



ENZO SCHOTT

SANS TITRE

2016

L'œuvre d'Enzo Schott est une vidéo obtenue lors d'enregistrements de séances de jeu sur Minecraft montrant les différentes stratégies développées par l'artiste, à l'échelle d'un bâtiment comme à l'échelle d'une ville, pour échapper aux inondations.

Mon monde Imaginaire
Construction
Echappatoire Virtuel
Inondation
Catastrophe
Minecraft
Architecte Peur
Jeu Avatar
Art brut
Technologie

1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

PRÉSENTATION

CONTENU

L'œuvre d'Enzo Schott est une vidéo obtenue lors d'enregistrements de séances de jeu sur Minecraft. Présentée sur grand écran elle montre les différentes stratégies développées par l'artiste, à l'échelle d'un bâtiment comme à l'échelle d'une ville, pour échapper aux inondations. Il provoque ensuite virtuellement ces catastrophes dans le jeu, afin de démontrer la viabilité de ses projets.

Le personnage, son avatar, évolue dans ces diverses situations. On le voit notamment à l'intérieur d'un immeuble où l'eau monte subitement, prendre l'ascenseur pour en atteindre le sommet. Il trouvera ensuite une solution pour redescendre en s'équipant d'une cape lui permettant de voler.

PISTES DE REFLEXION

En créant ses mondes virtuels où il y fait exister ses peurs, Enzo Schott évoque la dimension cathartique et exutoire de la création artistique. Dans ses mondes détachés du réel, il parvient à se confronter à ses peurs et à les surmonter.

Le support numérique ici choisi par l'artiste appartient à sa génération, il est au service de la manière compulsive qu'il a de créer. Il lui permet de produire à l'infini, d'effacer sans dommages, de recommencer et d'enregistrer sans le souci du stockage physique que pourrait engendrer la production d'œuvres en volume.

Le fait que l'artiste réalise des captations vidéos de ses séances de jeu montre une volonté de garder trace de ses productions. Elles sont d'ailleurs ensuite postées sur sa chaîne youtube personnelle. On évoque ici la dimension de partage de l'œuvre artistique, l'intention de faire passer un message au plus grand nombre ou en tous les cas de rendre ce message disponible et accessible à tous.

CONNEXIONS

L'œuvre *Sans titre* d'Enzo Schott a été présentée pour la première fois en 2016, lors de l'exposition « *Brut Now: l'art brut aux temps des technologies* » coproduite par l'Espace multimédia Gantner et les Musées de Belfort. Cette exposition fut pensée pour réinscrire, pour la première fois en France, l'art brut dans sa contemporanéité. Cette exposition fut commissariée par le galeriste Christian Berst et l'association BrutPop, consacrée à la promotion de la musique expérimentale et des arts plastiques avec un public autiste ou en situation de handicap mental ou psychique et composée du musicien David Lemoine et de l'éducateur « bidouilleur » Antoine Capet.

Enzo Schott fait partie des artistes présentés par *BrutPop*. Quatre très jeunes artistes dont les travaux tranchent avec l'esthétique brute traditionnelle. Faisant émerger le concept d'un « art brut 2.0 », ces artistes créent, en utilisant les médiums technologiques, des œuvres inspirées de la pop culture et des concepts propres à la société contemporaine (sur-information, société de consommation, médias et divertissements...).

LE TITRE

L'œuvre n'a pas de titre.

PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Enzo Schott (2000-) est un artiste numérique suivi par l'association « La Main à l'oreille », qui soutient l'invention artistique sous toutes ses formes. Il crée en autodidacte des œuvres numériques à partir de captures d'écran, de différents logiciels comme Powerpoint et du jeu vidéo Minecraft. Depuis l'âge de 4 ans, quand il découvre sur son ordinateur la possibilité de « couper-coller » des morceaux pour créer un monde, il n'a plus cessé d'inventer.

Cet enfant atypique, pour surmonter sa peur des inondations, ancrée dans la réalité de ses craintes, est devenu l'architecte d'un monde imaginaire en 3D, qu'il appelle « mon monde », où il a trouvé comment avoir la vie sauve en montant toujours plus haut dans les grands bâtiments qu'il construit.

2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

L'œuvre se regarde comme une vidéo.

S'INTERROGER

- Qu'est ce que l'art brut ? Quels en sont les matériaux contemporains ?
- Quelle réaction face à une œuvre qui utilise le jeu vidéo comme matériau de création ?
- Quelle réaction face à une œuvre qui détourne nos objets de leurs fonctions premières ?
- Comment l'art permet-il de traduire ses émotions, d'affronter ses peurs, de parler de soi ?
- Comment peut-on interpréter le fait de créer de façon compulsive, obsessionnelle ou en série ?

ATELIERS

- Créer une architecture virtuelle sur Minecraft ou sur un logiciel adapté.
- Exprimer ses peurs, ses phobies à l'aide d'une production artistique utilisant des objets du quotidien, de notre environnement proche.
- Faire des recherches sur l'art Brut : quelles sont les caractéristiques des oeuvres d'art brut ? Organiser ces recherches sur un support, sur une carte par exemple ou à travers un schéma.

ENSEIGNER

Compétences du socle :

- Interroger et situer des œuvres et des démarches artistiques du point de vue de l'auteur et de celui du spectateur.
- Associer une œuvre à une époque et une civilisation à partir des éléments observés.

Compétences disciplinaires :

- Les relations entre intentions artistiques et création numérique.
- L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre.
- L'impact des technologies et du numérique sur notre rapport à l'art.



3 POUR ALLER PLUS LOIN

GLOSSAIRE

Minecraft: Minecraft est un jeu emblématique de notre époque. C'est un jeu vidéo de type « bac à sable » (construction complètement libre) qui plonge le joueur dans un univers généré aléatoirement. Le jeu intègre un système d'artisanat axé sur l'exploitation de ressources naturelles, puis sur leur transformation en produits artisanaux.

Avatar: un avatar est un personnage représentant un utilisateur sur Internet et dans les jeux vidéo. À l'origine, il s'agit de l'incarnation numérique d'un individu dans le monde virtuel d'un jeu en ligne. Par extension ce terme est arrivé dans les forums de discussions puis dans le langage courant, il désigne aussi le pseudonyme utilisé sur les sites internet et les réseaux sociaux.

Art brut: l'art brut est un terme inventé en 1945 par le peintre Jean Dubuffet pour désigner les productions de personnes exemptes de culture artistique. L'art brut regroupe des productions réalisées par des non-professionnels de l'art, œuvrant en dehors des normes esthétiques convenues. Dubuffet entendait par là un art spontané, sans prétentions culturelles et sans démarche intellectuelle.

Art brut 2.0: « Comme d'autres l'ont fait avec les feuilles et les feutres, de la peinture ou des collages, beaucoup de jeunes handicapés mentaux ou d'artistes d'aujourd'hui explorent les outils numériques pour produire [...] ils utilisent pour produire des outils aussi divers que des ordinateurs, une photocopieuse, des smartphones, un jeu vidéo... » Antoine Capet et David Lemoine — voir l'article complet d'Antoine Capet et David Lemoine, dans le catalogue de l'exposition « *Brut Now: l'art brut au temps des technologies* ».

Pop Culture: la pop culture émerge dans les années 1920. Mais c'est au cours des années 1960, avec le développement de la société de consommation, que la pop se diffuse. Forme de culture dont la principale caractéristique est d'être produite et appréciée par le plus grand nombre sans être confondue avec la culture de masse ou la culture médiatique, elle se veut accessible à tous sans se priver pour autant de références à de nombreuses autres œuvres.

Powerpoint: Powerpoint est un logiciel permettant de faire des diaporamas électroniques que l'on peut ensuite projeter sur un écran, permettant de faire des présentations orales. Plus largement, le terme Powerpoint désigne l'exposé présenté grâce au logiciel du même nom.

RESSOURCES DOCUMENTAIRES Disponibles à l'Espace multimédia Gantner

Premières rencontres autour des pratiques brutes de la musique: Musiques libres et handicap [texte imprimé]/Brisson, Olivier, Auteur; Moineau, Jean-Claude, Auteur. - Sonic Protest; Bourgogne: espace multimédia gantner, 2018. - [13] p. : ill. en coul. ; 37 x 28 cm.

Brut ? [texte imprimé]/Lemoine, David, Auteur; S grand atelier, La, Editeur scientifique. - 2017. - [58 p.] : ill. en coul. ; 21x15 cm.
Publié à l'occasion de l'exposition Brut ? visible du 31 mars au 28 avril 2017 à la galerie Alice dans le cadre du " What is it ? festival".

Brut Now: L'art brut au temps des technologies [texte imprimé]/Berst, Christian, Commissaire d'exposition; Surlapierre, Nicolas, Auteur; Perrin, Valérie, Auteur; Barras, Vincent, Auteur. - Dijon: Les presses du réel; Bourgogne: espace multimédia Gantner, 2016. - 248 p. : ill. en coul. ; 21 x 25 cm.
Publié à l'occasion de l'exposition éponyme au Musée de Belfort et à l'Espace multimédia Gantner, du 29 octobre 2016 au 16 janvier 2017.. - 978-2-84666-927-2:

WEBOGRAPHIE

Chaîne youtube d'Enzo Schott: www.youtube.com/channel/UC9YrsLISaynyLckCoYCpVaw
<http://re-implant.blogspot.com/2017/11/trahir-la-place-betrayed-square-2016.html>

Lien vers la page de l'exposition « Brut Now: l'art brut au temps des technologies »

www.espacemultimediantgantner.cg90.net/exposition/brut-now-lart-brut-au-temps-des-technologies

Le site web de l'association Brut Pop: <http://brutpop.blogspot.com>

Le site web de la galerie Christian Berst art brut: <https://www.christianberst.com>

Fondation Jean Dubuffet – art brut: www.dubuffetfondation.com/savie.php?menu=28&lang=fr