

# 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 Bita, Ugo Ballara, Mariama Conteh, Bastien Destephene, 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 Destephene, 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 Dufraigne, 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 recherche du film y trouve une place indiscutable : 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'espace, 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 boulot 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 gratté 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