

Døuglandie

Dobrodošli na metarazstavi Døuglandie, ki raziskuje sociologijo zabaviščnih parkov. Pripnite si pasove in zadržite dih! Z deli Maxima Custodia, Marine Martínez, Hsin-yu Tai in Inje Prebil, članov mednarodnega umetniškega kolektiva Døug, podoživite vlakec smrti, vrtiljak in druge zabaviščne atrakcije ter raziščite kot labirint zavite in barvite metauniverzume.

Dela raziskujejo bistvo zabaviščnih parkov, čutna, psihološka in socialna doživetja, ki jih tam pridobimo, ter se sprašujejo, kaj to pove o družbi. Zakaj so te vzporedne, minljive, umetno ustvarjene in prostorsko omejene resničnosti namenjene dvigu adrenalina? Kaj se dogaja med vstopom v zabaviščni park in izstopom iz njega?

Običajno se v park odpravimo v družbi prijateljev ali družinskih članov. Zabaviščne atrakcije izbiramo glede na želje in starost vseh v skupini. Skupaj se precej lažje spopadamo z izbruhom občutij na napravah; v pustolovščino se podamo kot zavezniki, da lažje premagamo strah in intenzivneje doživljamo; vse višje, vse močneje.

Da bi izkusili intenzivne občutke, ki jih ponujajo zabaviščne atrakcije, moramo namreč poleg denarja zbrati tudi pogum. Ponujena doživetja presegajo običajno zaznavo, saj so telesa zaradi gravitacije in hitrosti prisiljena v nenavadne položaje, in to že od malih nog.

Kljub temu se na naprave podamo z velikim veseljem in popolnoma soglasno. Za kratek trenutek stimulacije čutov plačamo tržno ceno. Zabaviščni parki so industrija zabave, pobega; naši čuti so stimulirani, simulira se druga resničnost.

Vstopite v svet Døuglandie.

Ob vstopu v razstavni prostor obiskovalce sprejme lutka: lik z velikim okroglim nosom Mud Ball, ki ga pogosto riše francoski umetnik Maxime Custodio, podiplomski študent Nacionalne visoke šole za umetnost in oblikovanje v Dijonu (École Nationale Supérieure d'Art et de Design de Dijon). Tukaj prvič svoj lik uprizarja tridimenzionalno. Umetnik poleg tega v središču prostora z navideznim vrtenjem preoblikuje vodnjak v vrtiljak, ne s čarovnijo, temveč z objekti in materiali, ki jih je našel, razporedil in sestavil. Lutka in vrtiljak sta prva elementa, prvi sledi zgodbe, ki si jo lahko ustvari vsak sam na podlagi lastnih izkušenj in predvsem s svojim filmom idej, nitmi svoje domišljije.

Vsak si ustvari lastne podobe, doživete, sanjane ali projicirane, in te gredo lahko kot odmev vštric z dolgo sliko španske umetnice Marine Martínez, ki trenutno zaključuje študij likovne umetnosti na Univerzi za tehnične vede v Valencii (Universitat Politècnica de València). Slika je razstavljena tako, da se lahko mimo nje sprehodimo, beremo barve in si ustvarimo zgodbo. Ta slikovita struktura spominja na značilne vlakce smrti. Čustva, ki jih na njih doživimo, so tukaj prevedena v barve: od vesele oranžne ali sijoče rumene do temnih odtenkov zelene, ki za umetnico simbolizirajo nestabilnost in negotovost. Ko obhodimo umetniško delo, tako potujemo skozi paleto čustev.

Táko je tudi potovanje, na katerega nas vabi Inja Prebil, študentka magistrskega študija na Akademiji za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani. Umetnica dela najprej naslika, potem pa slikarske izdelke digitalno pretvori v tretjo dimenzijo, s čimer ustvari vzporedne in fantastične resničnosti, ki temeljijo na fizični sliki, vendar obstajajo le v virtualnem prostoru zaslona in naši domišljiji. Svetovi se prepletajo glede na možnosti, ki se generirajo. Slika služi kot plakat, ki nas povabi, naj odmislimo zaslon in se prepustimo potovanju.

Atrakcije so občutki, doživetja, pa tudi igra: prav to upodablja tajvanska umetnica Hsin-yu Tai, prav tako študentka podiplomske stopnje Nacionalne visoke šole za umetnost in oblikovanje v Dijonu. Umetnica določa protokole za uporabo lastnih eksponatov. Pravila igre se aktivirajo med performansom, film in dokumentacija pa sta namenjena razumevanju dela a posteriori. Lahko razumemo, kaj je ključnega pomena v igri s šalom za 4 osebe: kolektivna spretnost. Ti interaktivni predmeti zahtevajo veliko pozornosti do sodelujočih, medsebojnega poslušanja in skrbi za druge. Dela so prava ogledala medosebnih odnosov, izpeljana iz skupinskih aktivnosti.

Od ene atrakcije do druge se spletajo zavezništva, premagujejo se strahovi, razvije se notranje potovanje, ki se nato izrazi navzven in deli z drugimi. Taka je dvojna igra zabaviščnega parka in razstave: skozi ustvarjene resničnosti ponuditi socialno, senzorično in psihološko izkušnjo.

Laëtitia Toulout

*** EN ***

Welcome to Døuglandie, a meta-exhibition exploring the sociology of amusement parks. Fasten your seatbelts and hold your breath! Relive the rollercoaster, the carousel and other amusement rides, and explore the labyrinthine and colourful meta-universes with works by Maxime Custodio, Marina Martínez, Hsin-yu Tai and Inja Prebil, members of the international art collective Døug.

The works explore the essence of amusement parks, the sensory, psychological and social aspects of their experience, and what this says about society. Why are these parallel, transient, artificially created and spatially limited realities designed to get the adrenaline pumping? What happens between entering and leaving an amusement park?

We usually go to the park with friends or family members. We choose the amusement rides according to the preferences and ages of everyone in the group. Together, it is much easier to cope with the outburst of feelings on the rides; we embark on the adventure as allies, to overcome fear more easily and to experience more intensely; ever higher, ever more powerful.

To experience the intense sensations offered by amusement rides, we need not only money but also courage. The experiences go beyond the usual perception, as gravity and speed force bodies into unusual positions, and from a very young age.

Nevertheless, we use these devices with great pleasure and voluntarily, willing to pay the market price for a brief moment of sensory stimulation. Amusement parks are an industry of fun, of escape; our senses are stimulated, and another reality is simulated.

Enter the world of Døuglandie.

Upon entering the exhibition space, visitors are greeted by a puppet: a character with a big round nose called Mud Ball, often drawn by French artist Maxime Custodio, a postgraduate student at the École Nationale Supérieure d'Art et de Design de Dijon. Here, for the first time, Custodio executes his character in three dimensions. In the centre of the space, the artist transforms the fountain into a carousel by seemingly rotating it, not by magic, but by using objects and materials he has found, arranged, and assembled. The puppet and the carousel are the first elements, the first traces of a story that everyone can fabricate for themselves based on their own experience and, most importantly, with their own train of ideas, the threads of their imagination.

Each creates their own images—something experienced, dreamt or projected, and these can resonate with a long painting by Marina Martínez, a Spanish artist who is currently finishing her Fine Arts studies at the Universitat Politècnica de València. The painting is displayed in a way that one can walk around it, read the colours and create a story. The picturesque structure is reminiscent of typical rollercoasters. The emotions one experiences riding them are translated into colours: from cheerful orange or glowing yellow to dark shades of green, the latter symbolising, in the artist's view, instability and uncertainty. As one walks around the artwork, one travels through an array of emotions.

Something similar can be said of the journey offered to the audience by Inja Prebil, a master's student at the Academy of Fine Arts and Design of the University of Ljubljana. The artist first paints her works and then digitally transforms the paintings into the third dimension, creating parallel and fantastic realities that are based on the physical medium, but exist only in the virtual space of the screen and our imagination. The worlds intertwine according to the possibilities generated. The image serves as a poster, inviting us to put the screen aside and let ourselves be transported.

Attractions are feelings and experiences but also play, as highlighted by Taiwanese artist Hsin-yu Tai, another postgraduate student at the École Nationale Supérieure d'Art et de Design de Dijon. The artist sets protocols for the use of her own works. The rules of the game are activated during the performance, while the film and the paperwork are there to understand the work a posteriori. One can identify the key element in the 4-person scarf game: collective skill. These interactive objects require paying a lot of attention to the other participants, listening to each other, and caring for each other. The works are real mirrors of interpersonal relationships, derived from group activities.

From one attraction to the next, alliances are forged, fears are overcome, and an inner journey unfolds, which is then expressed externally and shared with others. This is the double game of the amusement park and the exhibition: to offer a social, sensory, and psychological experience through the realities created.

Laëtitia Toulout

*** FR ***

Bienvenue à Douglandie, une méta-exposition qui explore la sociologie des parcs d'attraction. Bouclez vos ceintures et reprenez votre souffle ! Les œuvres de Maxime Custodio, Marina Martinez, Hsin-yu Tai et Inja Prebil, membres du collectif d'artistes Døug, rejouent montagnes russes, carrousels, manèges et explorent des méta-univers labyrinthiques et colorés.

Les œuvres proposent d'examiner l'essence des parcs d'attraction, c'est-à-dire, les expériences sensorielles, psychologiques, sociales qui s'y jouent et ce que cela dit de notre société. Pourquoi ces réalités parallèles, éphémères et circonstristes à un lieu, sont fabriquées de toutes pièces dans l'objectif de faire monter l'adrénaline ? Qu'est ce qui se joue de l'entrée à la sortie du parc ?

Généralement, c'est en groupe d'amis ou avec des membres de la famille que nous nous essayons aux attractions, sélectionnées selon les critères qui correspondent le mieux à nos pairs et selon les âges. Avec le groupe, nous sommes davantage aptes à répondre à la surenchère d'expériences proposées par les attractions ; nous nous rendons respectivement complices pour dépasser ensemble nos peurs et ressentir plus intensément. Toujours plus haut, toujours plus fort.

Car pour accéder aux sensations fortes que proposent stands et manèges, il faut, au-delà d'une contribution financière, s'armer de courage. Les expériences offertes sont généralement hors-normes dans le sens où elles contraignent les corps dans des postures inédites de gravité et de vitesse, et ce, dès le plus jeune âge.

Nous nous y soumettons pourtant, dans notre plus grande joie, sous notre plein consentement, échangeant une valeur marchande contre un bref instant de stimulation des sens. Les parcs d'attraction sont des industries du divertissement, de l'évasion ;

nos sens sont stimulés, une autre réalité est simulée.

Entrez dans le monde de Douglandie.

Dès l'entrée de l'exposition, les visiteurs sont accueillis par une mascotte : un personnage au gros nez rond, Mudball, qui est souvent dessiné par l'artiste français Maxime Custodio, étudiant en 4ème année à l'École Nationale Supérieure d'Art et de Design de Dijon. Il le réalise ici, pour la première fois en 3D. Au centre de la pièce, l'artiste transforme un puits en carrousel, profitant de la forme pour suggérer la rotation, non pas d'un coup de baguette magique mais avec des objets et matériaux récupérés, agencés, assemblés. Une mascotte, un carrousel : ce sont les premiers éléments, les premières pistes d'une histoire que chacun peut inventer, à partir de son expérience propre et surtout en faisant tourner le film de ses idées, le fil de son imagination.

Chacun se crée ses propres images, vécues, rêvées ou projetées, qui pourront entrer en écho avec la longue peinture de l'artiste espagnole Marina Martínez, qui termine actuellement ses études en arts plastiques à l'Université des Sciences Techniques de Valence (Universitat Politècnica de València). Exposée de manière à ce qu'on puisse se balader à ses côtés, en lire les couleurs et s'en faire le film, cette vague picturale ne sera pas sans nous faire penser aux typiques montagnes russes, dont les émotions ressenties sont ici traduites par des couleurs : du joyeux orange ou lumineux jaune jusqu'aux sombres nuances de vert qui symbolisent, pour l'artiste, l'instable, l'insécurité. Nous voyageons à travers un panel d'émotions en même temps que nous parcourons visuellement et physiquement, l'œuvre.

C'est également à un voyage auquel nous convie Inja Prebil, étudiante en master à l'Académie des Beaux-Arts et de Design de l'Université de Ljubljana (Akademija za likovno umetnost in oblikovanje Univerze v Ljubljani). Si l'artiste débute ses pièces en peignant, elle traduit ensuite cette matière picturale à travers des logiciels de modélisation 3D, déployant ainsi des réalités parallèles et fantastiques, qui s'appuient sur la réalité de la peinture mais n'existent pas, si ce n'est dans l'espace virtuel de l'écran et à travers notre imagination propre. Les mondes se superposent au gré des possibilités qui s'additionnent. Une affiche de communication nous invite à nous plonger dans ce voyage... À nous de faire fi de l'écran pour nous immerger pleinement.

Les attractions, ce sont des sensations, des expériences, mais aussi des jeux : c'est justement ce que met en place Hsin-yu Tai, également étudiante en master à l'École Nationale Supérieure des Arts et du Design de Dijon, en écrivant les protocoles d'utilisation de ses sculptures. Les règles du jeu sont activées lors d'une performance dont le film et la documentation sont exposés a posteriori, permettant de comprendre ce qui se joue à travers une écharpe pour quatre personnes : une sorte d'agilité collective indispensable à la manipulation. Ces sculptures interactives exigent une grande attention à l'autre, de l'écoute, du soin. Les œuvres sont de véritables miroirs des relations inter-personnelles, extrapolées dans les activités de groupes.

D'une attraction à une autre, des complicités se nouent, des peurs se voient dépassées, un voyage intérieur se développe puis s'extériorise, se partage. C'est le double jeu du parc, tout autant que de l'exposition : proposer une expérience sociale, sensorielle, psychologique, à travers des réalités créées.

Laëtitia Toulout