

Deux vérités, un mensonge

05.10.25 - 11.01.26

Elouan Le Bars

Peak Performance, 2024
Vidéo HD mono-canal, 28:18
Avec Pierre-Louis Arhan, Ioana Bită,
Ugo Ballara, Mariama Conteh, Bastien
Destephen, Sabrina Da Silva Medeiros,
Alexis Ichem Bouillon

Son : Nelle Fuseau
Costumes : Oriane Gumuschian
Assistante costumes : Pauline Bonnamy
Scénographie : Corentin Deudé, Elouan
Le Bars
Montage : Gaspard Le Nouys Van Dyck
Régie générale : Faustino Fanget
Étalonnage : Elouan Boulestreau
Musique : Megan Bruinen, Bastien
Destephen, Thomas Parigi
Mixage : Etienne André
Graphisme : Jean-Baptiste Nicolas
Tourné au Centre des Arts de
Douarnenez.
Avec le soutien de l'École Nationale
Supérieure d'Arts de Paris-Cergy.

Labor, 2025
Bâtonnets de glace en bois, film
translucide, lampe

Castle, 2025
Cartes de jeu de rôle, peinture acrylique

Les plus beaux rêves s'effacent, 2025
Crayon de bois sur papier cristal,
impression jet d'encre

Strobe, 2025
Vidéo HD mono-canal, 2:30, iPhone

Dresscode, 2025
Costumes, masques

Remerciements : l'Académie des Beaux-
Arts, Louise Belin, Megan Bruinen,
Jules Cornot, Alexandra Duprez, Jean-
Pierre Le Bars, Tanguy Majorel,
Yannick Mauny et Hannah Norris.

Elouan Le Bars est né en 1998 à Douarnenez. Il vit et travaille à Paris.
Il est en résidence à la Villa Dufraine, Académie des Beaux-arts, à Chars.

Après des études d'ingénieur à l'Université de Technologie de Compiègne en 2021,
Elouan Le Bars intègre l'École Nationale Supérieure d'Arts de Cergy dont il sort
diplômé en 2024.

Son travail explore les logiques de simulation propres aux environnements
numériques, le potentiel spéculatif et interactif du jeu vidéo, les mutations du monde
du travail et ses corolaires managériaux. Ses films, tournés en images réelles ou à
partir de modélisations 3D, sont élaborés à partir de matériaux documentaires
(témoignages, entretiens, artefacts numériques, objets trouvés...). Ils sont souvent
intégrés à des installations immersives dans lesquelles des objets du quotidien
symbolisent les dynamiques de pouvoir qui s'exercent dans des environnements tels
que le musée, les bureaux ou encore une *rage room*. Par ces allers et retours entre des
espaces virtuels et matériels, Elouan Le Bars invente des modalités performatives
dans un registre où l'étrangeté brouille les frontières, créant des espaces fictionnels
qui tendent à augmenter notre perception du réel.

Le titre de l'exposition *Deux vérités, un mensonge* est emprunté à un exercice de
team-building permettant de distinguer le vrai du faux en devinant un mensonge
parmi trois faits énoncés. Présenté pour la première fois sous la forme d'une
installation, le film *Peak Performance*, 2024 met en scène sept personnages qui
évoluent dans un espace (entre bureau, zone de stockage, ou galerie d'art) qui se
modifie au fil des exercices de consolidation et de cohésion d'équipe, des
improvisations et des histoires de vies professionnelles partagées. Dans un tel cadre,
jeu et travail se mêlent aux perspectives, aux déceptions vécues et aux désirs de
progression et d'existence par le biais de la parole individuelle et d'une gestuelle
collective.

Le film est l'élément central de l'exposition tandis qu'une partie du matériel de re-
cherche du film y trouve une place indicielle : masques, dessins intégrant des images
d'archives, une vidéo à 360 degrés, ou encore des objets de décor et certains costumes
qui nous placent sur un pied d'égalité avec les protagonistes du film, comme si nous
devenions elles ou eux. La paille, dans laquelle chacun des personnages du film semble
chercher un petit quelque chose, accentue le décalage avec la réalité d'un travail le
plus souvent dématérialisé et l'aspiration à entrer en osmose avec la nature.
Les exercices de team building s'y renouvellent en scènes improvisées, non scriptées,
brouillant sincérité et performance. Les moments de pause, les transitions, les gestes
périphériques sont conservés. Les jeux de rôles dessinent un corps unique et poreux
qui s'affranchit des frontières entre la fiction filmique et la réalité matérielle de l'es-
pace, une porosité intensifiée par la présence de ces signes plus ou moins visibles.

À l'image du château de cartes de jeu de rôle présent dans l'exposition, les vies
professionnelles nous font endosser des rôles d'équilibristes qui doivent en
permanence être rejoués voire détournés. Les personnages échangent sur la
conformité des corps au travail à travers les codes vestimentaires. Leur propre
vestiaire leur permet d'évaluer et de comprendre les modèles de ceux et celles qui les
emploient. Les costumes participent à ce décalage, ils ne leur appartiennent pas
vraiment et contribuent à une forme d'opacité, d'indétermination, tel un espace
flottant où l'identité reste en suspens.

Dans ce théâtre, les émotions deviennent des outils, les histoires personnelles un
matériau à modeler, et le collectif un décor à entretenir. Il repose sur des dispositifs
de croyance : storytelling, motivation, vision commune, culture d'entreprise. Et les
récits se déplient entre réalités matérielles et constructions imaginaires : des petits
boulots alimentaires sous-payés, une usine de conserverie de poissons, des paysages
artificiels, des neiges éternelles, des rideaux épais, un lit où l'on se jette, des emplois
du temps que l'on vérifie.

L'exposition *Deux vérités, un mensonge* convertit le spectateur en un potentiel
participant qui, à son tour, entre dans un jeu qui renvoie aux conditions même des
travailleurs contemporains, sommés de « performer » leur engagement, de rendre
visible leur enthousiasme et leur adaptabilité en toutes circonstances. Dans cette
ronde sans fin et depuis ce laboratoire de comportements, la paille gratte et s'immisce
partout, les cauchemars rôdent, les mots se déforment de bouche en bouche, les
discours et les corps se conforment. Et dans l'attente d'un repos mérité ou d'une
pause interdite, les personnalités se diluent, happées par les squelettes de petites
architectures de fortune qu'ils tentent d'édifier dans un rythme collectif.

Télécharger le texte de salle :



Maëlle Dault