

Human Zoo

Du Zhenjun

杜震君

le lieu unique

SCENE NATIONALE DE NANTES

2



«Human Zoo» spectacle

Sommaire Summary

| | | | |
|---|----|--|----|
| Préface malhonnête <i>A dishonest preamble</i> Richard Castelli | 5 | Une semaine du monde de Du Zhenjun <i>A week in the world of Du Zhenjun</i> | 62 |
| Human Zoo <i>Human Zoo</i> Du Zhenjun | 6 | Il me fait mal à chaque minute <i>It hurts me every minute</i> | 68 |
| ChienMan | 8 | Ombres <i>Shadows</i> | 74 |
| Cover | 17 | Human Zoo | 76 |
| Vent <i>Wind</i> | 22 | Du Zhenjun Biographie <i>Biography</i> | 78 |
| On cherche la lumière <i>We seek the light</i> | 30 | Crédits et remerciement <i>Credits and acknowledgement</i> | 80 |
| La leçon d'anatomie du docteur Du Zhenjun <i>Dr. Du Zhenjun's anatomy lesson</i> | 36 | | |
| J'efface votre trace <i>I erase your trace</i> | 42 | | |
| Fontaine <i>Fountain</i> | 49 | | |
| Présomption <i>Presumption</i> | 52 | | |
| Perturbation <i>Disturbance</i> | 60 | | |



Préface malhonnête

Je me souviens du regard des visiteurs qui découvraient « J'efface vos traces ».

D'une franche hilarité due à la situation ludique qu'ils traversaient : une multitude de Du Zhenjun s'échinant à effacer leurs traces, ils passaient irrémédiablement à un sourire gêné, dû à leur compréhension de la condition d'esclave de ces Du inféodés à leur mouvement puis au malaise de s'en être amusés quelques secondes auparavant.

La plupart des œuvres de Du Zhenjun oscille entre le ludique dans leur exposition et le tragique dans leur contenu, quelquefois l'inverse. Toutes font appel à de nombreux niveaux de lecture.

Suffisamment séduisant tant dans sa drôlerie que dans sa dénonciation des travers de notre monde, suffisamment correct pour l'adhésion des bien-pensants, suffisamment cynique dans les deux sens du terme pour gagner son brevet de plus petite subversion marginale potentielle nécessaire à toute reconnaissance actuelle du sérail occidental, Du Zhenjun a tout compris.

Du Zhenjun est un artiste malhonnête ou plutôt il doit l'être car les vrais malhonnêtes ne se dévoilent pas. Comme Roland Topor à qui un journaliste demandait des précisions sur ses conceptions religieuses, Du Zhenjun pourrait dire « je fais le Malin ».

Richard Castelli
Commissaire de l'exposition

A Dishonest Preamble

I will never forget the look on the faces of visitors as they made their way through "I erase your trace."

Their initial reaction was one of pretty straightforward amusement, owing to the playful situation in which they found themselves—being trailed by a group of Du Zhenjun, all of whom were laboriously working to erase the visitors' traces. It quickly turned into an awkward smile though, when they realized that these Du had had to make themselves slaves in order to follow them around. Finally, visitors became visibly uncomfortable once they realized just how amusing they had found it all, only seconds before.

Most of the works by Du Zhenjun oscillate between the playfulness of their presentation and the tragedy of their content (or, sometimes, the reverse is the case). All of them call for multi-layered interpretations.

Seductive enough in terms of his humor as well as in terms of his denunciation of the foibles of our world; proper enough to have gained the trust of right-thinking people; cynical enough (in both senses of the word) to have earned the right to the smallest marginal subversion, one likely necessary for any on-going recognition from the West's inner-circle, Du Zhenjun has thought of everything.

Du Zhenjun is a dishonest artist or rather he has to be, for the real cheats are not being exposed. Like Roland Topor, who was asked by a journalist to lend precision to his religious ideas, Du Zhenjun could also say, "I'm just acting the devil."

Richard Castelli
Exhibition curator

Human Zoo

Notre planète : un zoo humain ?

Notre civilisation : un essaim de cages pour "animal humain" ?

Notre monde, un parc pour parties de chasse, qui offre le spectacle d'humains chasseurs, chacun ciblé vers son semblable, autre humain chasseur.

L'humain s'excite, avive son excitation, excite son entourage, comme l'animal du zoo excite sa cage contre celle de son voisin.

Depuis que l'homme s'est affranchi de l'ombre de Dieu, l'homme se considère "tel Dieu".

Propre, moral et vertueux, omnipotent sur tout ce qu'il veut et ce qu'il fait, l'homme en a presque oublié son origine, sa nature première, en a presque oublié qu'il n'est en fait qu'un ... animal.

Animal social qui, pour survivre, se regroupe en communautés organisées aux tâches partagées : familles, régions, nations, religions, etc.... Chaque communauté développe son propre système de valeurs, sa propre morale et cruellement chacune défend son "territoire", voire cherche à en étendre l'influence. Au nom de quoi ? La Foi ? La Liberté ? Une conception politique ou religieuse particulière ? Prétextes !

6

Prétextes, car si un groupe humain n'avait pas de raison d'entrer en conflit avec un autre groupe humain lui faisant face, l'objet de sa lutte se retournerait alors contre lui-même : la guerre lui serait intestine et deviendrait "civile".

Prétextes, car si l'individu humain n'avait pas à lutter pour, au nom de son groupe, de sa tribu, il lui faudrait alors immanquablement lutter "en son nom" contre "ses frères".

La nature animale de l'homme œuvre à le rendre féroce quelle que soit la cible de sa férocité. Sa libido, son potentiel de violence, trouve sa canalisation en se rassemblant animalelement "contre".

Tel un prédateur en chasse d'un objet, d'une proie d'excitation ou d'exultation, l'homme oriente ses forces, les crocs dans la compétition sociale, économique, sportive, artistique, virtuelle ... L'homme "s'excite" : il évacue, déploie sa violence et inlassablement invente le terrain, l'imaginaire, les règles du jeu de la sauvagerie qui l'habite.

Human Zoo

Our planet: a human zoo?

Our civilization: a bunch of cages for the "human animal"?

Our world is the grounds on which hunting parties take place, and so it provides a spectacle of human hunters, each taking aim at its fellow creature, another human hunter.

The human gets excited, he piques his excitement and stirs up those in his entourage just as an animal in the zoo does, by rattling his cage up against that of his neighbor.

Ever since man was liberated from having to live in the shadow of God, he has thought of himself as god-like.

Clean, moral and virtuous, exercising control over everything he wants and everything he does, man has almost forgotten his own origins and his own basic nature, has almost forgotten that he is, in fact, merely an ... animal.

In order to survive, social animals gather together to form communities that are organized around shared activities: families, regions, nations, religions, etc. ... Every community develops its own system of values, its own morality, and every community cruelly defends its own "territory," indeed, it tries to extend its field of influence. In the name of what? Faith? Freedom? A particular religious or political idea? Pretexts, all of them!

We know they are just pretexts, for if a human group could find no reason to enter into conflict with another human group confronting it, it would turn the object of its battle against itself: war would then become internalized and turn into "civil war."

We know they are just pretexts, for if a human individual did not have to do battle in the name of his group or tribe, he would then have to do battle "in his own name," against "his brothers."

Man's animal nature pushes him to make himself ferocious, irrespective of the target for his ferocity. His libido, his potential for violence, finds fulfillment in banding together, like animals, "against."

Like a predator hunting its prey, one that excites and exults, man directs his energy toward and really sinks his teeth into competitions of every kind: social, economic, athletic, artistic, even virtual competitions. ... Man gets excited: he drains his energy and unleashes his violence, and he tirelessly invents the terrain, the imaginary, and the rules of the game for the savagery that inhabits him.

La manière économique de guerroyer, le capitalisme l'a créée telle une version symptomatique de notre grand zoo contemporain, une adaptation merveilleuse du mal générique ambiant. Superbe humain chasseur, plus que tout autre, le voilà ! fabriqué par le Marché.

L'homme sort les crocs. S'il ne le peut les refermer profond dans les chairs de son voisin car la société l'en empêche, alors il les referme profond dans les siennes propres. Sanguinaire et psychopathe. Le "souffrant du corps social" est l'homme qui se mord lui-même, le fou, l'aliéné, le malade en cage, qui a le monde pour hôpital, pour zoo.

L'animal qui assemble, synchronise ses forces, avant de les mettre à l'épreuve de la concurrence, crée l'Intelligence : gardienne d'un système ordonnancé et entouré d'un espace pour la curiosité et la création. Les grandes civilisations humaines naissent de là et grâce à leurs rayonnements successifs au fil des siècles, irisent le zoo humain. Reliques d'une harmonisation censée plus bénéfique à l'ensemble, toujours plus efficace et englobante : propice donc à atténuer les conflits armés mais pas à changer la nature même de l'homme, grand organisateur de ce zoo dans lequel, quoi qu'il arrive, il ne saura inexorablement que s'agiter, s'affairer et souffrir aussi, surtout quand il perd.

L'Art et son monde, le Monde de l'Art, ne dérogent pas à l'aliénation de l'homme à cette surenchère de ses instincts et appétits animaux. L'Art en soi n'est qu'une manifestation de plus à ajouter au flot inextinguible de celles régulièrement produites par le zoo humain, the Human Zoo.

Du Zhenjun
Décembre 2004

An economic way of waging war: capitalism has created just such a symptomatic version of our great contemporary zoo, a marvelous adaptation of a generalized and nameless evil.

A superb human hunter, better than all the others: there he is, fabricated by the Market!

Bloodthirsty and psychopathological, man bares his teeth. If he cannot sink them into his neighbor's flesh because society prevents him from doing so, then he sinks them into his own flesh. The man who puts up with the social body, then—which is to say, he who suffers it—is he who kills himself, the lunatic, the alienated, the sick locked up in a cage. He has the world as his hospital, as his zoo.

The animal that concentrates and organizes its energies, before putting them to the test of a competition, must first create Intelligence: the guardian of a system that is authorized by a space of curiosity and creation surrounding it. The great human civilizations arise there and, thanks to their successive influence over the course of centuries, they have turned the human zoo into something glorious. In effect, these civilizations are so many relics of a harmony supposedly more beneficial to the whole, always more efficient and more all-encompassing: as a result, the zoo might be good for mitigating armed conflicts but not for changing the real nature of man, the great organizer of this zoo in which, no matter what happens, he will only ever be able to become agitated, to mess around and to suffer as well, especially when he loses.

Art and its world, the Art World, do not represent some kind of departure from this alienation of man, from this build-up of his instincts and his animal appetites. In itself, Art is just one more of its expressions, to add to the uncontrollable flood of those regularly produced by the Human Zoo.

Du Zhenjun
December 2004

8

Chienman

1997





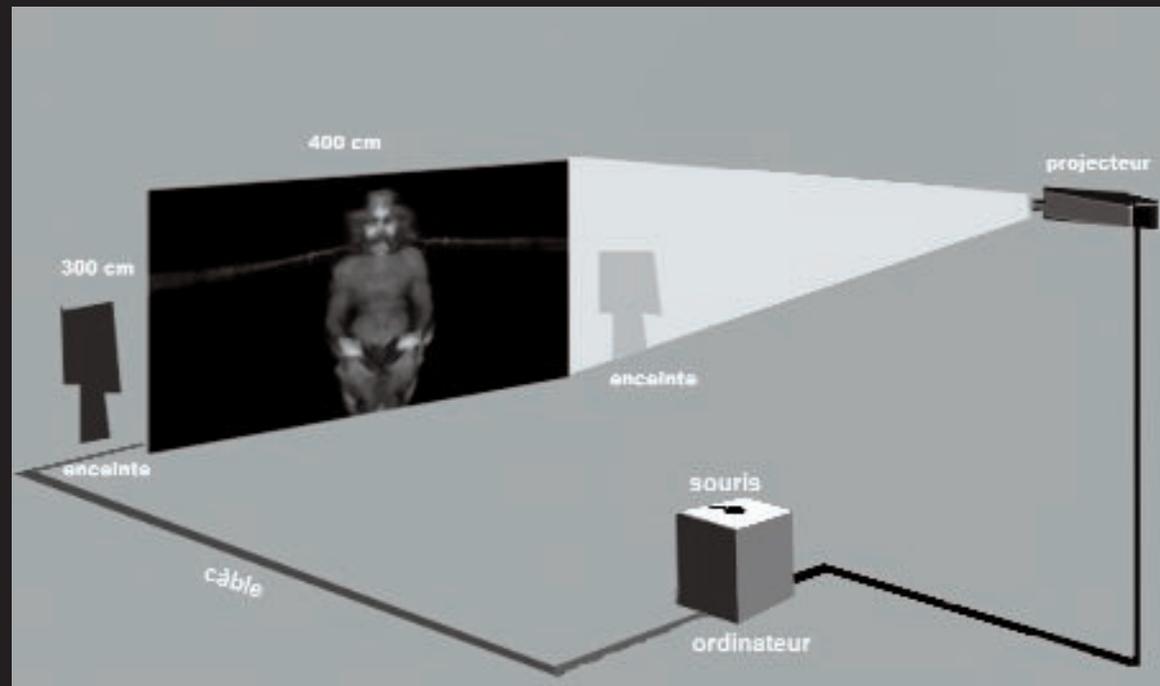
Chienman

1997

CD-Rom interactif

La première séquence de cette installation nous présente une créature mi-homme, mi-chien : Chienman. Selon les parties du corps de Chienman que le spectateur choisit sur l'écran, Chienman se dédouble et commence à se battre hargneusement contre lui-même. 13 postures de combat sont proposées, toutes faites d'un corps à corps entre deux mêmes ombres – celles du corps dédoublé de Chienman. Indéfiniment le spectateur peut manipuler, jouer, rebondir d'une agression à l'autre, d'un "mal" à l'autre. La violence sonore et visuelle de cette œuvre cherche à mettre en scène la férocité de nos sociétés.

10



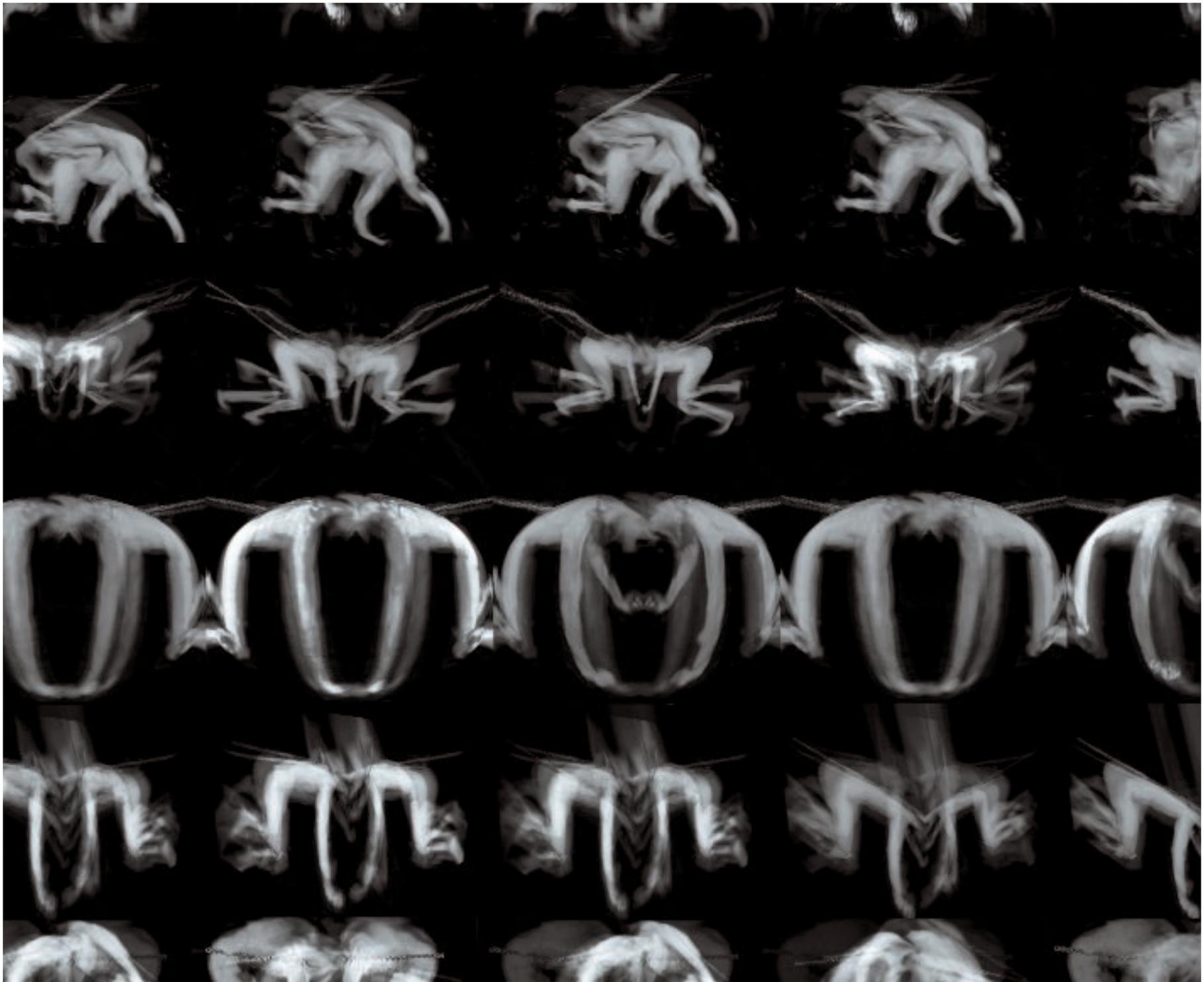
Chienman

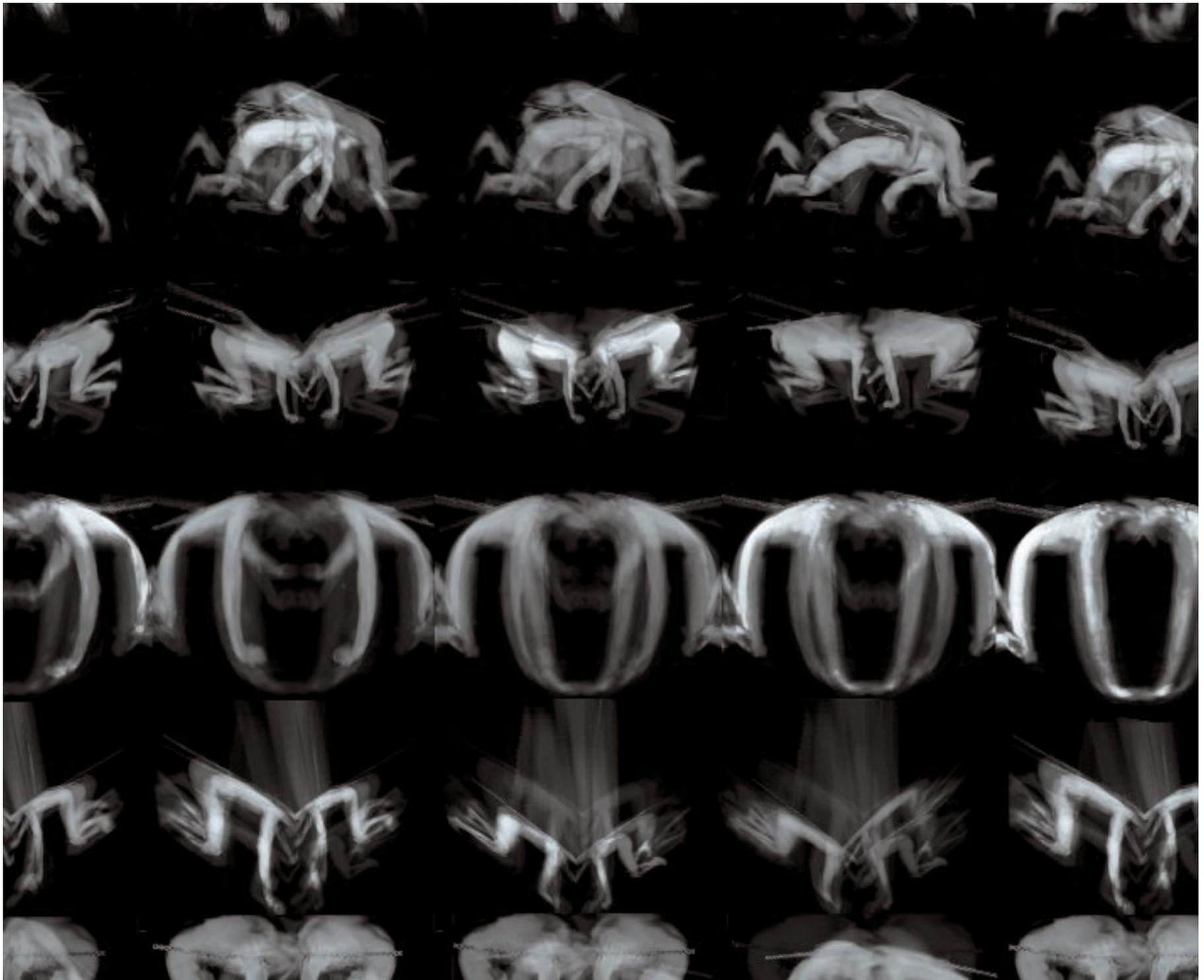
1997

Interactive CD-Rom

The first sequence of this work introduces us to a half-dog half-man creature: Chienman. When the viewer chooses to skim over certain parts of Chienman's body on the screen, Chienman doubles and begins to fight ferociously against himself. 13 postures are presented, all of them consisting of hand-to-hand combat between two identical shadows belonging to Chienman's doubled body.

The viewer can indefinitely manoeuvre, play, and bounce from one assault to another, from one "evil" to another.









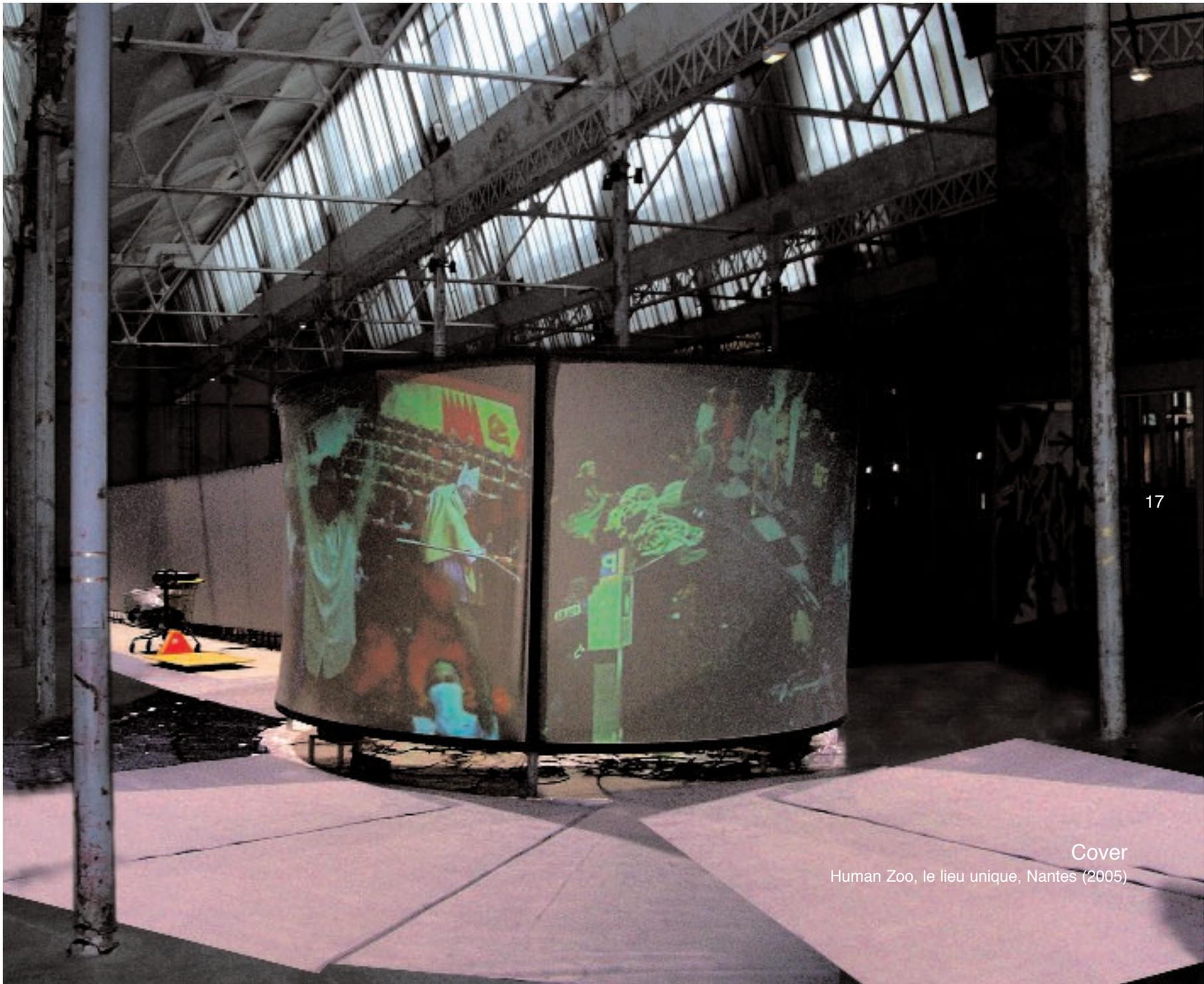
15

Chienman
Human Zoo, le lieu unique, Nantes (2005)

16

Cover

2003



17

Cover
Human Zoo, le lieu unique, Nantes (2005)

Cover

2003

Installation multimédia interactive

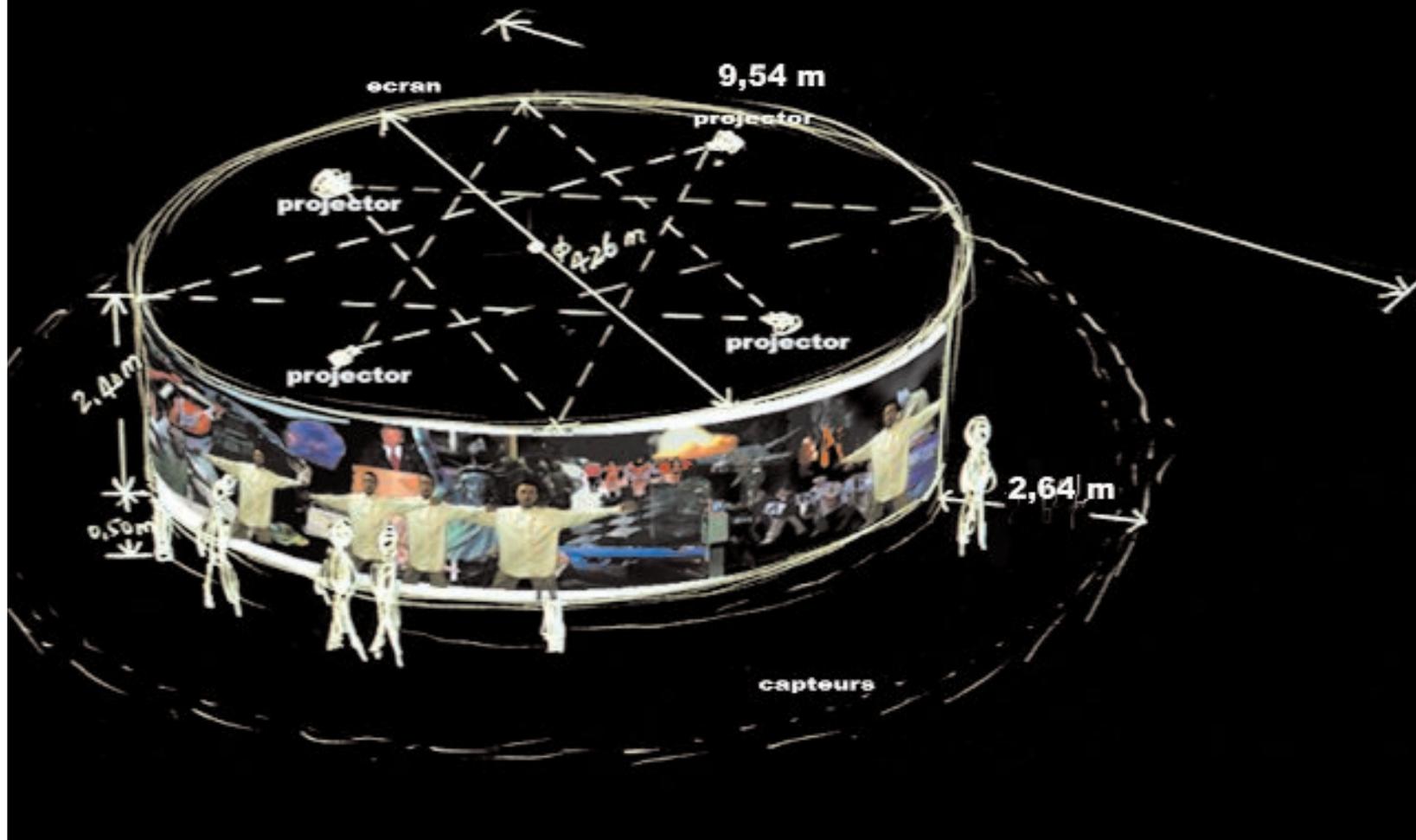
L'écran comporte plus d'une trentaine d'extraits d'images télévisuelles qui se révèlent, lorsque le visiteur leur fait face. Mais Du Zhenjun s'empresse de s'interposer pour empêcher le visiteur de voir l'information diffusée.

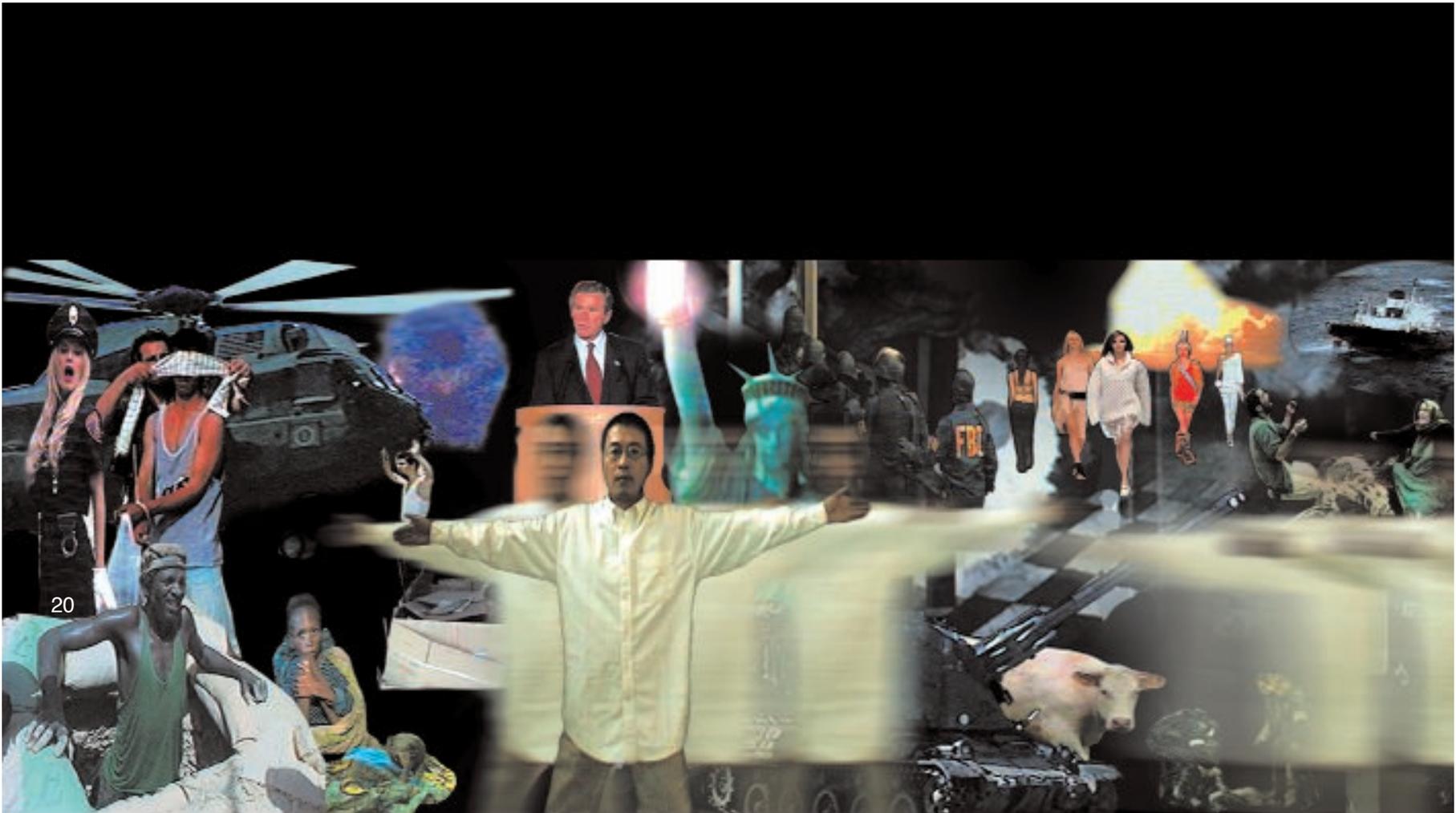
Cover

2003

Interactive multimedia installation

The screen consists of more than thirty excerpts of television images that appear one after the other as the visitor faces them. But Du Zhenjun is quick to intervene to prevent this visitor from seeing the broadcasted information.





20





Vent

2003



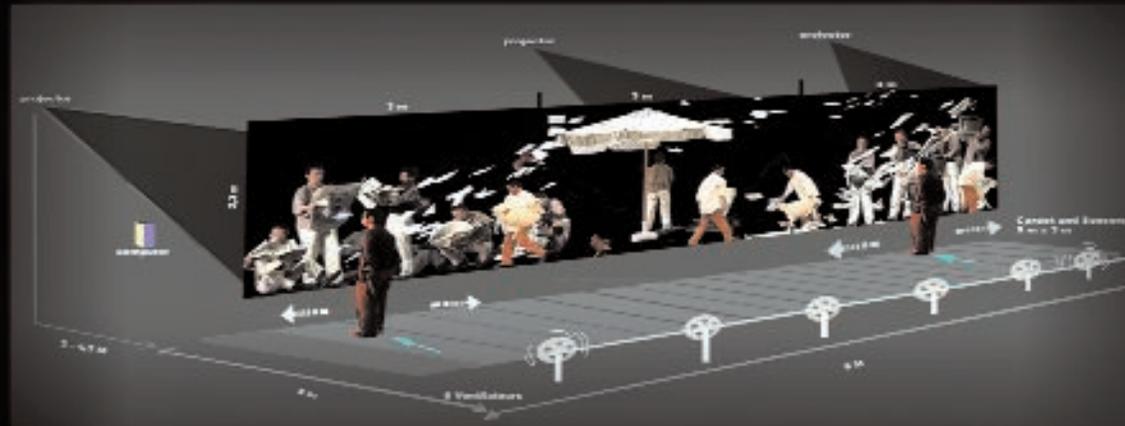
Vent

2003

Installation multimédia interactive

L'installation Vent est composée de 3 écrans sur lesquels sont rétroprojetées des images montrant l'artiste dans différentes situations : il lit son journal, manipule un fax, une imprimante, un poste de télévision... Dans chaque image figure un média particulier. Face à ces écrans sont disposés 6 ventilateurs. Lorsqu'il déambule devant l'écran, le visiteur déclenche les ventilateurs en actionnant des capteurs situés au sol. Le vent se met alors à souffler entre les écrans, faisant voler papiers, journaux, feuilles et trembler les images de télévision. La direction du vent change en fonction du déplacement des visiteurs. Le vent provenant de l'extérieur sème le désordre à l'intérieur de l'écran.

24



Wind

2003

Interactive multimedia installation

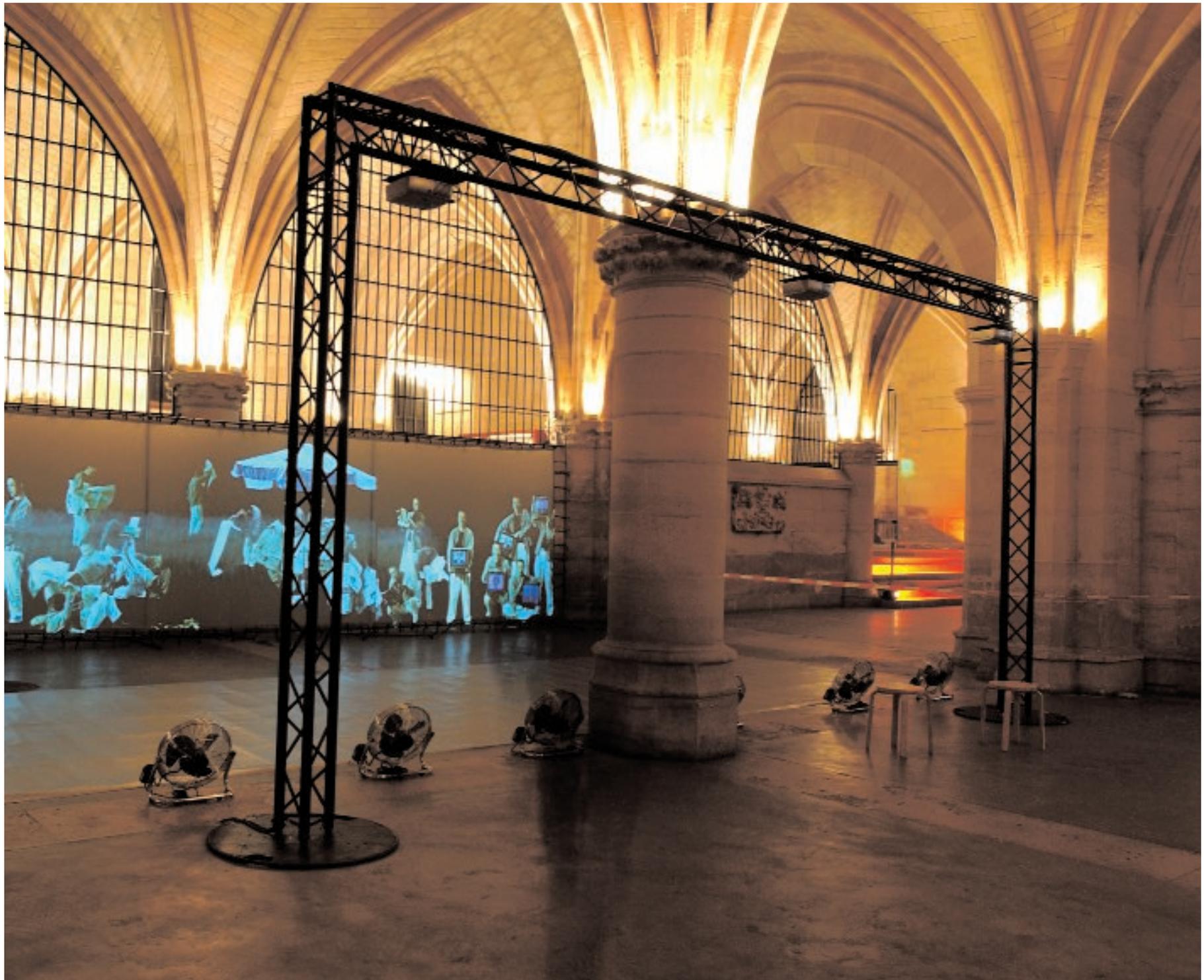
*The installation **Wind** consists of three screens on which images projected overhead show the artist in different positions: he is reading a paper, using a fax-machine, a printer, a television-set... A particular medium figures in each image. Six fans are situated across from these screens. The visitor triggers the fans by wandering in front of the screen and activating the sensors that are situated on the floor. The wind begins to blow between the screens making the newspapers and the various other papers fly, and making the television images tremble. The direction of the wind changes as a function of the movement of the visitors. The wind coming from the outside spreads disorder to the interior of the screen.*





Vent
Conciergerie, Paris (2003)



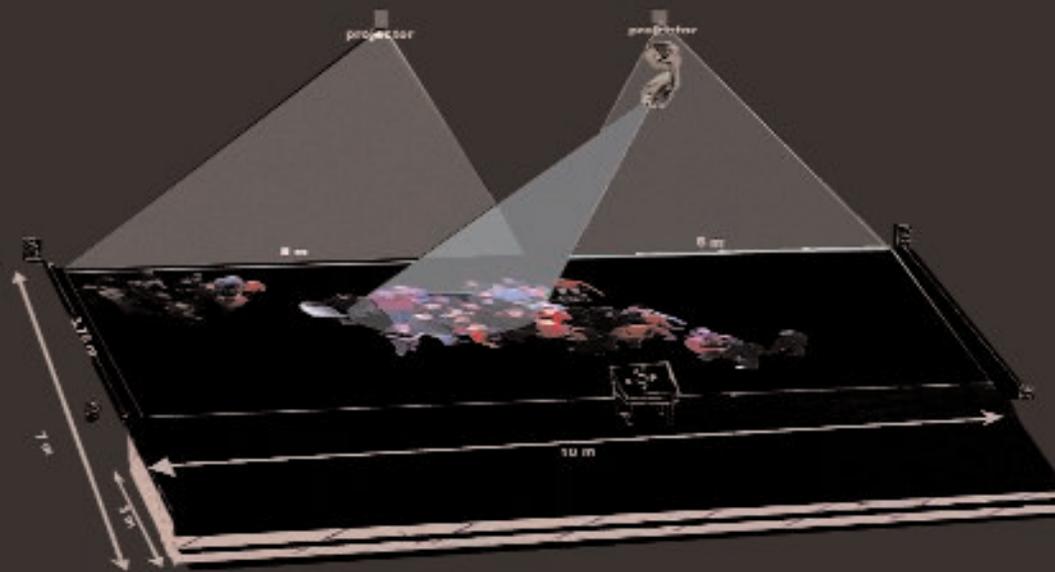


On cherche la lumière

2003





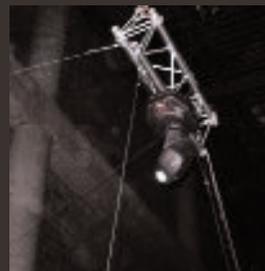


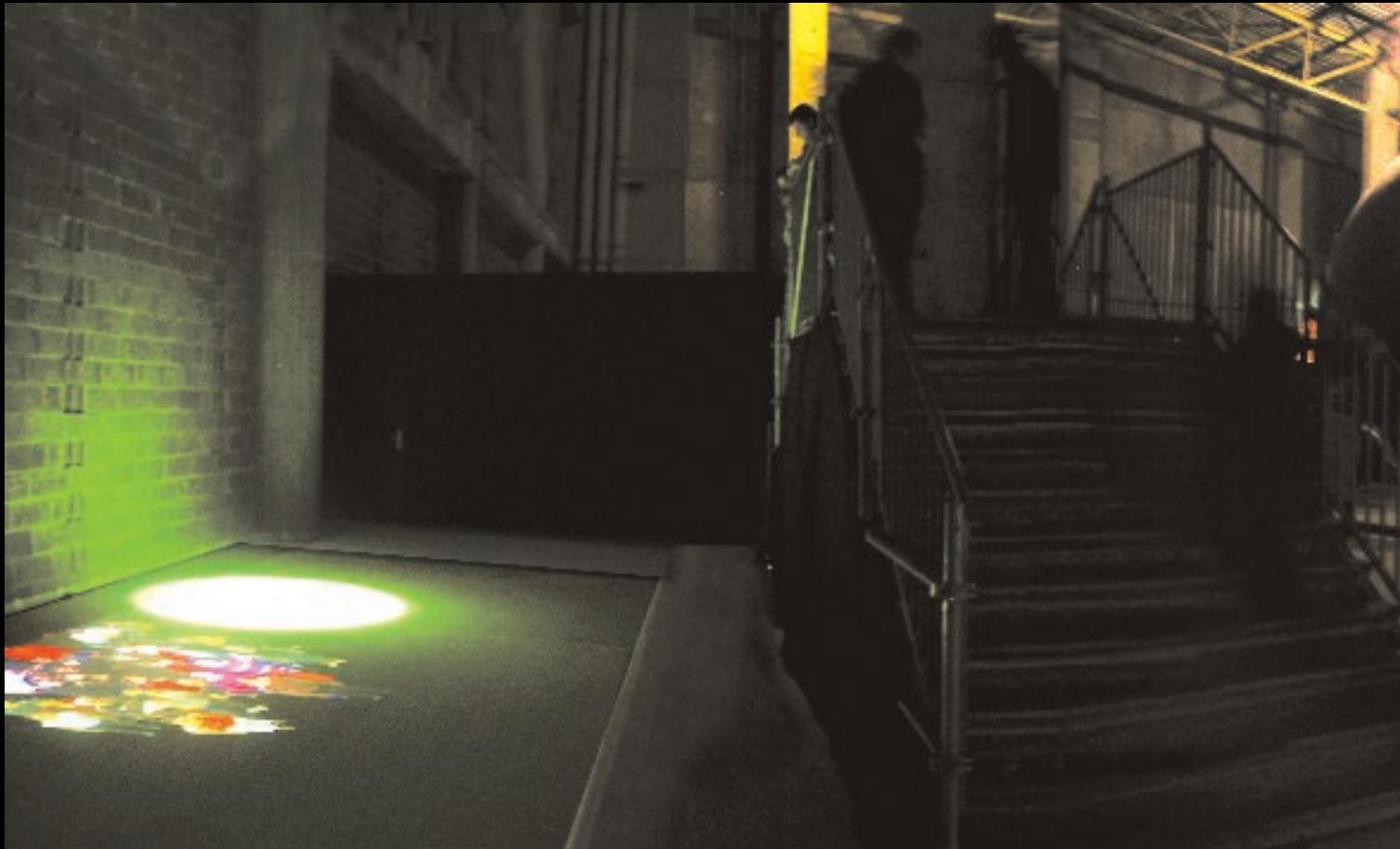
32 On cherche la lumière

2003

Installation multimédia interactive

Grâce à un joystick, le visiteur contrôle un faisceau lumineux. La lumière en mouvement sur le sol provoque le déplacement d'une foule qui cherche à attraper cette lumière, poussant par là-même d'autres foules dans l'ombre. Une lutte se livre alors sous les yeux du spectateur qui se retrouve ainsi à la place d'un dieu regardant le monde des humains.





33

On cherche la lumière

Cinémas du futur, Le 2004 à Euralille, Lille (2003-2004)

We seek the light

2003

Interactive multimedia installation

Using a joystick, the visitor controls a beam of light. The light, moving across the floor, provokes the movement of a mob that is trying to catch it. As the mob moves about, it pushes other mobs away into the shadows. A conflict then unfolds before the spectator's eyes, who thus find himself in the position of a god regarding the world of humans.





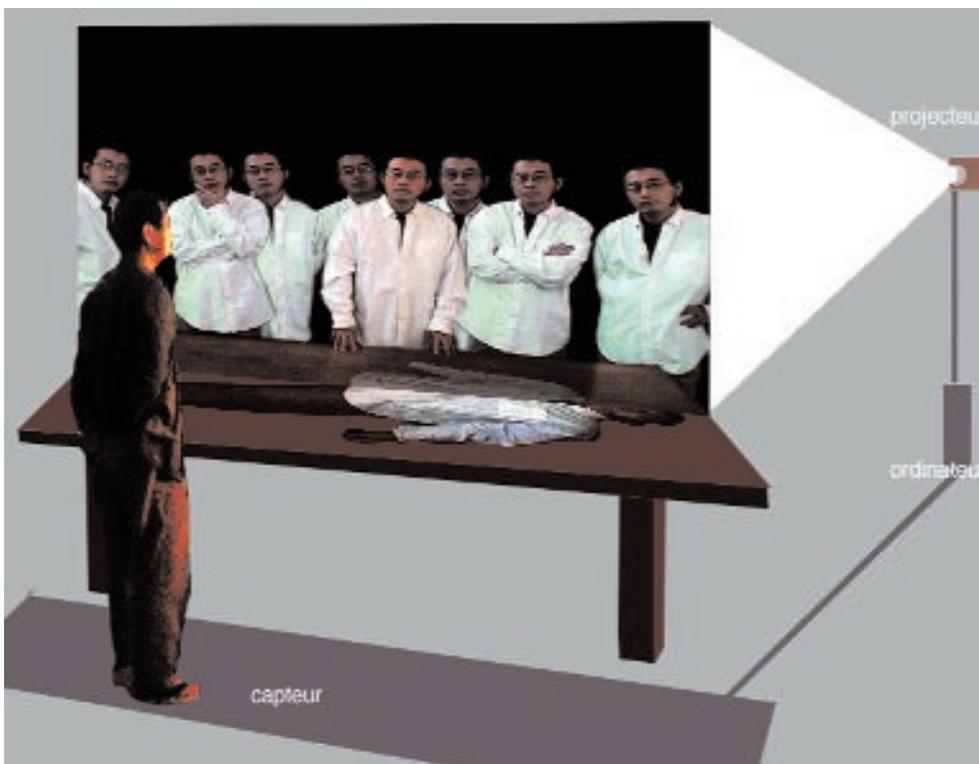
La leçon d'anatomie du docteur Du Zhenjun

2001

36







38

La leçon d'anatomie du docteur Du Zhenjun

2001

Installation multimedia interactive

Le dispositif se compose d'un grand écran et d'une moitié de table réelle fixée à lui par sa tranche longitudinale.

À l'image en arrière plan, Huit Dr Du en blouse blanche entourent une autre table sur laquelle repose un corps allongé inanimé : celui de M. Du. Les huit Dr Du observent M. Du. C'est la leçon d'anatomie.

À l'image au premier plan, la moitié de table réelle se prolonge virtuellement dans l'image par une autre moitié de table : un second M. Du y repose sur l'ensemble des deux à cheval entre le réel et le virtuel. Si le spectateur s'approche de l'écran, les huit Dr Du quittent l'arrière plan de l'image et de manière disciplinée, viennent se poster en demi-cercle autour de la première table. Tant que le visiteur est là, les huit Dr Du se tiennent face à lui et le regardent, semblant l'inviter à suivre lui aussi, ou à donner, une leçon d'anatomie. Si le visiteur se retire, les huit Dr Du se retirent de même, rejoignant à nouveau l'arrière plan de la scène.

age Insertion Modification Contrô



Distribution "Intern

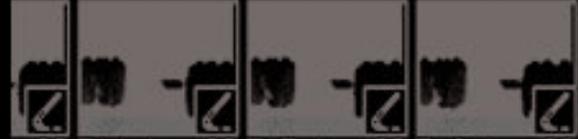
ec.00108



c.00 294 :drec.00 295 :drec.00 296 :drec.00 297 :drec.00



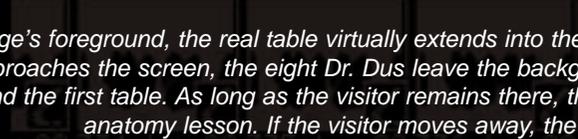
c.00 304 :drec.00 305 :drec.00 306 :drec.00 307 :drec.00



c.00 314 :drec.00 315 :drec.00 316 :drec.00 317 :drec.00



c.00 334 :drec.00 335 :drec.00 336 :drec.00 337 :drec.00



c.00 344 :drec.00 345 :drec.00 346 :drec.00 347 :drec.00



c.00 344 :drec.00 345 :drec.00 346 :drec.00 347 :drec.00



Rembrandt Van Rijn
"La leçon d'anatomie du docteur Tulp",
1632
Huile sur toile, 162,5 x 216,5 cm
Mauritshuis, La Haye

39

Dr. Du Zhenjun's Anatomy Lesson

2001

Interactive multimedia installation

The installation consists of a large screen with half a table affixed to it. In the video, eight Dr. Dus appear in the background, dressed in white coats and surrounding a table with a lifeless body lying on it, that of Mr. Du. The eight Dr. Dus observe Mr. Du. That is the anatomy lesson. In this image's foreground, the real table virtually extends into the animation: a second Mr. Du lies down on it—half real, half virtual. When a viewer approaches the screen, the eight Dr. Dus leave the background of the image and, in an orderly manner, station themselves in a half-circle around the first table. As long as the visitor remains there, the eight Dr. Dus continue to look at him as if inviting him to take or give an anatomy lesson. If the visitor moves away, the eight Dr. Dus also withdraw, returning to the background of the animation.





42

J'efface votre trace

2001







J'efface votre trace
Exit, Maison des Arts, Créteil (2002)

44

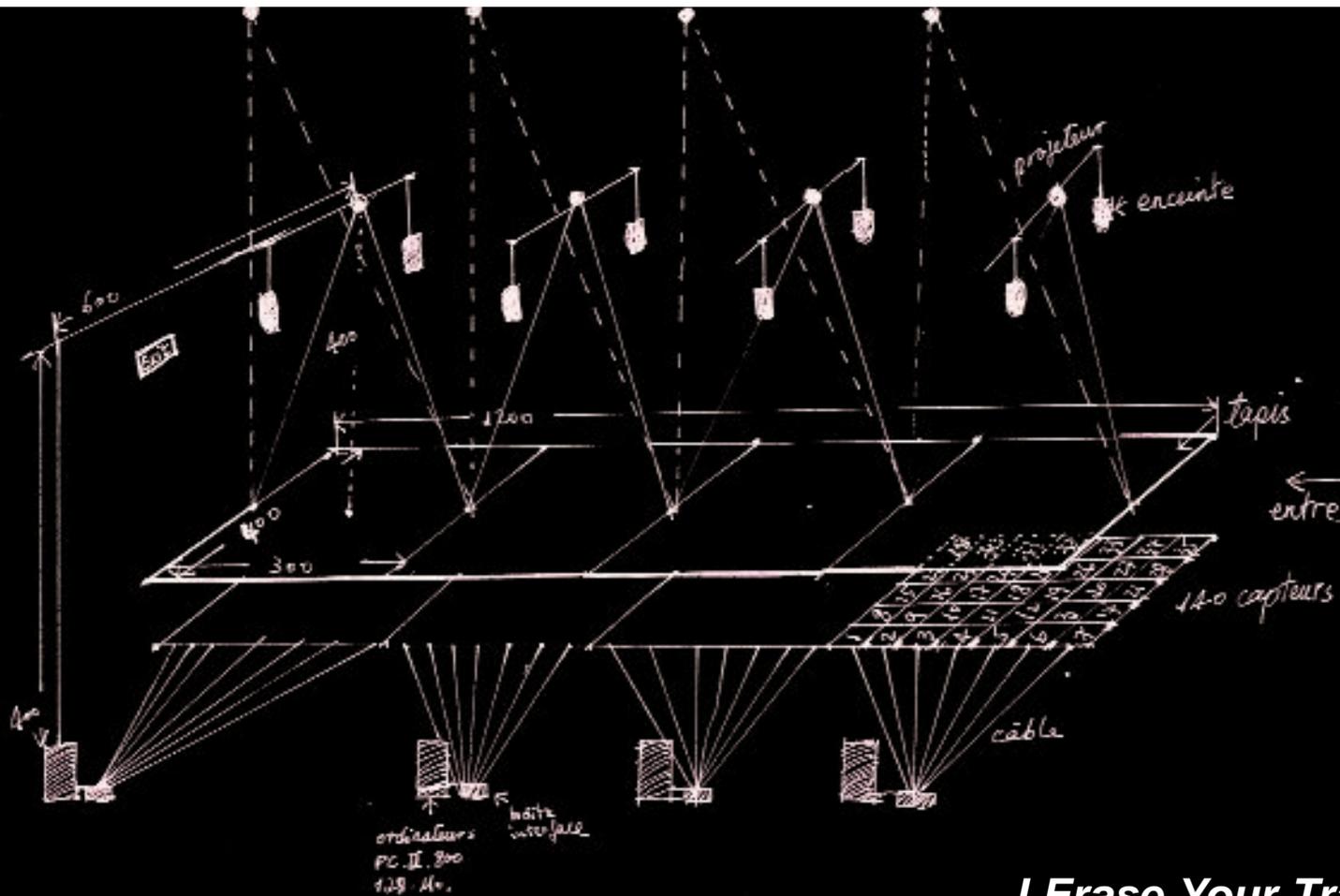
J'efface votre trace

2001

Installation multimédia interactive

Le visiteur arpente un couloir de 4 m de large sur 12 m de long recouvert d'un grand tapis de sol. Où qu'il se déplace, une image le suit au sol. Pas après pas, apparaissent quatre personnages qui s'affairent instantanément à nettoyer, astiquer, frotter, gratter, laver, gommer toute trace ou souillure que le marcheur aurait pu occasionner. Sa présence est effacée avant même qu'il ne se soit retiré.

196 capteurs au sol contrôlent quatre ordinateurs qui gèrent 4 séquences vidéo projetées du plafond.



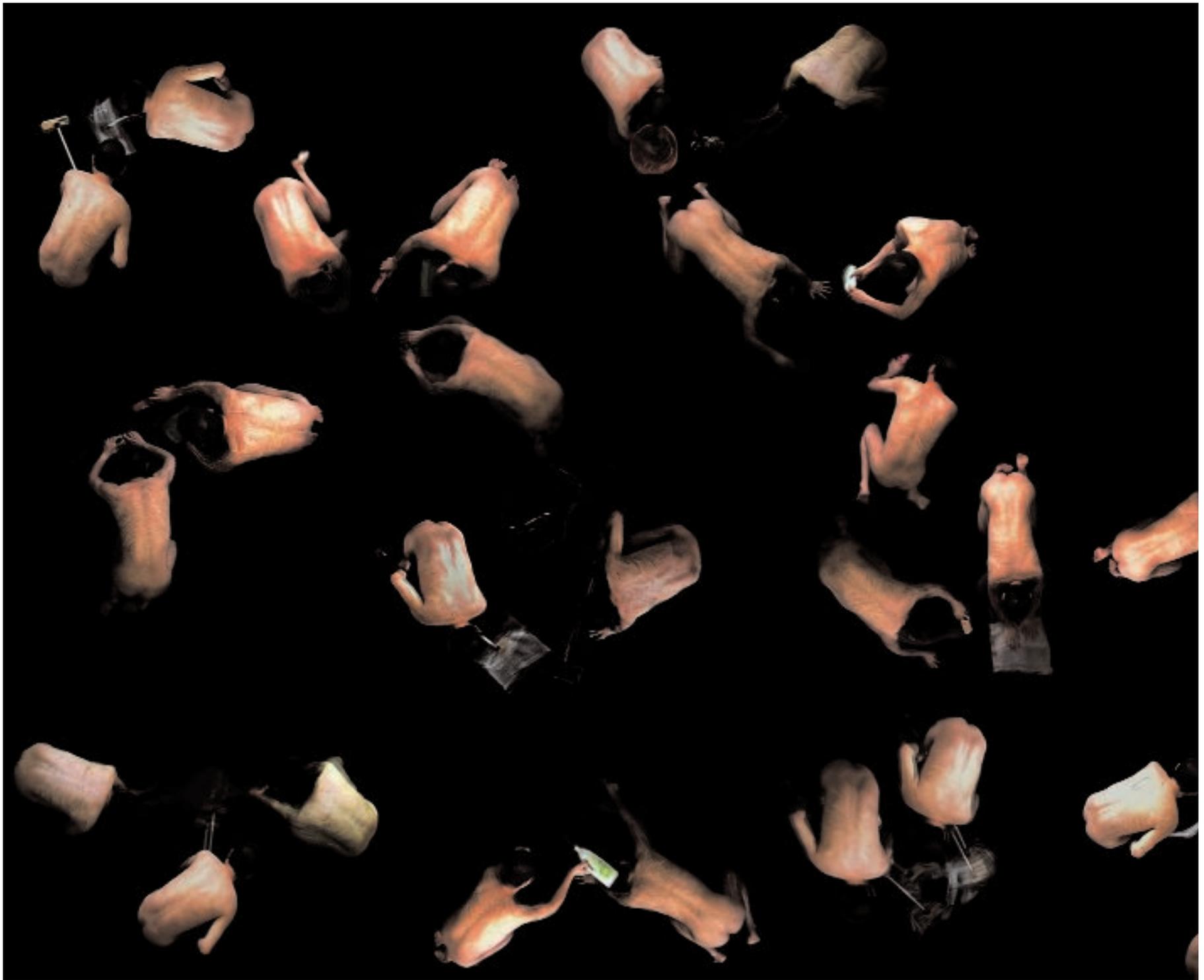
45

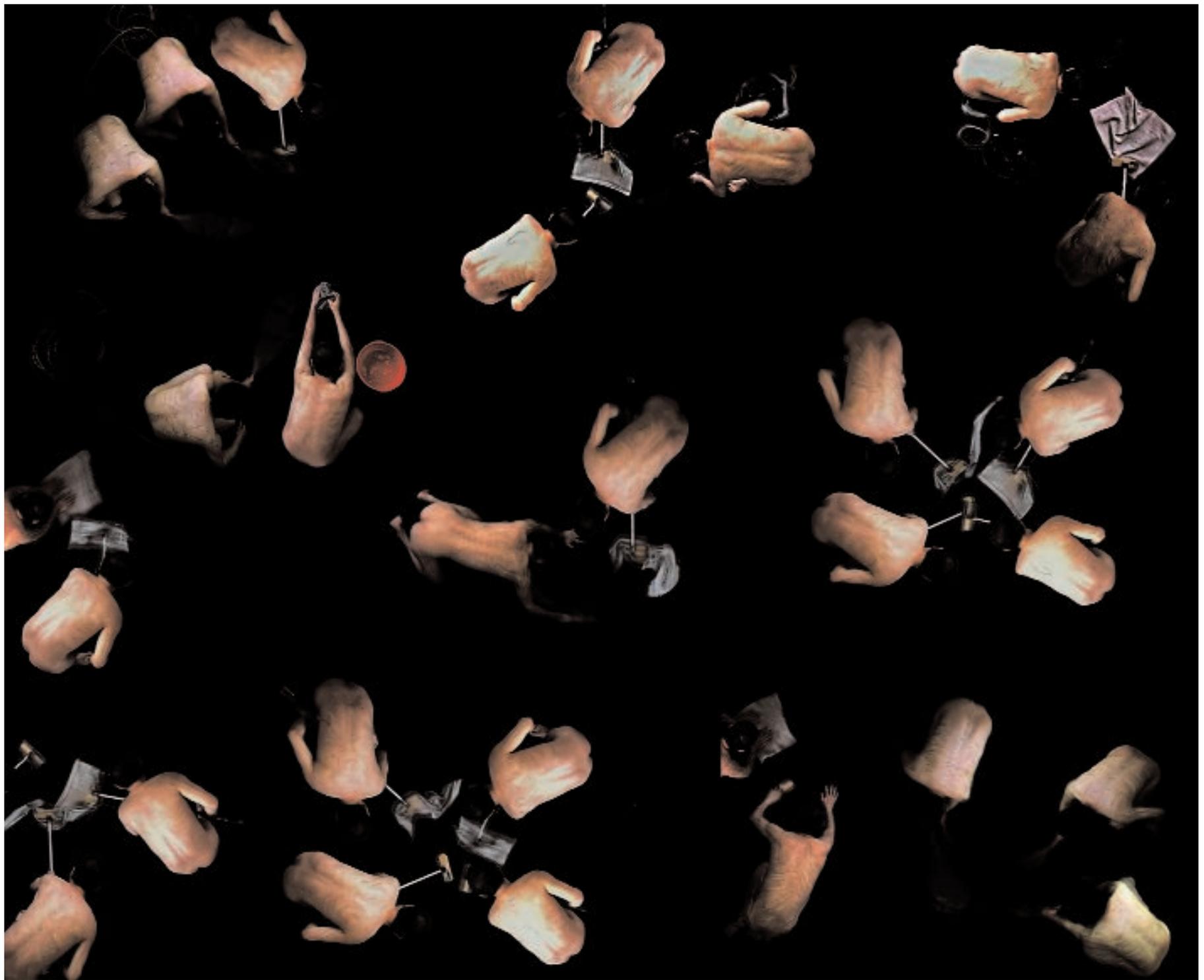
I Erase Your Trace

2001

Interactive multimedia installation

The visitor walks down a 4-meter wide and 12-meter long corridor with a large gray carpet. When the viewer moves within the perimeter of the carpet, an image tags along his steps. Four figures stick to the viewer, bustling about to immediately clean, polish, scrub, scrape, wash, and erase all traces or stains that his steps could have left behind. The visitor cannot set foot on the floor without seeing them appear under his heels with rags, brooms, brushes, and vacuum cleaners in hand... preoccupied with erasing the viewer's presence before he has even left. 196 sensors on the ground are controlling four computers delivering four video sequences projected from the ceiling.

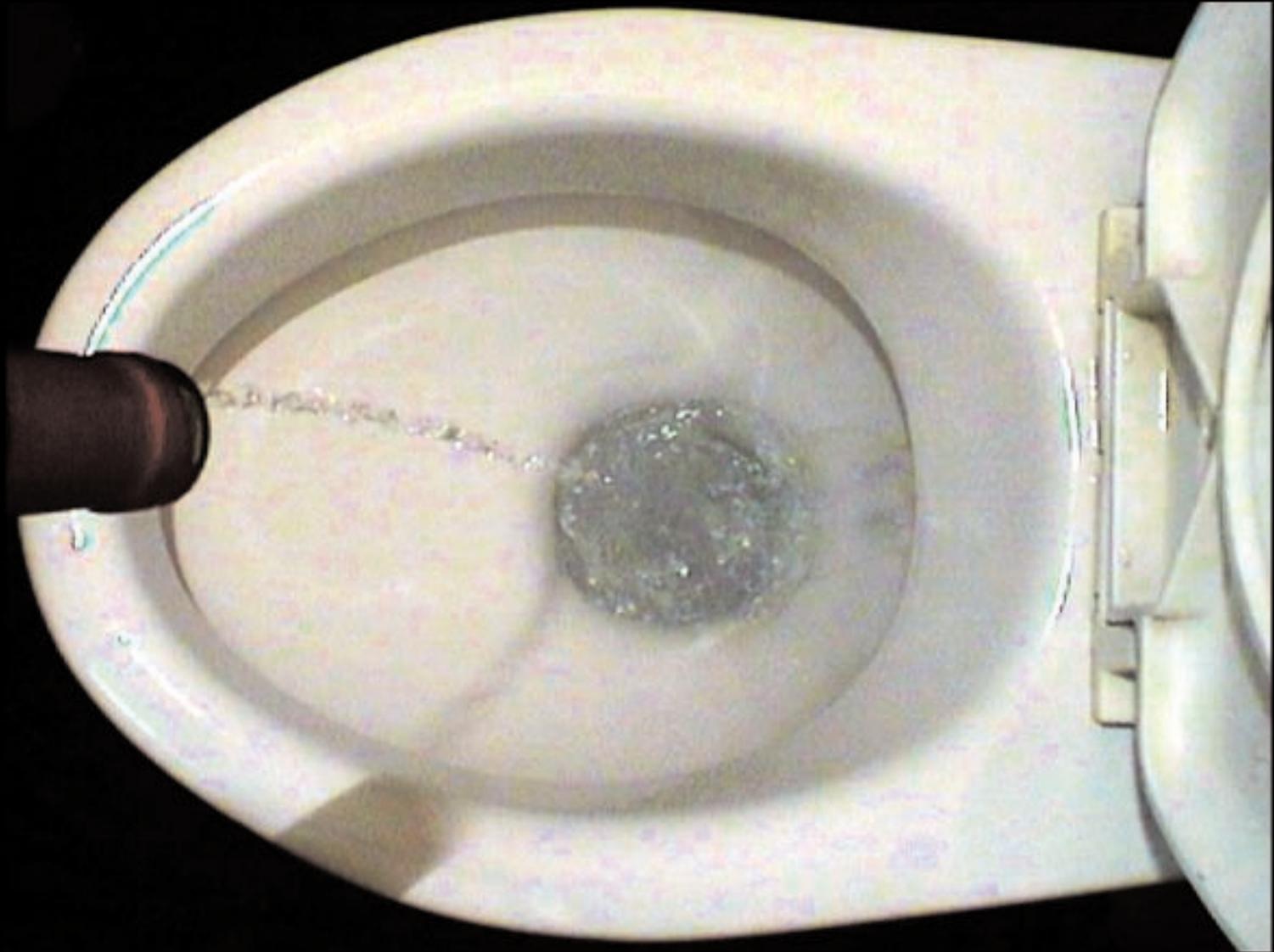




48

Fontaine

2001



Fontaine

2001

Installation multimédia interactive

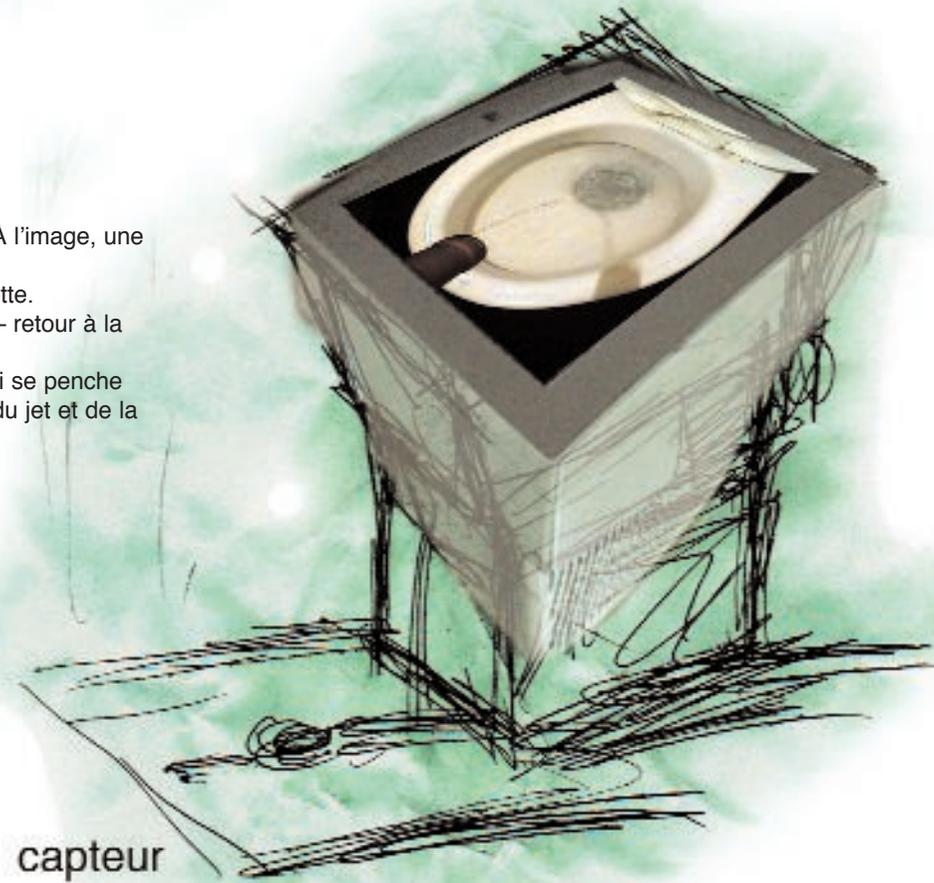
Face au visiteur un écran de moniteur basculé à l'horizontal. À l'image, une animation vidéo montrant l'intérieur d'une cuvette de toilette.

Si le visiteur s'approche, un jet d'eau se déverse dans la cuvette.

Si le visiteur se retire, la chasse d'eau s'actionne toute seule – retour à la première séquence.

Un capteur au sol détecte la présence ou le retrait de celui qui se penche sur l'image initiale, déclenchant respectivement la simulation du jet et de la chasse.

50



Fontaine
Conciergerie, Paris (2003)



51

Fountain

2001

Interactive multimedia installation

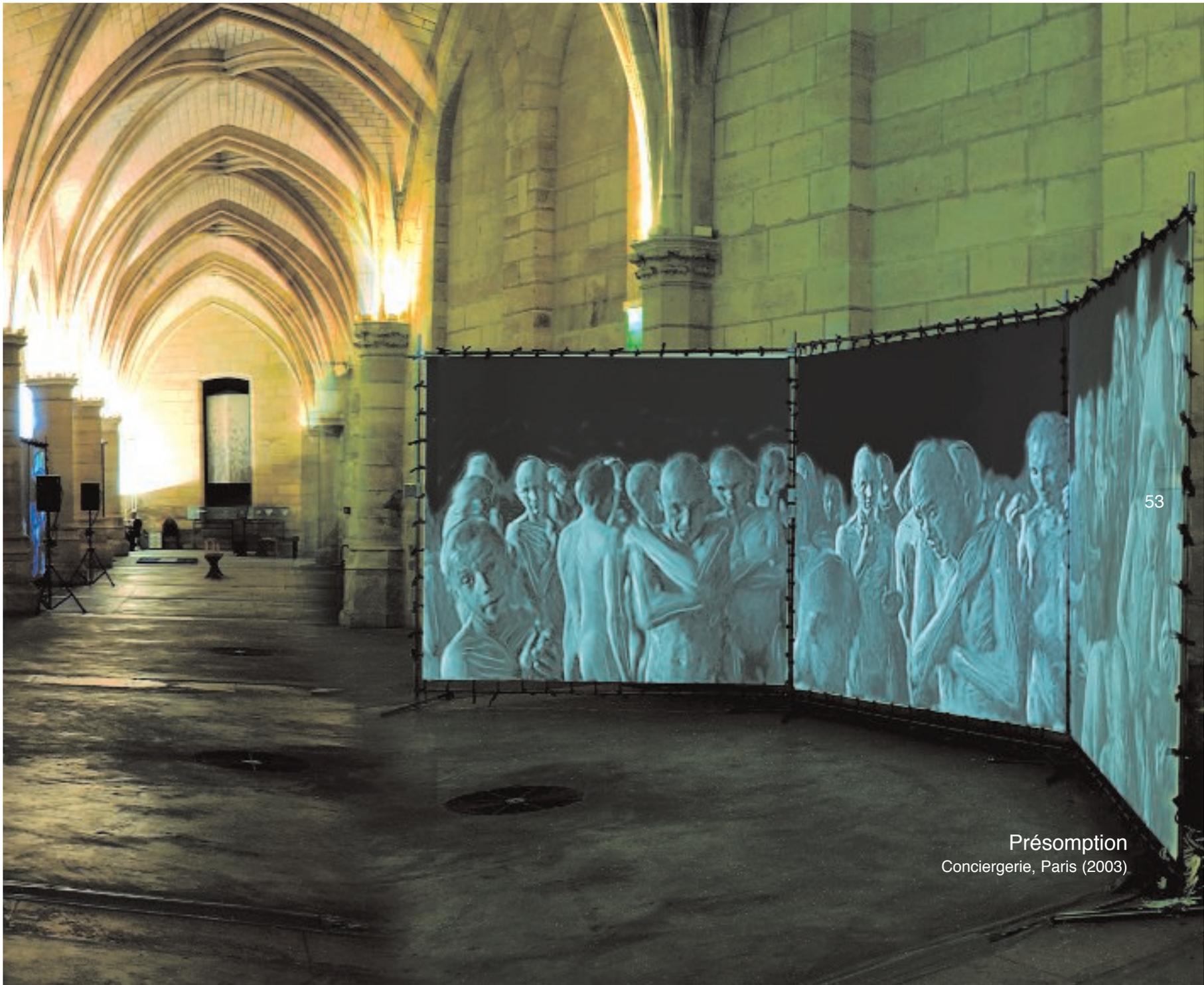
*A monitor is turned on its back. It presents a video animation of the inside of a toilet bowl.
When a visitor approaches, a spurt of water flows into the toilet bowl.
When a visitor withdraws, the toilet flushes all by itself and the video returns to the first sequence.
A sensor on the ground detects the appearance and the withdrawal of a person bending over the
monitor and activates the simulation of the spurt and the flushing respectively.*

52

Présomption

2003





Présomption
Conciergerie, Paris (2003)

305 (Internal)

Présomption

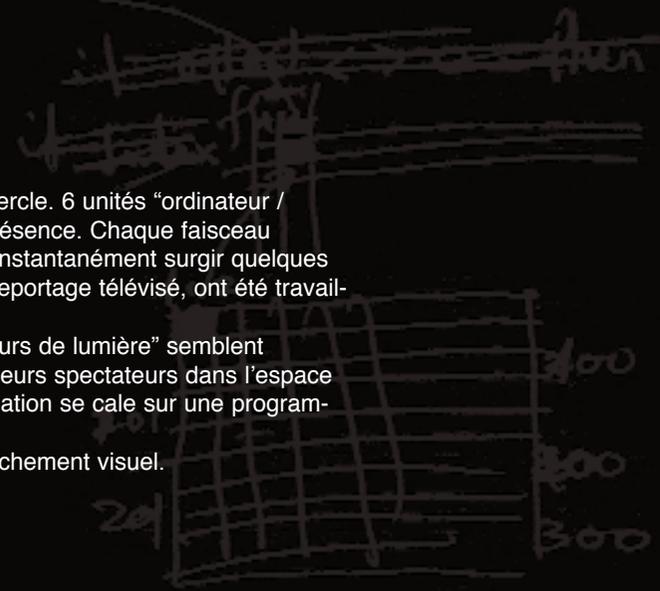
2000

Installation multimédia interactive

L'espace de cette installation est délimité par 6 grands écrans positionnés en cercle. 6 unités "ordinateur / vidéoprojecteur" pilotent 6 films, déclenchés par 18 capteurs de détection de présence. Chaque faisceau infrarouge coupé par le spectateur active la zone de projection dédiée, faisant instantanément surgir quelques secondes d'images à l'écran. Les images des 6 films, initialement issues d'un reportage télévisé, ont été travaillées suivant un système logique intégrant la notion de temps.

Un ou plusieurs personnages apparaissent tels des flashes lumineux. Ces "faiseurs de lumière" semblent accompagner le spectateur tout au long de sa déambulation. Déclenché à plusieurs spectateurs dans l'espace rond, le spectacle devient polyphonique. En l'absence de spectateur, l'installation se cale sur une programmation automatique.

Une bande sonore composée de voix diverses enregistrées complète le déclenchement visuel.



54

```

on mouseUp
  global Offset
  if the rightMouseDown=FALSE then
    set Offset=0
    sound fadeOut 1
  else
    set Offset=201
    puppetSound 3,"lumflach"
    set the volume of sound 3 to 255
  end if
end

```

```

on rightMouseDown
  global Offset
  if the MouseDown=FALSE then
    set Offset=0
    sound fadeOut 1
  else
    set Offset=1
    puppetSound 3,"lumflach"
    set the volume of sound 3 to 255
  end if
end

```

```

on enterFrame
  global Index,Offset

```

if offset < > 0 then
 if Index < 101 then set the
 member of sprite 1 to (Index
 offset)
 also set the member of sprite 1 to ((200-
 Index) + offset)
 else set the member of sprite 1 to 1

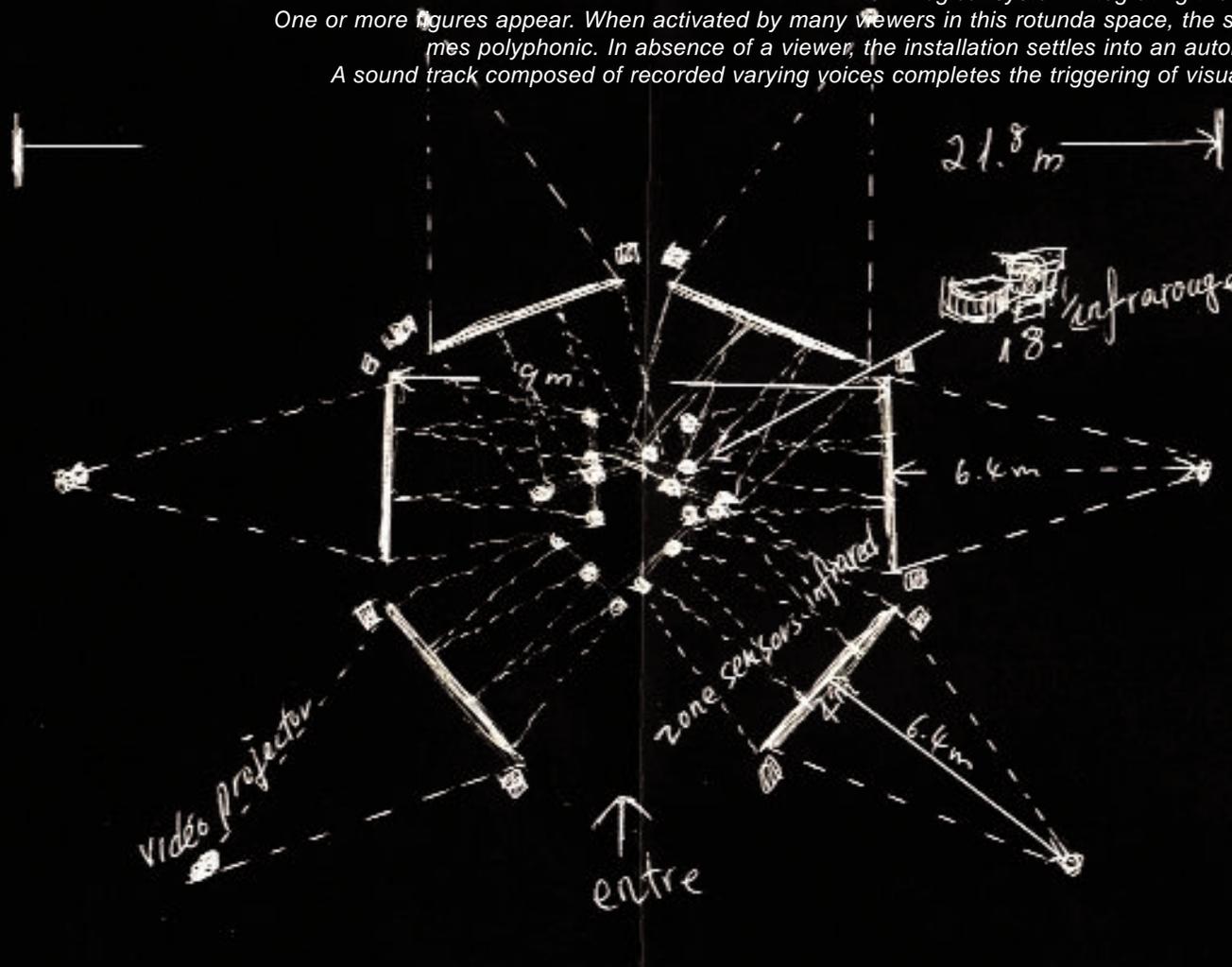
Presumption

2000

Interactive multimedia installation

The space of this installation is delineated by 6 screens arranged in a circle. 6 "computer – video projector" units play 6 films activated by 18 sensors. Each infrared beam interrupted by a spectator triggers the corresponding projection zone, instantly making a few seconds of images appear on the screen. Originally extracted from a television report, the images in the 6 films have been reworked according to a logical system integrating the notion of time.

One or more figures appear. When activated by many viewers in this rotunda space, the spectacle becomes polyphonic. In absence of a viewer, the installation settles into an automatic program. A sound track composed of recorded varying voices completes the triggering of visual components.









58





60

Perturbation

2005

Installation multimédia interactive

L'installation Perturbation est composée de 3 écrans, sur lesquels sont projetées des images d'une cinquantaine d'individus figurants dans différentes postures : l'un lit, l'autre fume, un autre déambule, un autre encore a l'air perturbé...
Devant ces écrans s'affiche un N° de téléphone. Le visiteur peut à tout moment appeler ce numéro. Tous les personnages se mettent alors à chercher maladroitement leurs téléphones, les objets tombent, les toits des maisons s'écroulent, les vaches courent, les oies s'envolent, les chiens hurlent et les chats vont se cacher...



61

Disturbance

2005

Interactive installation

The installation "Disturbance" is composed of three screens, on which images representing about fifty individuals observed in various positions – reading , smoking, strolling, disturbed behaviour – are projected. In front of these screens a sign with a telephone number is installed, The visitor can call this number, then all the individuals clumsily start seeking their telephones, then objects are falling down, roofs of houses are collapsing, cows are running, birds are flying away, dogs are barking and cats are hiding...

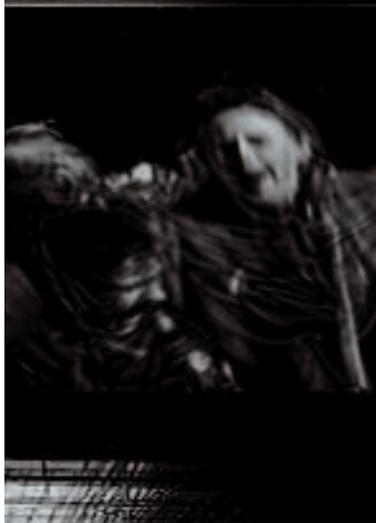


Une semaine du monde de Du Zhenjun

2001

3 REPORTAGE I. DUPONT O. TIETH
S. RUC

12-13





64

Une semaine du monde de Du Zhenjun

2001

Installation multimédia interactive

Ce travail reprend des images de journaux télévisés de différentes chaînes nationales françaises.

Enregistrés tous les jours à la même heure, et cela durant toute une semaine de l'année 2000, ces petits films ont ensuite été retravaillés image par image, puis dotés de bandes sonores. Il y a les enregistrements du lundi, ceux du mardi, du mercredi... Les séquences d'une même journée sont regroupées et intégrées dans un dispositif de navigation cartographique permettant au spectateur de se promener dans l'information sur une surface sans limites.



A Week in the World of Du Zhenjun

2001

Interactive multimedia installation

This piece uses images from news bulletins broadcasted on various national French television stations. Recorded everyday at the same hour for an entire week during the year 2000, these short films were then reworked frame by frame and provided with a sound track. There are recordings from Monday, Tuesday, Wednesday... The sequences of one day are regrouped and combined in a system of cartographical navigation allowing the viewer to browse through the information on the surface of a boundless map.

65





Mercredi 12 Avril 2000, les nouvelles du jour

DISTRICT DE DENAN (OGADEN)







Il me fait mal à chaque minute

1998

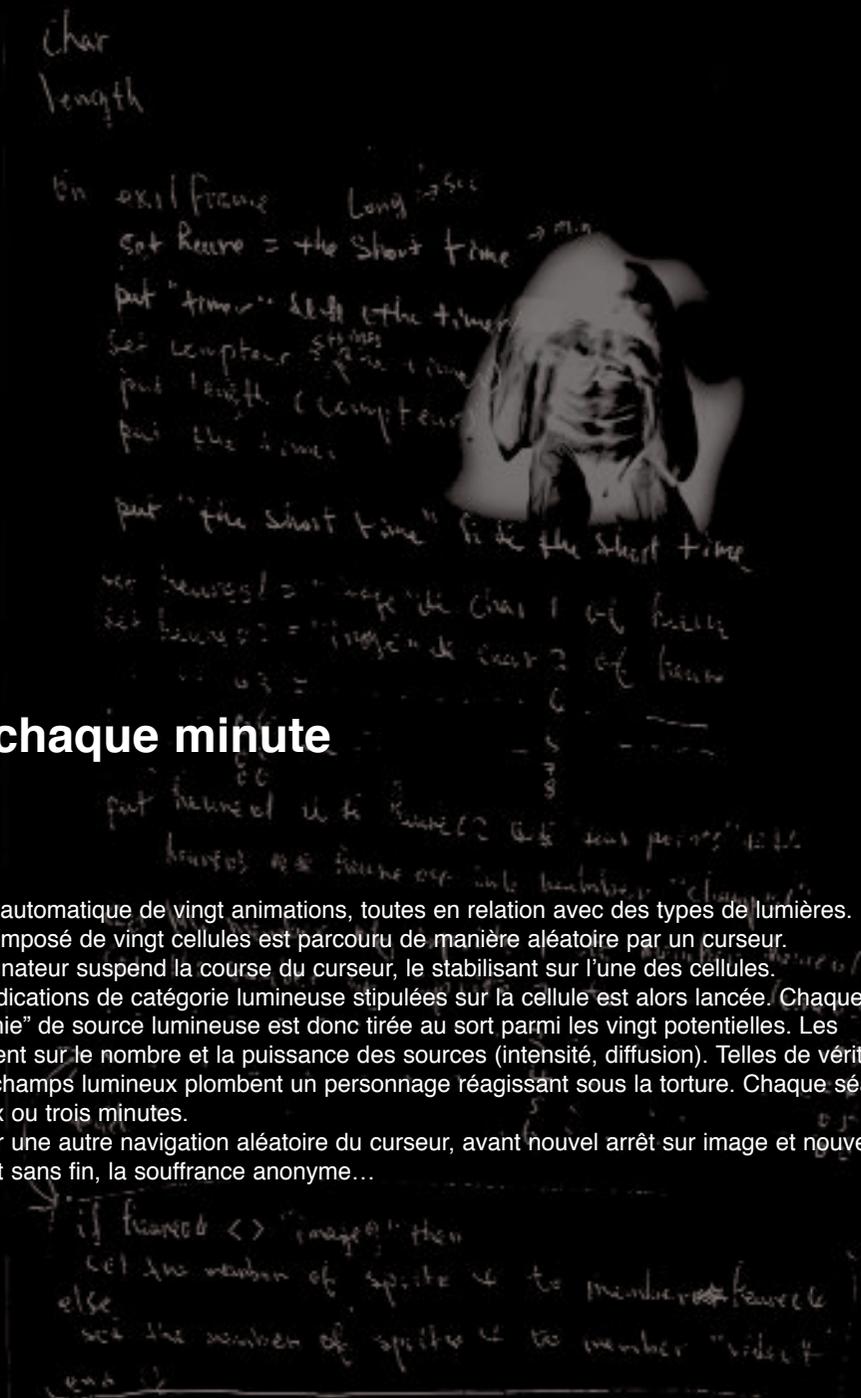


Il me fait mal à chaque minute

1998

Installation multimédia

Ce travail présente une sélection automatique de vingt animations, toutes en relation avec des types de lumières. Face au spectateur, un damier composé de vingt cellules est parcouru de manière aléatoire par un curseur. Chaque minute, l'horloge de l'ordinateur suspend la course du curseur, le stabilisant sur l'une des cellules. L'animation correspondant aux indications de catégorie lumineuse stipulées sur la cellule est alors lancée. Chaque minute, une nouvelle "scénographie" de source lumineuse est donc tirée au sort parmi les vingt potentielles. Les variations de type d'éclairage jouent sur le nombre et la puissance des sources (intensité, diffusion). Telles de véritables projections matérielles, ces champs lumineux plombent un personnage réagissant sous la torture. Chaque séance peut se prolonger jusqu'à deux ou trois minutes. Le damier réapparaît alors... pour une autre navigation aléatoire du curseur, avant nouvel arrêt sur image et nouvelle agression lumineuse. Le cycle est sans fin, la souffrance anonyme...





71

It Hurts Me Every Minute

1998

Multimedia installation

This piece presents an automated selection of twenty animations, all of which are related to qualities of light. A cursor randomly wanders over a checkerboard pattern consisting of twenty cells. Every minute, the computer's clock suspends the trajectory of the cursor so that it locks onto one cell. This activates an animation corresponding to the category of light indicated on the cell. Every minute, a new "stage" of lights is randomly selected out of the twenty possibilities. The different types of lighting play on the quantity and the power of the light sources (intensity, diffusion). Like real projections, these luminous fields light up a figure reacting to the torture. Each session can last up to two or three minutes. Then the checkerboard reappears... for another random navigation of the cursor, before freezing again and activating a new assault by light. The cycle is endless, the suffering is anonymous...







74

Ombres

2005

spectacle

Le spectacle, conçu pour trois comédiens, comprend un écran vidéo dans le fond de scène (4 m de hauteur, 12 m de largeur). L'image est projetée par deux projecteurs vidéo. Les dimensions de ces projections peuvent s'adapter en fonction du lieu.

Ombres est avant tout un jeu, une relation qui s'établit entre des figures réelles et les ombres de lumière qu'elles peuvent créer.

Des individus occupent l'espace, laissant leurs ombres apparaître peu à peu comme les traces troublantes d'une autre réalité d'eux-mêmes. Ces traces ne cessent de leur échapper, leur apprenant ici qu'existe une autre vision du monde, tout aussi vraie, et à laquelle ils vont tenter de donner corps.



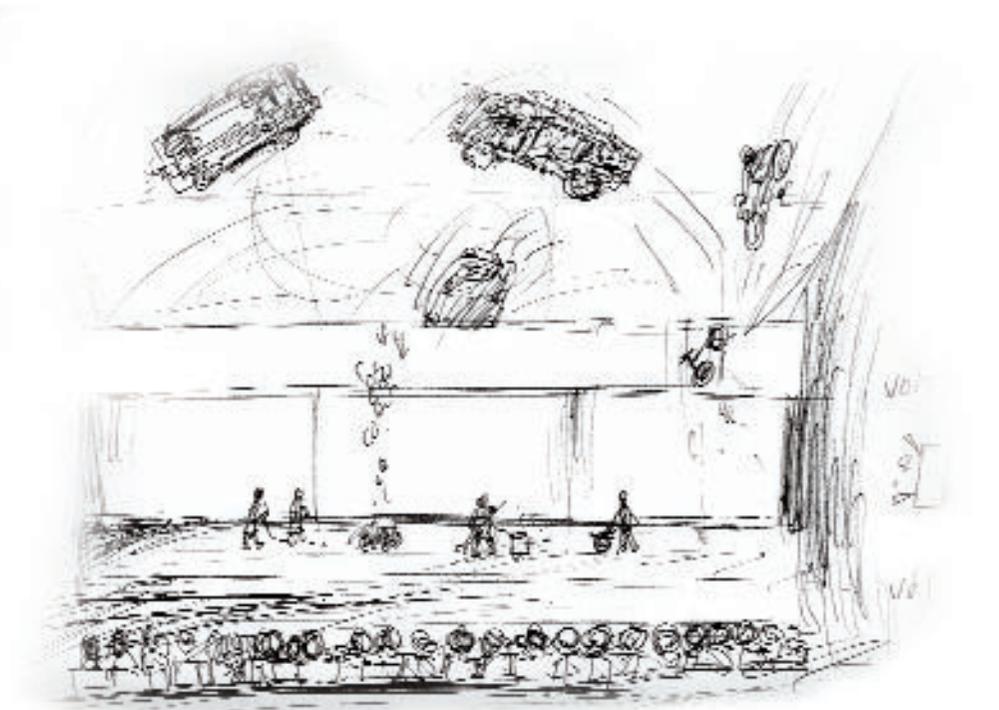
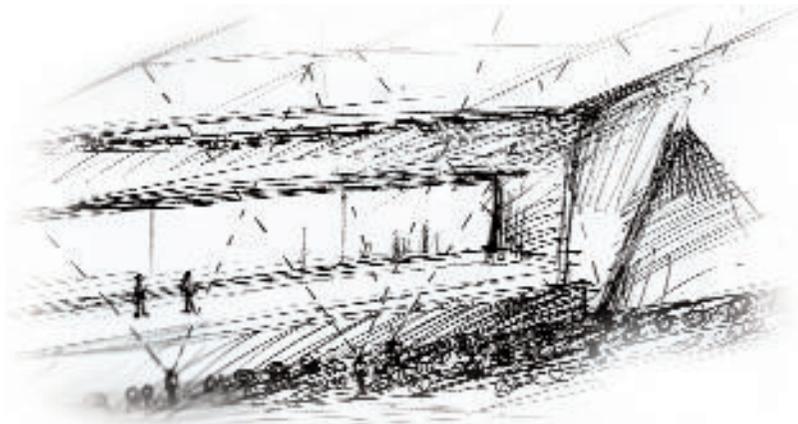
75

Shadows

2005
spectacle

The spectacle is designed for three actors. It comprises a video screen in the back of the stage (4 meters high, 12 meters wide). The image is projected by two video projectors. The dimensions of these projections are variable and adapt to the space.

Shadows is first of all a game, an interplay between real figures, the shades of light and shadows that they create. The individuals occupy the space, letting their shadows appear gradually, disturbing, like the traces of another reality of themselves. These traces constantly escape them, telling them that there exists another vision of the world – quite as real – to which they want to give shape.



76

Human Zoo

spectacle

Human Zoo est un projet chorégraphique, théâtral et audiovisuel. À travers une utilisation permanente de la vidéo, il interroge la nature et le désordre du monde. Explorant plusieurs fragments de ce monde, il révèle les contradictions et les conflits de l'homme d'aujourd'hui face à ses modes de vie et de pensée. L'homme apparaît comme un animal qui, se civilisant, finit par se mettre lui-même en cage. Il s'agit donc de questionner les enjeux de ce changement et d'interroger à nouveau la place de l'humain.

Les images projetées au plafond ont été filmées en contre-plongée, ce qui donne au spectateur l'impression d'être hors de ce monde et de le regarder sans y appartenir. Ce recul lui permet de façonner peu à peu sa propre vision. Les images vidéo, images du monde, se superposent aux présences des comédiens, créant alors des situations imprévisibles.

Le spectacle dure une heure. Il comprend un écran vidéo dans le fond de scène sur lequel l'image est projetée par trois projecteurs vidéo, et un écran au plafond sur lequel l'image est projetée par six projecteurs vidéo. Les images de ces deux écrans communiquent. Les dimensions de ces projections s'adaptent en fonction du lieu.



Human Zoo

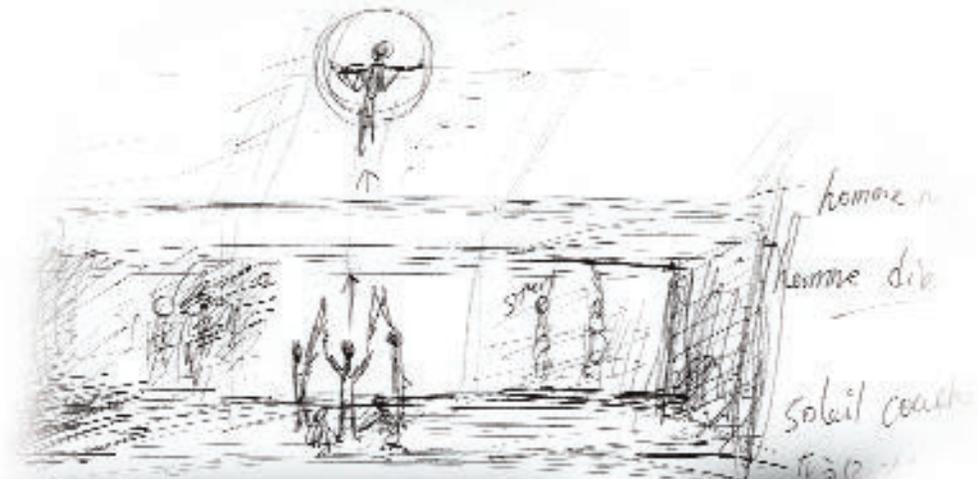
Spectacle

"Human Zoo" is a choreographic, theatrical and audio-visual project. Through a permanent use of the video, it questions the nature and the disorder of the world. Through exploring different aspects of this world, it reveals contradictions and conflicts of today's man, his thought and way of life. Man resembles an animal that civilizing itself, ends up putting itself into the cage. The project therefore is about requisitioning the stakes of this change and to question the place of the human once again.

The images projected at the ceiling were filmed in low-angle shot, which gives the visitor the impression of standing outside of this world and of looking at it without belonging to it. Little by little, this kind of retreat enables him to seek his own vision. The video images, images of the world, are superimposed on the actors, creating unforeseeable situations then.

The spectacle lasts one hour. It includes a video screen in the back of the stage on which the image is projected by three video projectors, and a screen on the ceiling on which the image is projected by six video projectors. The images of these two screens are interacting.

77



Du Zhenjun

Né le 12 mars 1961 à Shanghai. Vit et travaille à Paris.

Born on March 12th 1961 in Shanghai. Lives and works in Paris.

zjdu@aol.com

zjdudu@hotmail.com

<http://membres.lycos.fr/duzhenjun>

- 1998-1999: Mastère de l'École des Beaux-Arts de Rennes, France
(Espaces Plastiques / Espaces Numériques)
Master of the School of Fine Arts of Rennes, France. (Digital Spaces).
- 1984-1986: Diplôme de l'École des Beaux-Arts de L'Université de Shanghai, Chine
Diploma of the School of the Fine Arts of the University of Shanghai, China.
- 1975-1978: Diplôme de l'Institut des Arts et Métiers de Shanghai, Chine
Diploma of the Institute of Arts and Trades of Shanghai, China.

Expositions / Exhibitions

78

- 2004 « Arborecence 04 », Aix-en-Provence, France.
« Reactivity », [ICC] NTT InterCommunication Center, Tokyo, Japon / *Japan.*
« Odyssey », Shanghai Gallery of Art, Shanghai, Chine / *China.*
« Modernité », Théâtre du Rond-Point, Paris, France.
« EXIT » Maison des Arts, Créteil, France.
« BORDERLINE » Maubeuge, France.
« Art Rock », St Brieuc, France.
« Norapolis 2004 », Metz, France.
« Licht! Ljus! Lumière! », Berliner Festspiele, Berlin, Allemagne / *Germany.*
- 2003 « Festival international d'art video », Casablanca, Maroc / *Morocco.*
« être humain trop lourd », Festival d'Automne, La Conciergerie, Paris, France.
« Cinémas du futur », Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture, France.
« LEFT WING » Beijing, Chine / *China.*
- 2002 « La leçon d'anatomie du docteur Du Zhenjun », École des Beaux-Arts, Rennes, France.
« Traverse vidéo », Toulouse, France.
« EXIT », Maison des Arts Créteil, France.
« VIA », Maubeuge, France.
« Vilette numérique », Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris, France.
« Festival Installation interactive in cite », Cube, art3000, Issy-les-Moulineaux, France.
« Digital.crossover Medienkunstfestival », Muffathalle, München, Allemagne / *Germany.*

- 2001 « EXIT », Maison des Arts, Créteil. France.
« VIA », Le Manège, Maubeuge, France & Frameries, Belgique / *Belgium*.
« Vidéo Forme », Clermont-Ferrand, France.
« Vidéobrasil International Electronic Art Festival », São Paulo, Brésil / *Brazil*.
« Medi@terra », Athenes, Lavrion, Sofia, Belgrade, Frankfurt am Main.
- 2000 « Interférences Festival International d'Arts Multimédia », Belfort, France.
- 1999 Exposition collective / *Group exhibition*, École des Beaux-Arts, Rennes, France.
- 1998 « 5è Art Contemporain Ornaïs SACO 98 », Château de Tessé-la-Madeleine, Bagnols de l'Orne, France.
- 1994 Galerie Susanna Biedermann, Paris, France.
- 1992 Galerie France, Bordeaux, France.

Commandes : / Commissions:

Wind — C.I.C.V. Montbéliard, France

On cherche la lumière & Cover — Cinémas du futur (Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture), France

Ombres — Maison des Arts, Créteil, France

Ce catalogue a été réalisé à l'occasion de l'exposition HUMAN ZOO de **Du Zhenjun**, présentée au lieu unique à Nantes du 11 février au 27 mars 2005, sur une invitation de **Jean Blaise**, directeur.

This catalogue has been released for **Du Zhenjun's** exhibition HUMAN ZOO in lieu unique of Nantes from February 2005 the 11th to March 2005, the 27th. Exhibition invited by **Jean Blaise**, director.

Production : lieu unique, scène nationale de Nantes,
subventionnée par / subsidized by
le Ministère de la Culture et de la Communication.

Commissaire de l'exposition / Exhibition Curator **Richard Castelli**

Coordination **Patricia Buck**

Conception graphique / Graphic design **Du Zhenjun**
Traductions / Translations **Sarah Clift, Martina Köeppel-Yang & Jian-Xing Too**

80 Remerciement particulier à / Acknowledgement **Daniel Sourt, Jean-Alain Provost, Eric Chapron, Pierre Congratel, Jérémie Cusenier, Jean-Marc Epiard, Sandy Visionneau, Karim Gabou, Karine Bellanger et Anika Mignotte.**

le lieu unique
2 rue de la Biscuiterie
BP 21304
44013 Nantes cedex 1
tél : 02 51 82 15 00
fax : 02 40 20 20 12
info@lelieuunique.com
www.lelieuunique.com

Impression : GRAPH 2000
Achévé d'imprimer en janvier 2005
Dépôt légal : janvier 2005
Imprimé en France