

Amandine Lécuyer

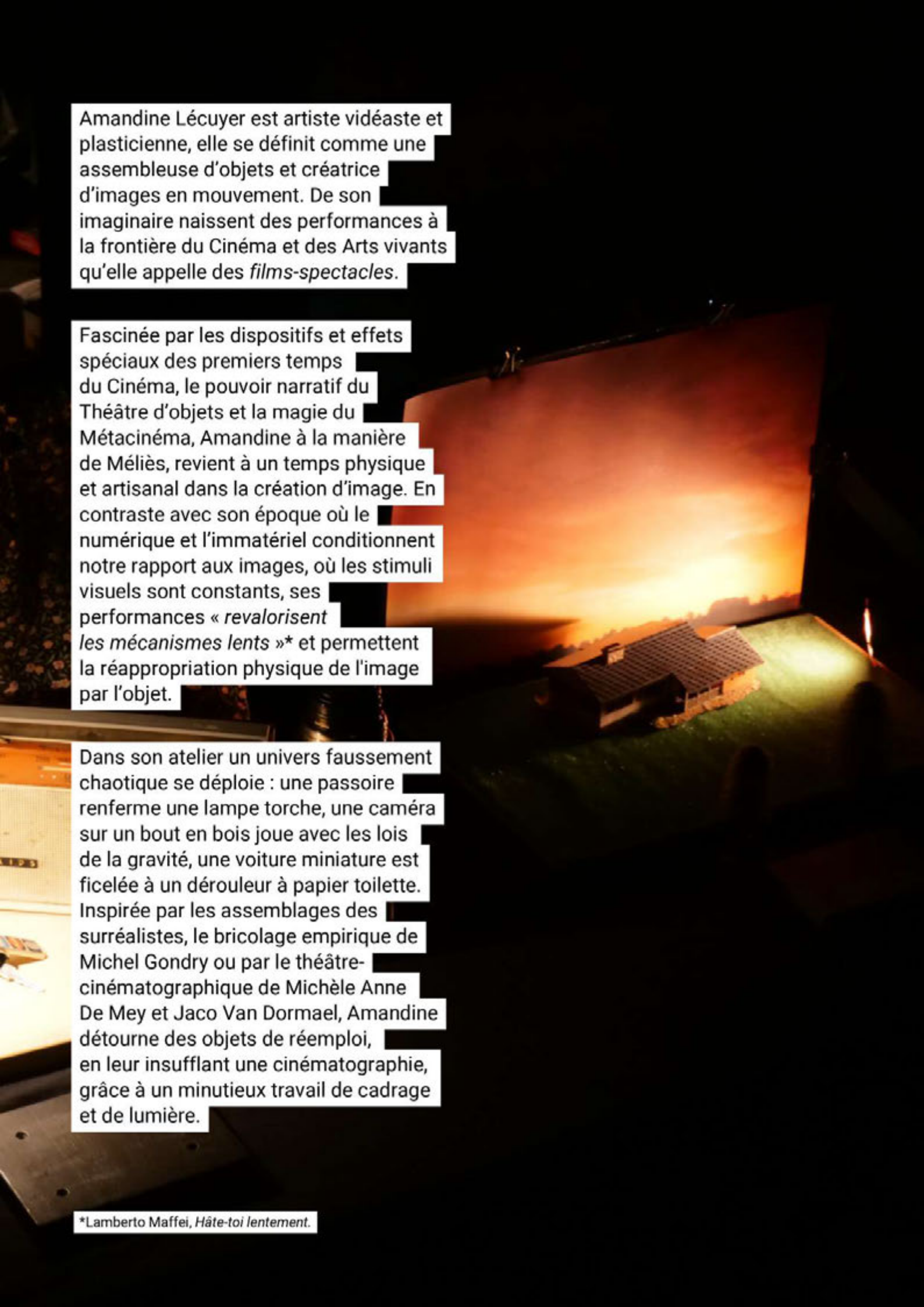



Amandine Lécuyer est artiste vidéaste et plasticienne, elle se définit comme une assembleuse d'objets et créatrice d'images en mouvement. De son imaginaire naissent des performances à la frontière du Cinéma et des Arts vivants qu'elle appelle des *films-spectacles*.

Fascinée par les dispositifs et effets spéciaux des premiers temps du Cinéma, le pouvoir narratif du Théâtre d'objets et la magie du Métacinéma, Amandine à la manière de Méliès, revient à un temps physique et artisanal dans la création d'image. En contraste avec son époque où le numérique et l'immatériel conditionnent notre rapport aux images, où les stimuli visuels sont constants, ses performances « *revalorisent les mécanismes lents* »* et permettent la réappropriation physique de l'image par l'objet.

Dans son atelier un univers faussement chaotique se déploie : une passoire renferme une lampe torche, une caméra sur un bout en bois joue avec les lois de la gravité, une voiture miniature est ficelée à un dérouleur à papier toilette. Inspirée par les assemblages des surréalistes, le bricolage empirique de Michel Gondry ou par le théâtre-cinématographique de Michèle Anne De Mey et Jaco Van Dormael, Amandine détourne des objets de réemploi, en leur insufflant une cinématographie, grâce à un minutieux travail de cadrage et de lumière.

*Lamberto Maffei, *Hâte-toi lentement*.





Le travail d'Amandine s'apparente à un jeu de ping-pong entre *champ/hors-champ*, *fiction/réalité*, *image/coulisses*. La confrontation de ces opposés, dans un même espace-temps, donne lieu à des expériences visuelles magique et poétique.

Après une résidence soutenue par le Ministère de la culture et la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, Amandine poursuivra la création de son prochain spectacle *Road-magie* mêlant manipulation d'objets et création d'images à vue, en janvier 2025, lors d'une résidence au théâtre de la NEF, à Paris.

Il était planté là

2023



1



2

Dans l'obscurité, sur une grande table de tournage, 16 énigmatiques dispositifs illuminés s'animent : des rouleaux à pâtisserie font avancer une route, des brosses à wc imitent une forêt de sapins, un abat-jour tourne en rond sur un plateau de fromage.

A partir de ces assemblages d'objets loufoques, et, par d'ingénieuses illusions visuelles (jeu d'échelle, de cadrage, effets de perspective et de reflets) Amandine réalise des images filmées, montées et projetées simultanément sur un grand écran.

1. L'installation performative avec Amandine, le conducteur (public) et la monteuse vidéo
2. Réalisation d'image à vue



1

Une caméra dans chaque main, concentrée et synchronisée sur la bande sonore qui accompagne ses images, Amandine déploie une chorégraphie précise, naviguant aisément parmi ses 20 mètres de câbles vidéo.

Le film-spectacle *Il était planté là* nous plonge dans un mystérieux road-movie dont la quiétude vient être perturbée par un fait irrationnel : sur une longue ligne droite au milieu de la route se dresse un arbre, enraciné. La conductrice, filmée et incarnée par une personne du public freine brutalement et sort de sa voiture pour découvrir cet étrange phénomène.

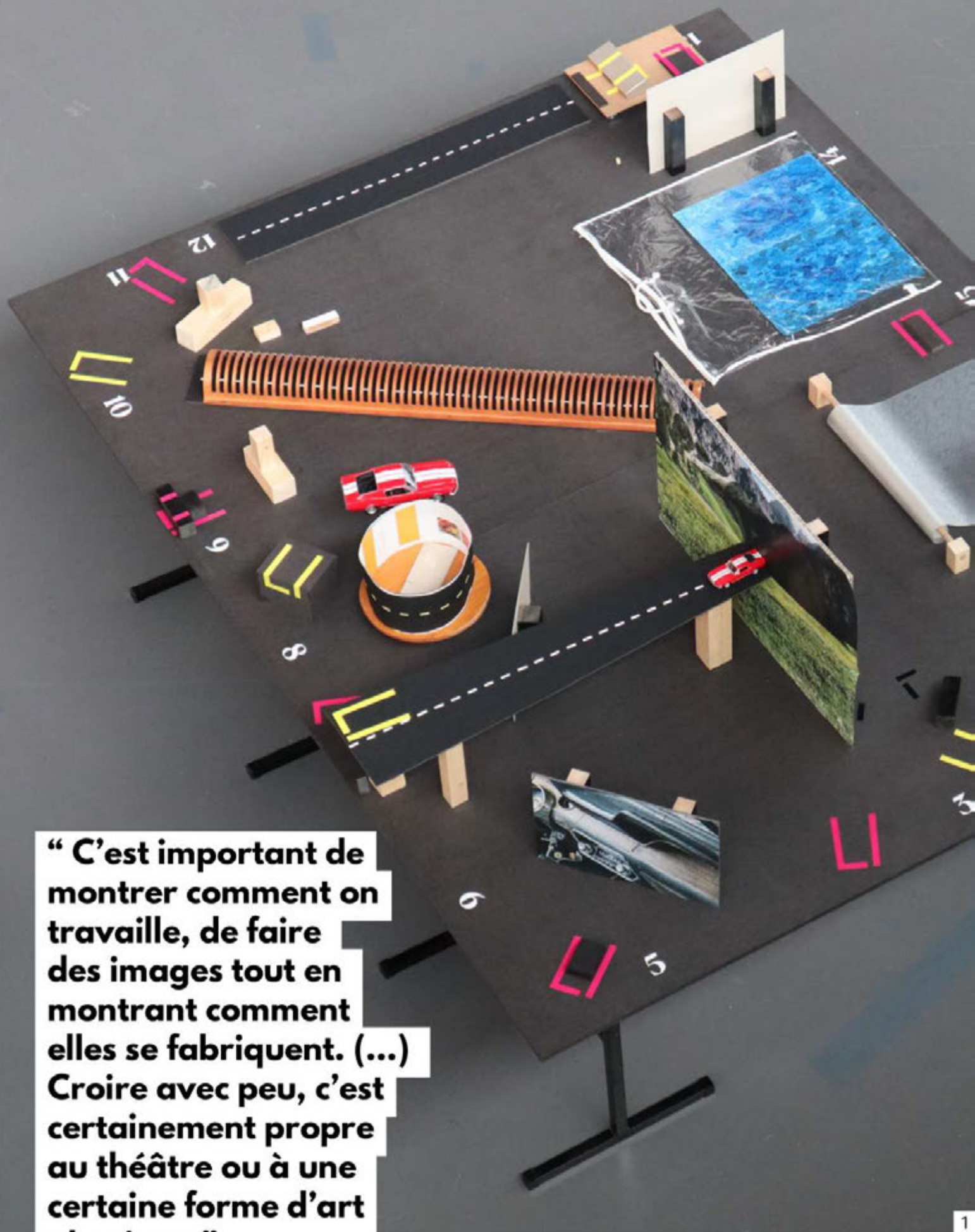
Au cours d'une performance de 12 minutes, Amandine mêle réalité et fiction dans un même-espace temps.

Cette performance a été jouée au festival Ciné Pampa (Saints-en-Puisaye), au Repaire avec la compagnie la Rumeur, au festival d'Arts numérique DNA (Grenoble) et au festival Univers Numérique d'Ugine.



2

1. Vue d'ensemble sur l'installation avec la scène 7 projetée à l'écran
2. Dispositif de la scène 7



**“ C’est important de
montrer comment on
travaille, de faire
des images tout en
montrant comment
elles se fabriquent. (...)
Croire avec peu, c’est
certainement propre
au théâtre ou à une
certaine forme d’art
plastique ”**

Philippe Quesne

1. Vue sur la table de tournage



1



2

1. Dispositif de la scène 2 actionné, avec en fond, la projection en simultanée sur l'écran
2. Vue rapprochée du dispositif 2



1



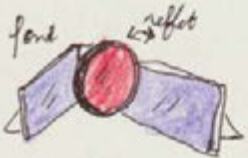
2

1. Décor de la scène 10 actionné
2. Image filmée et projetée sur l'écran

liste de tous les outils/dispositifs nécessaires =

jeudi 6

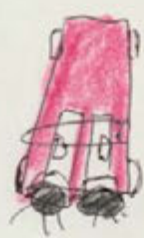
1



2



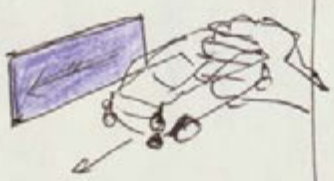
3



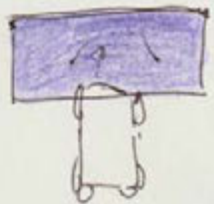
5



6



7



8

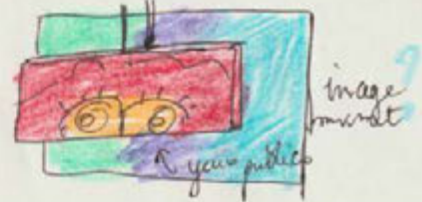


9

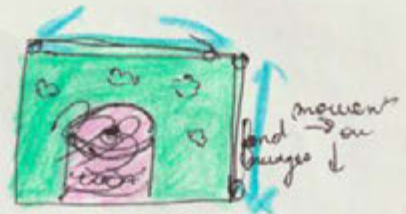
10

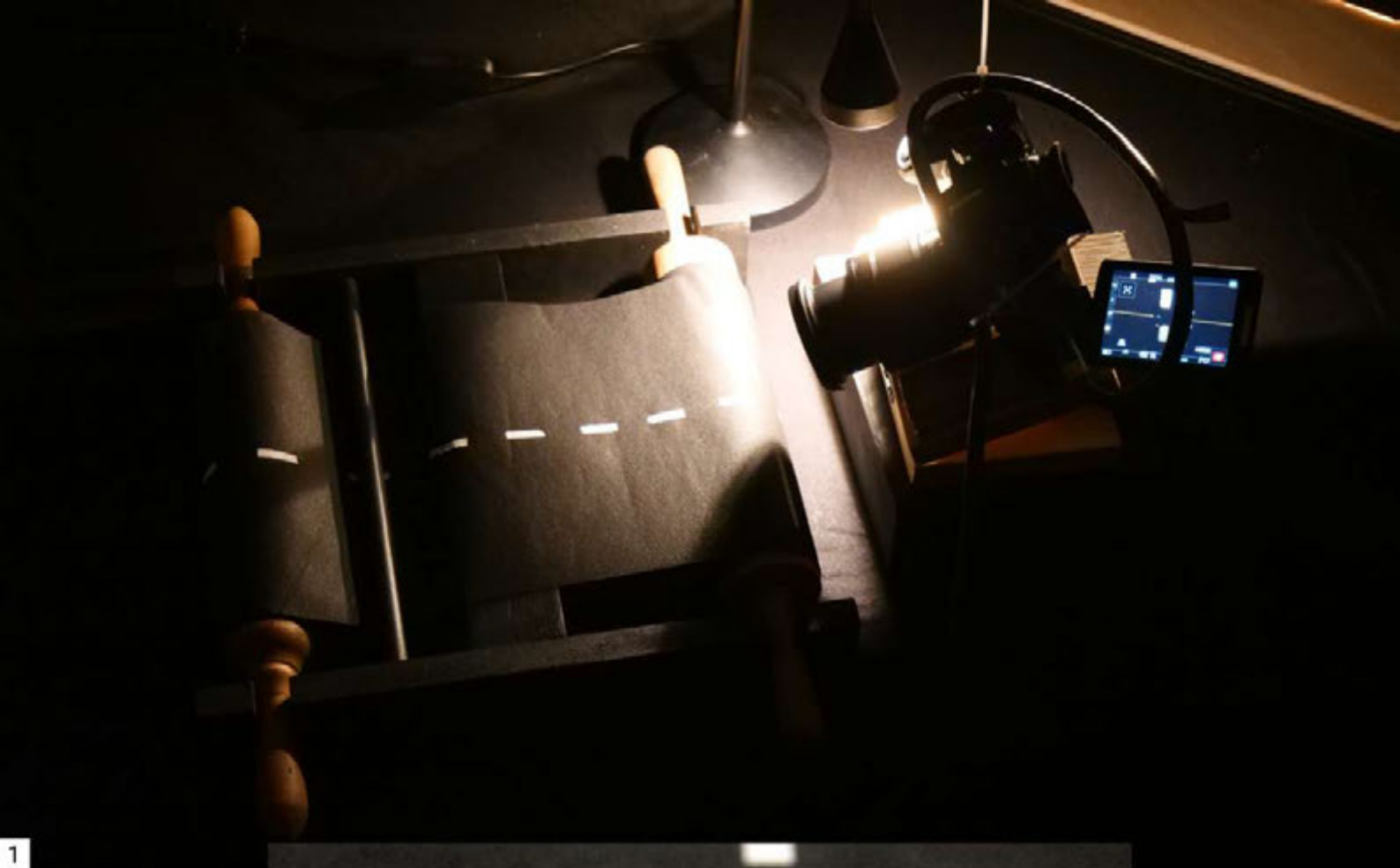


11

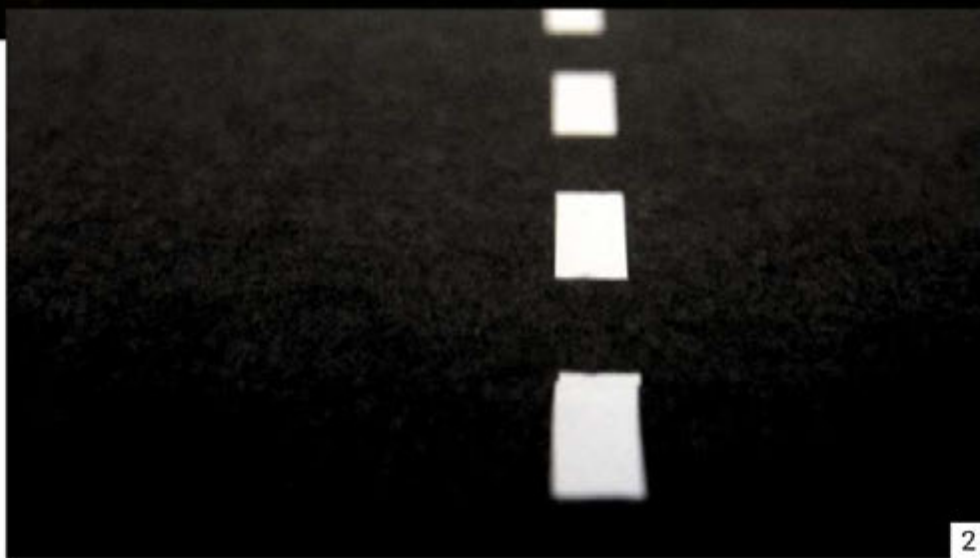


12





1



2

1. Décor de la scène 7
2. Image filmée et projetée sur l'écran



1. Dispositif pour réaliser 2 plans caméra



1



2

1. Décor de la scène 8 actionné
2. Image filmée et projetée sur l'écran

Amandine Lécuyer ⁽¹⁹⁹⁷⁾

@AMANDINELECUYER

Master Espace et communication

SPACE IS THE MOVIE

Enseignant: Dominic Robson





Du live cinema sur un plateau de poche

Imaginer un espace scénographique qui tienne à la fois de lieu de réalisation, de projection, de performance et d'interprétation n'est pas une mince affaire. C'est pourtant le défi relevé par le projet *Space is the movie*, qui emprunte la thématique à la fois idoine et paradoxale du *road movie* pour produire 15 séquences jouées et montées en direct. Idoine, car ce genre cinématographique s'avère en soi particulièrement propice au designer désireux d'élaborer des dispositifs pour créer des scènes d'action (crash, freinage) et des passages plus lents (longue ligne droite, paysage défilant). Paradoxale, car malgré les multiples rebondissements de l'histoire, comme cette chute au ralenti dans les airs, suivie d'un amerrissage, la route a plutôt tendance ici à faire du sur-place.

Pour autant, l'action se révèle particulièrement physique dans les manipulations de l'héroïne : une voiture Ford Mustang GT500 jouet filmée à l'aide d'une tablette ou d'un téléphone portable en mode théâtre d'objet. Tous les artifices de *Space is the movie* privilégient une tonalité « effet spécial lo-fi » s'articulant au détournement de nombreux ustensiles du quotidien. Miroir rond de maquillage jouant le rétroviseur extérieur,

tour à CD transformée en tunnel, pochette plastique bleutée mimant la mer, ou encore petites lampes amplifiant les effets de vitesse ou de reflets : la truculence est de mise.

Space is the movie se veut aussi un véritable projet de *live cinema*. Les séquences sont filmées, montées et projetées en direct. La bande-son originale oblige aussi à une grande synchronisation des gestes. Un spectateur est même invité dans une scène à venir jouer les pilotes. L'illusion est garantie ! Toute la scénographie, concentrée sur une table plateau presque de poche, tend d'ailleurs à stimuler une logique à la fois simple et extraordinaire. Dans une semi-pénombre, le public cernant au plus près ce décor intime, elle invite à la découverte simultanée des coulisses, des dispositifs et du réalisme du film fini.

Même si sa conceptrice, Amandine Lécuyer, avoue s'être inspirée de quelques films (*Thelma et Louise*, mais aussi *Grand Prix* ou *Duel*) et que l'idée de rompre avec l'incidence souvent masculine de ce genre l'a stimulée, le *road movie* n'est ici qu'un prétexte. Une première expérimentation avant d'orienter le processus vers d'autres scénarios et performances. LC

Bricoleuse de cinéma

Issue des Arts Appliqués, Amandine aborde le Cinéma avec une approche de *bricoleuse empirique*. Volontairement détachée des techniques professionnelles mises à l'œuvre sur les plateaux de tournage, elle s'accorde avec cette définition du bricolage : "installer quelque chose en amateur et avec ingéniosité". Ainsi dans son travail "elle bricole du cinéma" et trouve écho avec le bricolage cinématographique de Michel Gondry, qui, lui aussi, part "de l'objet trivial pour arriver à l'invention, et qu'il y ai une forme différente qui surgisse*".

Amandine porte un regard interrogateur sur les objets qui l'entoure, elle les questionne afin de déceler leur *capacité cinématographique*. Utilisés à la fois comme catalyseurs ou actionneurs à fiction, les objets et matériaux de réemploi sont pour Amandine de véritables trésors cinématographiques.

3, 2, 1 Rembobinez !

2023



2



3

Sur ce grand plateau se joue une course de voiture filmée simultanément, par le public, en plan séquence. D'ordinaire numérique et immatériel, le jeu vidéo devient ici physique, manuel et artisanal : deux bobines de fils à rembobiner font avancer les voitures et un chariot à travelling équipé d'un des téléphones des joueur.euse.s filme le duel.

Cette installation autonome en énergie nécessite comme seule technologie deux joueur.ses et un.e réalisateur.rice.

1. Installation actionnée par le public
2. Vue d'ensemble sur l'installation
3. Chariot-travelling



1



2

1. & 2. Le dispositif en action

Facilement démontable et transportable dans un véhicule léger, Amandine a imaginé ce dispositif de sorte à pouvoir l'implanter dans une multitude de lieux et d'événements.

De ce plateau imaginé comme un diorama sur 6 plans, où la perspective et le travelling apportent une véritable illusion de vitesse, naît une fiction.

Imaginée pour le festival en plein air *Playtime* à Bricquebec en Cotentin, *3,2,1 Rembobinez* est une installation *manipulable* entre le cinéma portatif et le jeu de kermesse.

Home (made) cinéma

2024



1

Comment faire un film, recréer une expérience cinématographique dépourvu d'outils numériques (caméra, projecteur, écran) en incluant physiquement le spectateur ? La résidence de recherche *Iconoclasses*, à la Galerie Duchamp, m'a permis de développer 3 dispositifs cinématographiques manuels, autour de ce questionnement sur le *cinéma sans caméra*.

Ces trois dispositifs exposent trois films issus d'histoires recueillies auprès du personnel et élèves du collège. Remplacer par l'écran numérique les films sont ici dessinés sur du papier. Pour regarder les films, le public s'approche et place son regard à la hauteur d'un cadrage (pare-brise de voiture, portière...), puis s'empare d'un objet (rouleau à pâtisserie, bobines de fils) pour dérouler le film papier. Ces dispositifs sont construits à partir d'assemblage d'objets de réemploi, détournés de leur fonction.

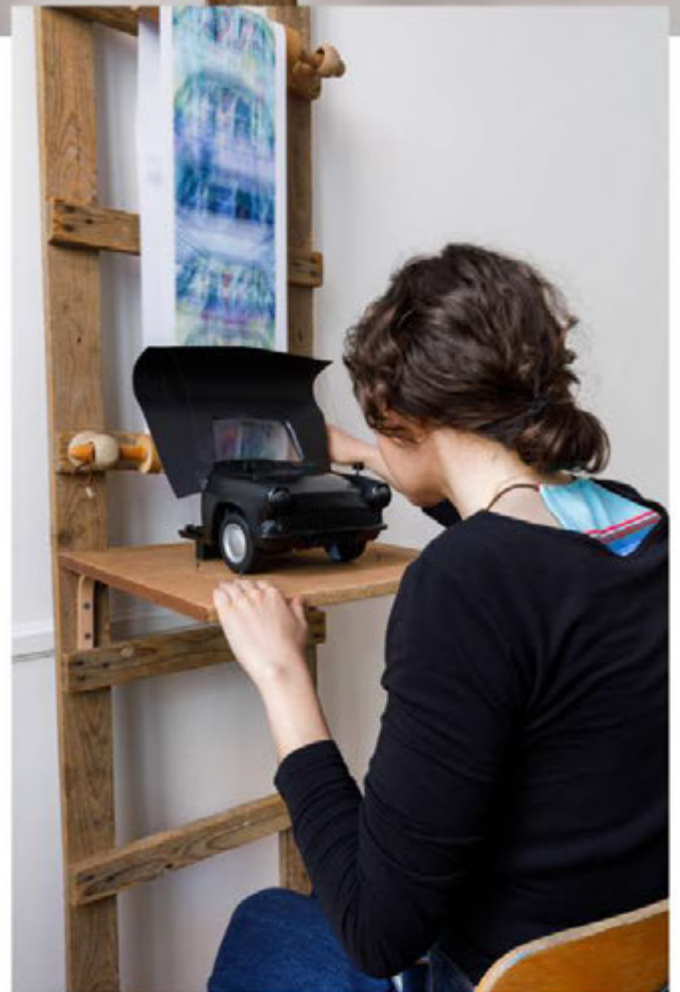


3

1. Vue d'ensemble sur le dispositif n°1, 2 et 3 (de gauche à droite)
2. Le dispositif n°1 actionné



Dessin réalisé sur commande par Sohyun Park, d'après une histoire d'Aline (Professeur d'Arts Plastiques au collège Albert Calmette)



Dessin réalisé sur commande par Léna Martinez, d'après une histoire d'Ambre (élève au collège Albert Calmette)

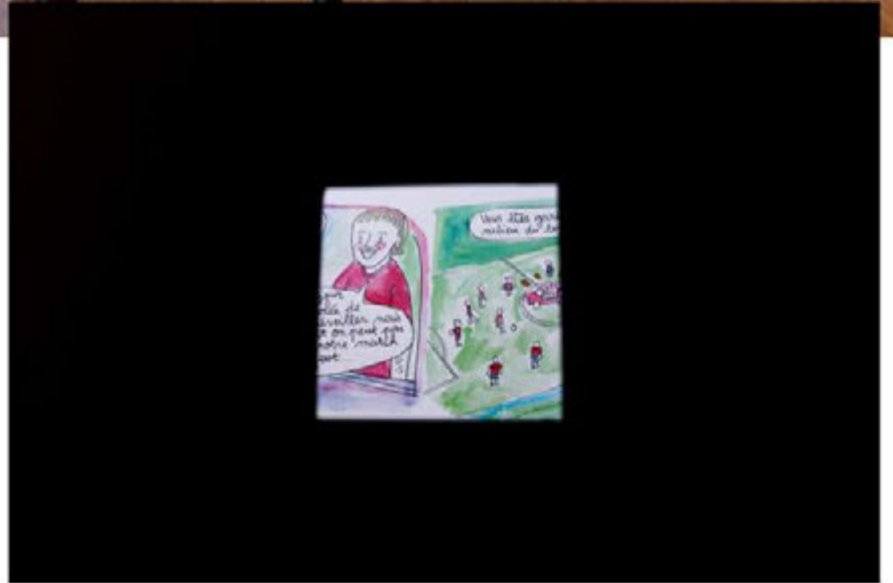


Illustration réalisée, sur commande, par Blandine Denis, d'après une histoire de Juan (Technicien au collège Albert Calmette)

Texte de présentation, d'Alexandre Mare (directeur et commissaire d'exposition, Galerie Duchamp)

ICONOCLASSES 26

L'EXPOSITION DES RESIDENCES DE LA GALERIE DUCHAMP
MUSÉE DES IVOIRES, YVETOT / 05 - 16 JUIN 2024

Amandine Lécuyer
Home(made)cinéma

Amandine Lécuyer se fait des films. Disons plutôt, en tentant d'être plus précis, cette jeune artiste met en place tous les moyens de production de ce qui s'apparenterait, du moins on l'imagine, à du cinéma. Des films dans lesquels il y a des voitures, des courses poursuites, des défilés de paysages mais... sans film. Sans caméra, sans outil numérique, sans acteur, sans pellicule, Amandine Lécuyer fait du home (made) cinéma. Du cinéma qui n'en est pas un et qui, pourtant, semble être comme l'essence même de l'acte cinématographique : une suite d'images subjectives en mouvement qui défilent dans un sens et forment une narration figée dans un cadre temporel que l'on peut convoquer, encore et encore selon les projections auxquelles nous assisterions. On y voit bien des voitures qui roulent (Amandine aime les histoires de voitures), des narrations qui défilent, des points de vue, des travellings, des panoramiques. Le vocabulaire cinématographique est bien là, mais ce cinéma se fait sans le cinéma. Ou, plus exactement, il en utilise certains codes, certains procédés narratifs, certaines techniques mais il est une forme de cinéma retro-futur. Un métacinéma, avec une poésie et un savoir-faire qui pourrait évoquer les studios de Montreuil de Georges Méliès mais sans que la caméra ait été inventée, des road movies sans que James Dean ou Ryan Gosling ne soient filmés aux volants de leurs bolides et où Hollywood ne serait qu'une marque de chewing-gum pour une haleine rafraîchie.

Car oui, s'il ne s'agit pas d'outils pré-existants à l'invention du cinéma - ce n'est pas une Lanterne-magique ou un quelconque procédé, qui développé à la fin du XIXe siècle, chercherait à reconstituer un mouvement à partir de dessins ou de photographies, agencés sur un support circulaire et qui, en tournant sur lui-même donne l'illusion du mouvement. Ici c'est le spectateur qui, en devenant acteur, fait son cinéma : il actionne mécaniquement un process permettant de voir défiler une histoire. Dans certaines performances, c'est Amandine Lécuyer qui, en direct (c'est à dire simultanément à la projection) actionne tout un tas d'objets, de trucs, de machineries savantes et instables, ajoute du son, fait faire des dérapages à de petites voitures qui, projetées sur un écran, donne l'illusion d'un cinéma bricoleur à la Michel Gondry. La répétition de la séance ne sera évidemment pas la même : il n'y a autant de manière de faire l'action du film que de séances organisées. Dès lors, on se retrouve à mi-chemin entre un théâtre d'objets, une installation et un film et l'on comprendra alors que c'est ce qui fascine dans ce processus.

Amandine Lécuyer nous propose un objet hybride qui ne décortique rien de l'histoire du cinéma, ne s'en inspire même pas mais invente une réponse, non pas tant à une industrie cinématographique coûteuse, que propose un cinéma pauvre, comme il y a eu un *arte povera*. Un cinéma d'artifices réalisé avec trois bouts de ficelle et qui, pourtant, et c'est le plus étonnant, offre ce rapport au temps, à la matérialité, à l'image, que l'on retrouve depuis toujours dans les salles obscures. Le dispositif cinématographique présenté dans le cadre de l'exposition intègre des illustrations de Léna Martinez, de Sohyun Park et de Blandine Denis et les histoires racontées inspirées de ses rencontres en Pays de Caux.

Toc, vouuh, zzz, clac

2023

1



L'installation est constituée d'une table basse sur laquelle est disposée une grande boîte, face à elles deux chaises sont installées. A l'avant de la boîte une petite ouverture, et un socle orange permet d'intercaler son téléphone afin de filmer la spectacle à actionner, dans la boîte.

De chaque côté de la boîte différents systèmes de tirage et coulisse sont à manipuler pour mettre en mouvement les marionnettes et les décors cachés dans la boîte.



2

1. L'installation dans le jardin des plantes d'Avranches
2. Vue sur les mécanismes permettant d'actionner les marionnettes

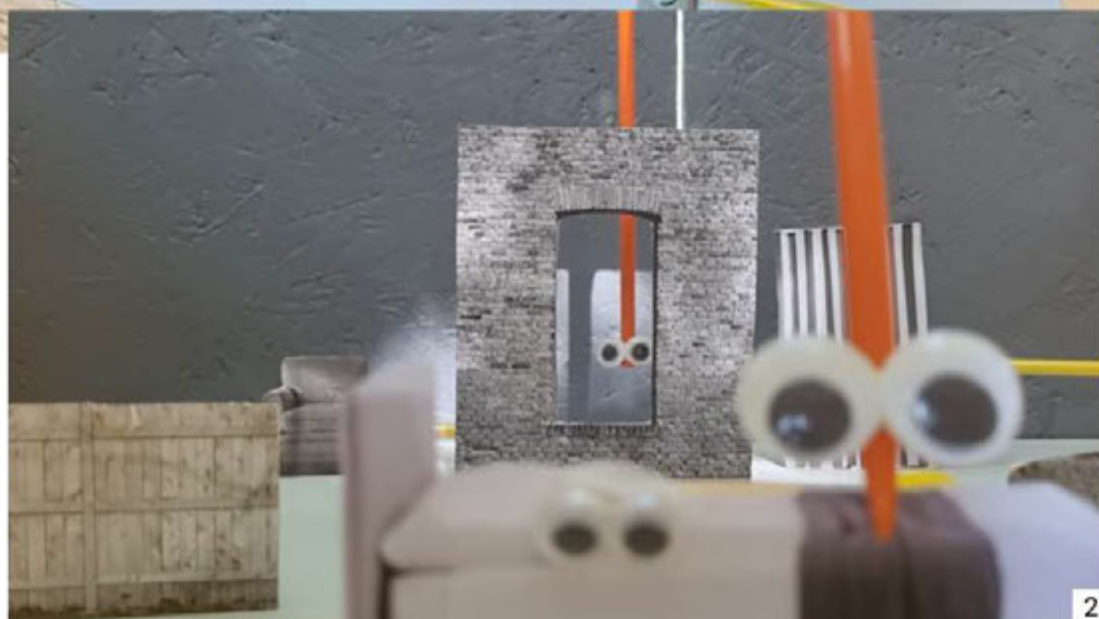
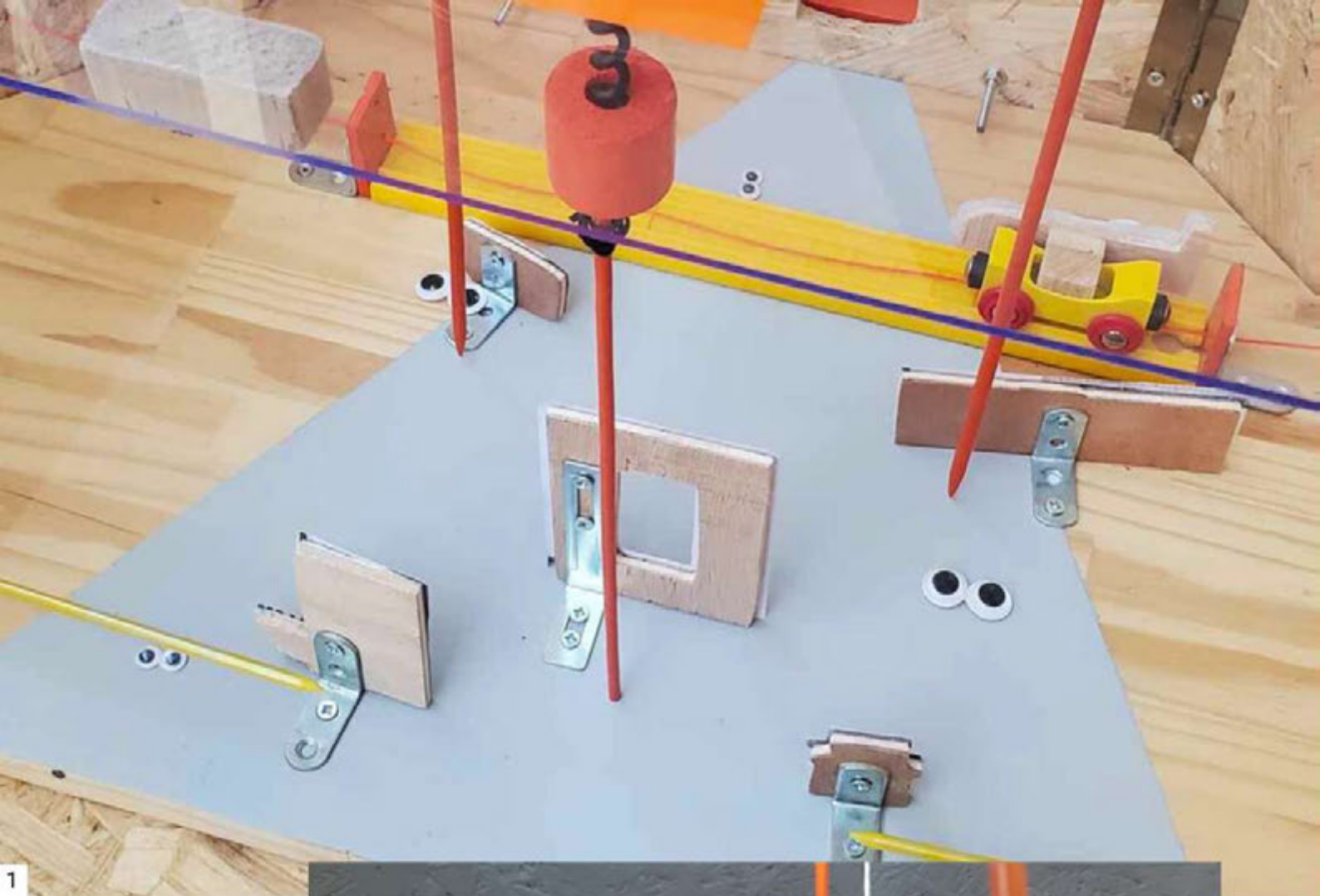


1

A l'intérieur se déploie un théâtre
 miniature. Des minis panneaux de décor
 en noir et blanc placés sur 4 plans : de
 rappellent les décors peints des films de
 Méliès. Derrière ces panneaux se cachent
 des marionnettes en forme d'œil, reliées
 à des mécanismes simples, que les
 marionnettistes actionnent en tirant ou
 coulissant.



1. Le décor dans la boîte visible à travers l'écran
 1. Le décor dans la boîte visible à travers l'écran



1. L'intérieur de la boîte lors de sa construction
2. Le décor : extrait vidéo filmé dans la boîte

A photograph showing the interior of a car, focusing on the dashboard and a side mirror. The side mirror reflects a bright sunset or sunrise over a road. The text is overlaid on the image in white boxes.

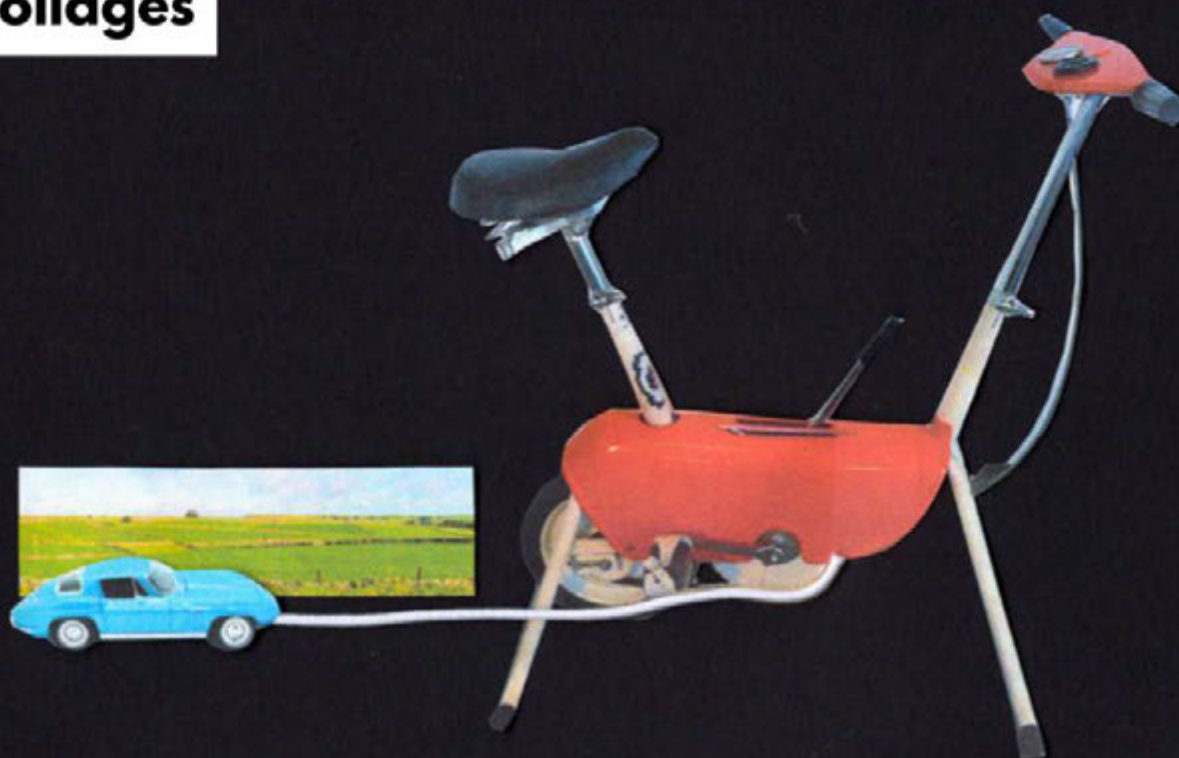
**Liste de musique
à fort pouvoir
cinématographique
en voiture :**

“

**Lana Del Rey, Doin' Time ;
Asma Maroof, Patrick Belaga, Tapiwa Svosve, Sport ;
Sevdaliza, Oh my God ;
Lewis of Man, Attitude ;
Police, Every Breath You Take ;
Kendrick Lamar, Humble ;
Joe Dassin, Siffler sur la colline ;
Yaeji, Drink I'm sippin on ;
Daft Punk, Veridis Quo ;
Elixir, Wiki ;
Oasis, Wonderwall ;
Daniel Norgren, Howling Around My Happy Home ;
Perfect Days, Lou Reed ;**

”

Collages



1 La pratique du collage est un travail préparatoire et complémentaire à la création de ses dispositifs filmiques. Le papier permet d'échapper aux contraintes techniques et physiques inhérentes à l'assemblage d'objets. Le collage agit comme un vivier pour imaginer des dispositifs loufoques. Le fond noir permet d'expliciter les dispositifs complexes à photographier.

1. La voiture d'appartement
2. La route à pâtisserie
3. Éplucheur tire-arbustes



2



3



**“ Plus les rapports des 2 réalités
rapprochées seront lointaine et juste, plus
l’image sera forte - plus elle aura de
puissance émotive et de réalité poétique ”**

Pierre Reverdy, L'Image, 1918

1. Champ de pinces
2. Perceuse simulatrice d'accident
3. Dispositif à illusion de mouvement musical



CV - Amandine Lécuyer

Film-spectacle

- *Il était planté là*, Festival Univers Numériques d'Ugine, février 2024
- *Il était planté là*, Festival Ciné Pampa, Saints-en-Puisaye, 31 août au 3 septembre 2023
- *Il était planté là*, Festival DNA (Festival d'Arts Numérique), Grenoble, du 25 au 28 mai 2023

Résidence

- Résidence de recherche et de création, *Iconoclasses*, Galerie Duchamp, Yvetot, janvier-juin 2024
- Résidence de recherche, création et de transmission *Création en cours*, Ateliers Médicis, Créon d'Armagnac (2021). *Création de maquettes, d'un film et d'une bande sonore avec une classe de 25 élèves, en lien avec ma pratique de film-spectacle*

Installation participative

- *Home (made) cinéma*, exposition de 3 dispositifs cinématographiques manuels, Galerie Duchamp, Yvetot, juin 2024
- Installation manipulable **3,2,1 Rembobinez, camion mobile Môme de l'Usine Utopik** dans le cadre du festival **Point Point**, Avranches, du 9 au 17 septembre 2023. *Présentation et mise en action du dispositif avec les scolaires*
- Installation manipulable **Toc, vouuuuh, zzzz, clac**, dans le cadre du festival d'interventions artistiques **Point Point**, Avranches, du 9 au 17 septembre 2023
- Installation manipulable **3,2,1 Rembobinez !** pour le festival **Playtime**, Bricquebec en Cotentin, 14 juillet 2023

Court-métrage

- Création et réalisation de la micro-série *Trois Fois Rien* (5 épisodes) pour la web-série pour enfants **Mon Oeil** du Centre Pompidou, Paris, 2022

Atelier/Médiation

- Création et animation de l'atelier pour enfants de 6 à 12 ans *Quand je serais grand.e je serais...* 10e Biennale Internationale Design, Saint-Etienne, 2017
- **Médiatrice culturelle**, visites guidées écoles primaire, collège, lycée, études supérieures, famille et entreprise, 10e Biennale Internationale Design, Saint-Etienne, 2017

Actualités

Résidence de recherche et création pour le projet "Road-magie", dispositif *Eté culturel* de la DRAC Auvergne-Rhône Alpes et Ministère de la Culture, au VVF Les Balcons de Maurienne, juillet-août 2024

Résidence de recherche et création à la NEF, Théâtre de marionnettes et Arts associés, Pantin, janvier 2025

Formations

Master Design d'espaces et communication, HEAD, Haute Ecole d'Art et de Design de Genève (2020)

DNA (Diplôme National d'Art) spécialité Design d'espace et graphisme avec les Félicitations du jury, ESADSE, Ecole Supérieure d'Art et de Design de Saint-Etienne (2018)

BAC spécialité Histoire de l'Art avec mention Bien, Saint Joseph La Salle, Auxerre (2015)

Publication

Article de presse à propos de mon premier film-spectacle *Space is the Movie*, étapes: n°258, 2020, Laurent Catala