d'art contemporain - compte CIC Lyonnaise de banque n° 00026019503 Clé RIB 92 - 8 rue de la République 69001 Lyon
- Cotisation déductible des impôts (reçu adressé sur demande)

HORAIRES

Ouverture au public du mercredi au dimanche 14h-18h, les samedis et dimanches : 13h-19h

Accueil des groupes du mardi au vendredi de 9h30 à 18h

Inscriptions auprès de Géraldine Amat / g.amat@i-ac.eu / 04 78 09 47 04

BULLETIN D'ADHESION*

VISITES DE GROUPES

Établissement / Organisme / Entreprise :

.....

Nom, prénom du directeur ou de la directrice :

.....

Adresse de l'établissement :

.....

.....

.....

Téléphone :

Nom, prénom du ou de la « référent-e groupe » :

.....

Mail :

Téléphone mobile :

Établissements non villeurbannais : ☐ 60 €

Mode de règlement :

Établissements de Villeurbanne : ☐ 40 €

Date :

Période de validité de l'adhésion (à remplir par l'IAC) :

Signature :

A **I**
INSTITUT
D'ART CONTEMPORAIN
Villeurbanne/Rhône-Alpes
www.i-ac.eu

*à remettre dûment rempli avant votre visite

C