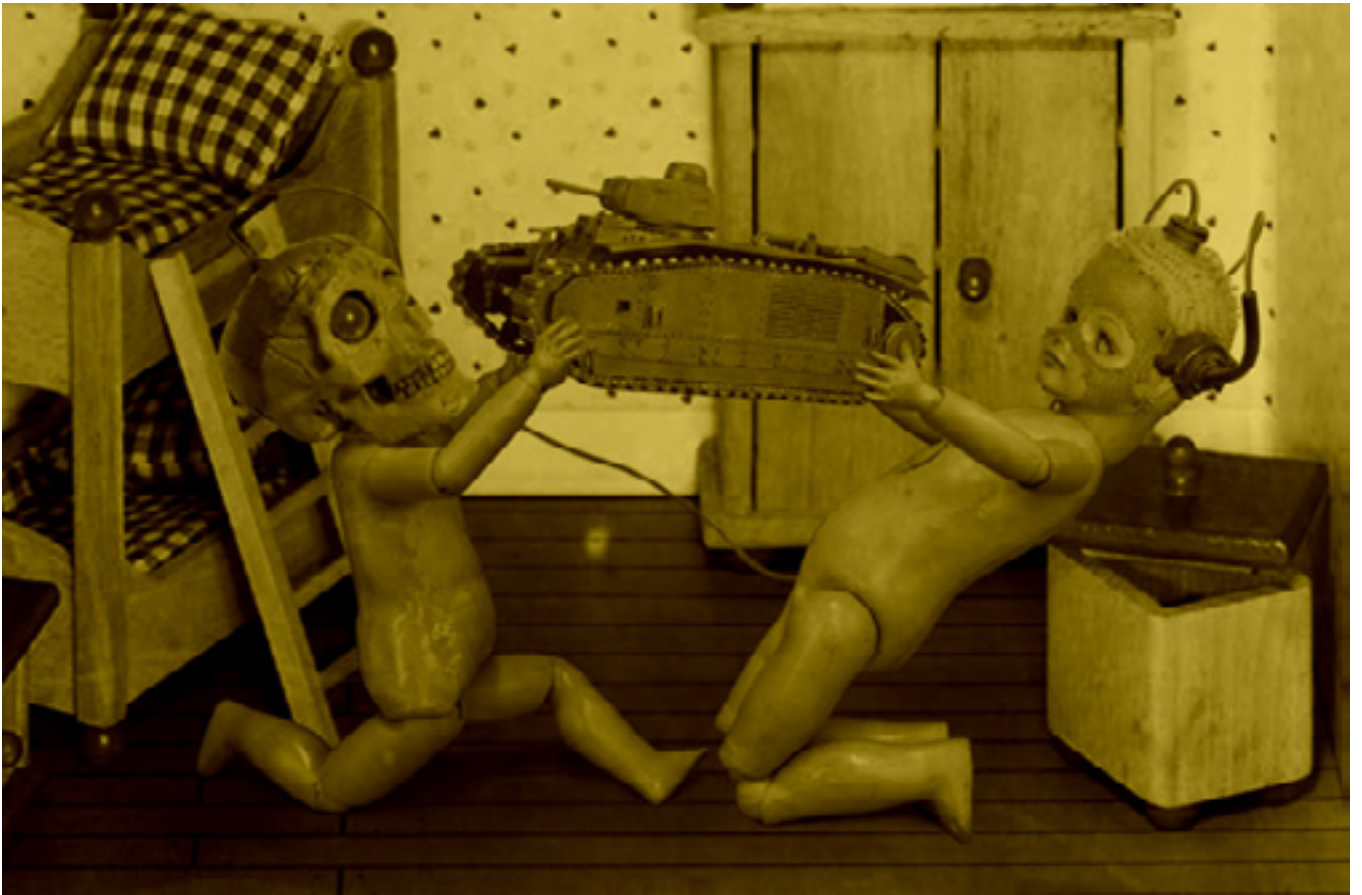


ÉMÂ



Benoît Dobbelaëre
ema-monde.com
emasite@hotmail.fr

SOMMAIRE



Présentation d'ÉMÂ	3
Courts métrages	5
Photomontages/Éditions	13
Sculptures	19
« C'est à moi »	26
Parcours artistique	32

*« Considérons que chaque être animé est comme
une marionnette fabriqué par les dieux.
Le plaisir, l'attente, la peur, l'effroi, l'espoir,
le langage sont les fils qui la tirent. »*
Platon

En 2004, fasciné par le monde de la poupée dans toutes les civilisations, je crée la mienne, mi masculine / mi féminine.

Je la nomme ÉMÂ. Je lui attribue toute une symbolique propre à mes préoccupations. Elle devient très vite le coeur de mon travail artistique.

Sculptures, peintures, vidéos, photomontages, dessins. j'exprime à travers elle parfois de façon directe et d'autres fois elle devient simple moteur de réflexion pour des oeuvres éloignées. Elle me dirige sur des thèmes tels que les jeux d'enfants, le monde de la guerre, l'animal, le beau et le laid.

ÉMÂ me procure le plaisir d'une liberté de montrer ma vision du monde. Je me questionne aussi sur le regard et l'interprétation de mon travail par les spectateurs, «du plus petit au plus grand».



ÉMÂ

ÉMÂ:Être doué d'intelligence, et d'un langage articulé, caractérisé par son cerveau volumineux, sa station verticale et ses mains préhensiles. || Les traces d'ÉMÂ sont révélées par la présence d'objets manifestement travaillés.|| ÉMÂ excelle dans l'art d'amener à une soumission servile une espèce sauvage.|| ÉMÂ aime expérimenter, utilisant des montages techniques pour analyser la production de phénomènes et vérifier des hypothèses scientifiques.|| ÉMÂ, en procédant de façon méthodique, s'adonne à l'activité industrielle en équipant un espace d'usines et d'industries, pour mettre en valeur des biens à son profit, et abuser des produits de son environnement.|| ÉMÂ s'adonne aux divertissements, s'amuse à des activités physiques ou intellectuelles visant au plaisir, à la distraction de soi. || ÉMÂ a une très forte prédisposition à se transposer dans d'autres modes d'expression.



H: 55 cm

Composition :

Plastique, métal, laiton,
collant, cuivre, caoutchouc,
peinture à l'huile.

Les deux parties sont indissociables.

COURTS MÉTRAGES

<https://vimeo.com/user30827609>



Une partie de mon travail consiste à animer mon personnage à travers une narration.

Sous la forme de courts métrages, je dépeins un univers inspiré de la réalité actuelle, tel que le rapport de mon personnage au monde animal, à la nature, ou encore son rapport à lui même...

Chaque court métrage est traité graphiquement et techniquement d'une façon différente pour accentuer l'évolution d'ÉMÂ.

COLLAGE

Durée : 3'10

Court métrage d'animation.
Image réelles. Construction narrative, succession de scènes illustrant les moments forts de l'arrivée d'ÉMÂ dans un univers inconnu.

Procédés :

Réalisé en extérieur, prises de vue :
plage de Gravelines, dunes de Leffrinckouke,
Forêt privée.

Matériel utilisé : appareil photo numérique.

Toutes la prise de vues, les trucages image par image, le traitement de l'ensemble des images, le montage et la bande sonore ont été réalisés par mes soins.

Réalisé sans budget.



TANGO

Durée : 2'40

Court métrage d'animation.

Dessins et collages.

Représentation de la maison d'ÉMÂ, par le biais de saynètes, dans une pièce unique, où mon personnage poursuit son quotidien.

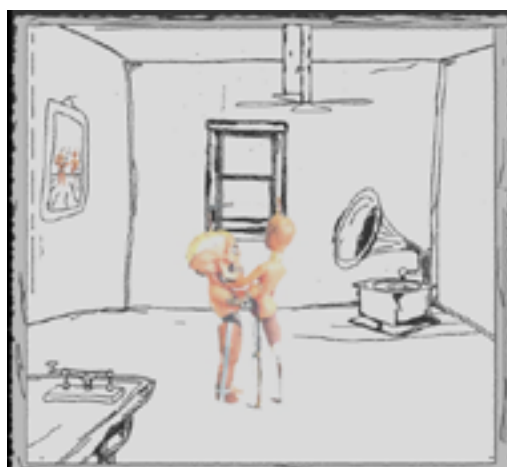
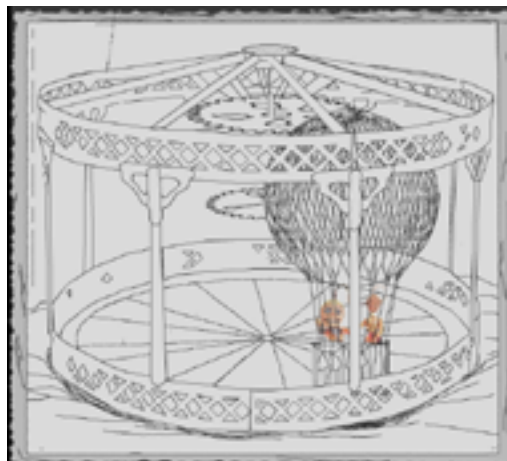
Procédés :

Il a été réalisé entièrement en dessins numériques.

Prise de vues avec un appareil photo numérique pour l'incrustation des personnages.

Les trucages image par image, le traitement de l'ensemble des images, le montage et la bande sonore ont été réalisés par mes soins.

Réalisé sans budget.



MASTER

Durée : 3'00

Court métrage d'animation.
Noir et blanc.

Souvenirs post-industriels d'ÉMÂ,
mélangeant sciences, mécaniques et
industrie développant un monde
à son image.

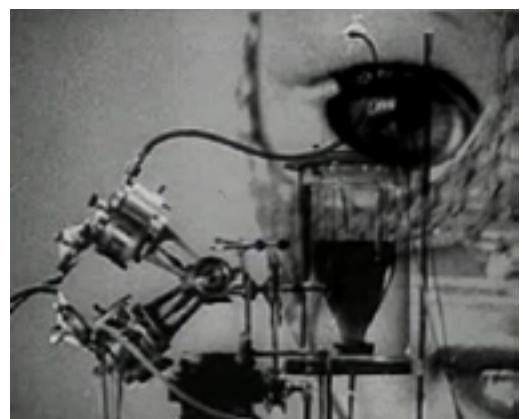
Procédés :

Films d'archives (libres de droit)
de propagande américaine et russe sur
l'industrie et les avancées médicales
après la seconde Guerre mondiale.

Prise de vues avec un appareil photo
numérique pour l'incrustation des personnages.

Les trucages image par image, le traitement
de l'ensemble des images, le montage et
la bande sonore ont été réalisés par mes
soins.

Réalisé sans budget.



SABATTU

Durée : 3'50

Court métrage d'animation en 3D.
Premier volet, d'une seconde trilogie
essentiellement construite autour de
l'annonce de l'incarnation d'ÉMÂ sous
une forme plus humaine.

Procédés :

Modélisation 3D, réalisée par la maison
derrière.

Les décors, le placement des caméras
virtuelles et l'ensemble des mouvements
de caméras ont été imaginés par mes soins.

Les trucages image par image, le traitement
de l'ensemble des images, le montage et la
bande sonore ont été réalisés par mes soins.

Réalisé sans budget.



CINQ

Durée : 3'17

Court métrage, entre rêve et réalité, ÉMÂ se retrouve face à ses doutes et son nouvel état d'être. Fera-t-elle le bon choix ou se réveillera-t-il ?

Procédés :

Réalisé entièrement dans le bâtiment de l'association la Plate-Forme à Dunkerque.

Construction d'une rampe de 10 mètres avec l'aide d'un assistant.

Pour la première fois, j'ai filmé des figurants pour représenter mon personnage. Élise Caron et Gautier Desbonnets.

Prise de vues avec trois caméscopes miniDV, projecteurs halogènes.

Durée du tournage : 2 jours

Les trucages image par image, le traitement de l'ensemble des images, le montage et la bande sonore ont été réalisés par mes soins.

Réalisé sans budget.



OPÉRÂ

Durée : 4'10

Court métrage, les tensions grandissent au sein d'ÉMÂ. L'heure est au résultat des choix. Qui sera le plus fort pour contrôler ÉMÂ dans ce conflit existentiel.

Procédés :

Réalisé entièrement dans le bâtiment de l'association la Plate-Forme à Dunkerque.

Construction d'une pièce entièrement blanche, avec l'aide d'un assistant.

Pour la deuxième fois, j'ai filmé des figurants pour représenter mon personnage.
Stéphanie Ambellié et Alex Bricout

Prise de vues avec un appareil photo numérique HD, projecteurs halogènes.

Durée du tournage : 2 jours

Les trucages image par image, le traitement de l'ensemble des images, le montage et la bande sonore ont été réalisés par mes soins.

Réalisé sans budget.



FACTUM

Durée : 18'29

Après avoir développé l'univers d'ÉMÂ à travers six courts métrages, je réinterprète ces derniers dans une version plus longue intitulée Factum. Reprenant les moments forts et symboliques de ce que je désire exprimer, retirant les attributs emblématiques de mon personnage, je retrouve une réalité plus commune. Imaginant à travers deux interprètes la réincarnation d'ÉMÂ, je construis une rêverie douce et étrange. Factum est un passage entre deux visions, celle de la réalité propre à chacun et celle plus mystique qui guide un monde en construction.

Procédés :

Construction du décor d'un intérieur dans un container.

Lieux de tournage extérieurs :
Dunes de Leffrinckoucke et plages de Gravelines

Pour la troisième fois, j'ai filmé des figurants pour représenter mon personnage.

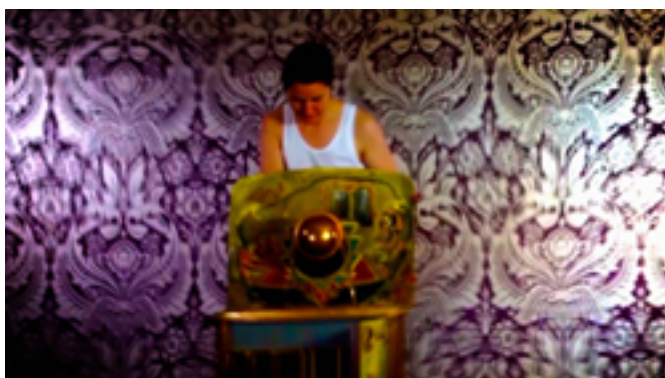
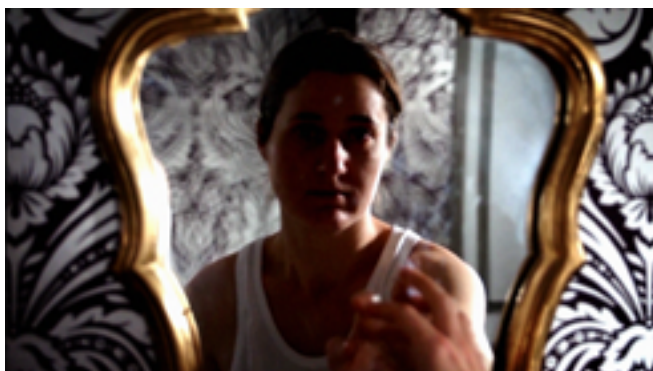
Claire Pollet et Alessio Orrù

Prise de vues : appareil photo numérique HD, deux caméscope hd hpx 171e.

Durée du tournage: 2 x 2 jours

Le traitement de l'ensemble des images, le montage et la bande sonore ont été réalisés par mes soins.

Ce film a bénéficié de la Bourse d'aide à la création pour un court-métrage de Pictanovo en coproduction avec l'association Fructôse.



PHOTOMONTAGES/ÉDITIONS

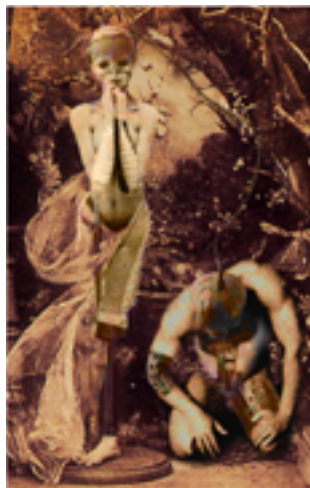
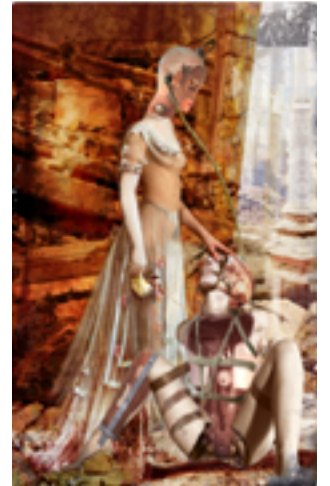
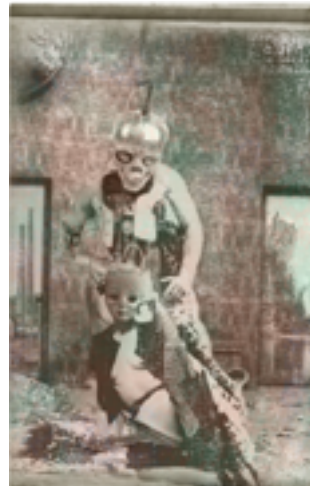


JEUX DE CARTES



J'ai créé un jeu d'images représentant différentes actions de mon personnage. Ce jeu est composé de 34 cartes, pour un total de 30 photomontages. La règle, inspirée de ces images, traite de la notion du genre.

Les joueurs choisissent entre trois genres, féminin, masculin, ou les deux, symbolisant ÉMÂ. Suite à cela une discussion, avec les cartes, s'instaure ayant pour but de faire deviner son genre à l'adversaire.



Exemple de cartes composants le jeu

PHOTOS VINTAGES

Continuant mes photomontages, je développe une nouvelle série d'images d'ÉMÂ, qui prend la forme de photos vintage. Ce travail est une façon d'accentuer l'anachronisme récurrent dans mon travail.



Figure de mouvements

Figures de mouvements d'ÉMÂ, édition d'une planche à découper pour la réalisation d'ÉMÂ en pantin.



Format 21 / 29.7 cm

STORYBOARD

Sérigraphies représentant en dessin, les courts métrages d'ÉMÂ sur le principe du storyboard.



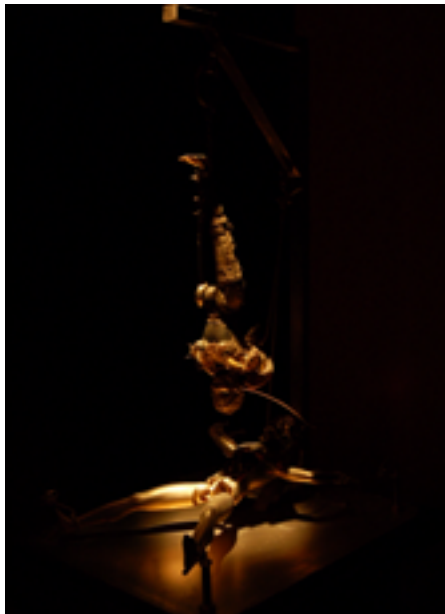
Format 29,7 / 42 cm
Sur papier d'emballage

SCULPTURES



Statuettes & Statues

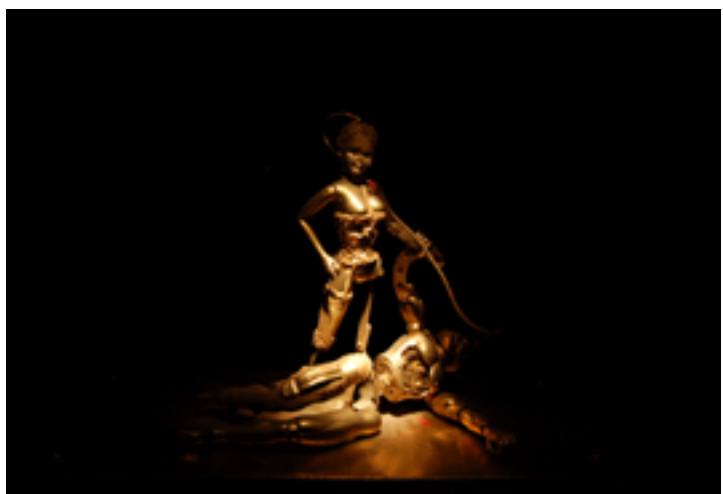
Mon personnage se présente comme une seule entité, il est composé de deux parties. Je réalise une étude sur la dynamique de son corps. Je développe une série de statuettes et de statues composées de plastique, de métal, et de divers matériaux. L'aspect doré donne une valeur à l'ensemble et unifie les matériaux employés. La recherche d'une position idéale où mon personnage ne ferait qu'un est au coeur de cette démarche.



H: 50 cm l: 30 cm



H: 110 cm l: 60 cm



H: 32 cm l: 28 cm

LA BÊTE

La bête emblématique d'ÉMÂ représente parfois la nature malmenée, et parfois le « ça » inconscient de nos instinct primaires. Ci-dessous deux exemples de représentation de celle-ci.



H: 63 cm, L: 98 cm l: 92 cm
Bois, Plastique, bas, métal, fourrure synthétique, Crâne de chevreuil.



H: 92 cm, L: 115 cm l: 50 cm
sculpture sur pierre (calcaire dur type euville Classique), socle métal, roulettes caoutchouc.

n'en finit pas de mourir

« n'en finit pas de mourir », est un ensemble de sculptures composé d'oiseaux naturalisés. Ce travail est tout d'abord une réflexion sur le monde animal mis à mal par notre mode de vie.

Mais également sur la naturalisation d'espèces exposées dans des musées comme reliques historiques d'espèces menacées et disparues. Mais dans ces musées, ces animaux sont souvent à l'état de reliques poussiéreuses, en décrépitude. Ce n'est pour moi qu'une énième mort de cette nature.



JEUX DE BÊTE

Tout en construisant l'univers d'ÉMÂ, une réflexion autour de la notion de « jeu » et de « dualité » qui en résulte s'est développée dans mon travail.

Le jeu transpose, dans un objet concret, des règles de valeurs ou des systèmes formels « abstraits » et peut être considéré comme une métaphore du monde.

Pendaison à Bascule



H: 155 cm L: 85 cm

Bois, plastique, corde, crâne de sanglier, cornes, fourrure synthétique.

Le Choix en Guillotine



H: 157 cm L: 160 cm

Bois, plastique, corde, tête de biche empaillée, fourrure, laine.

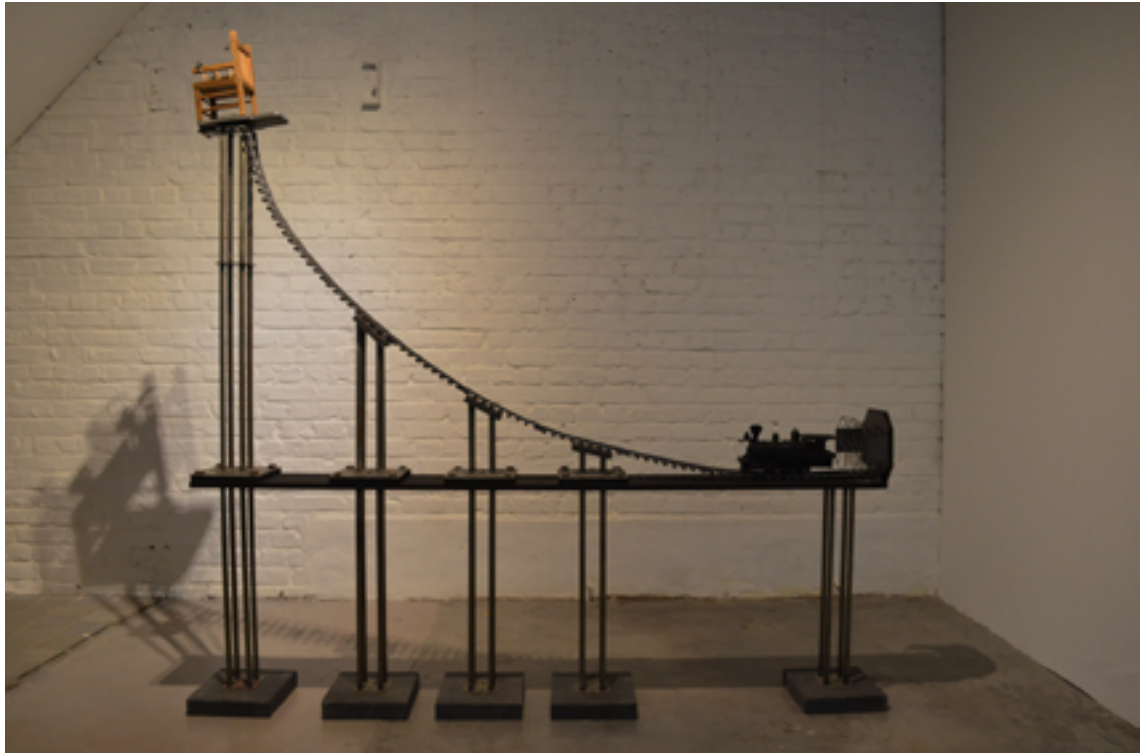
JEU DE FORCE

« Jeu de force » est la maquette d'un jeu pour enfant.
Le principe est de lancer la locomotive afin de faire chuter
la chaise au sommet de la rampe où un enfant est attaché.
La locomotive symbolise pour moi la révolution industrielle
dans toute sa décadence et la compétition qu'elle a générée.



Échelle 1 pour « jeu de force »
H: 40 cm L: 70 cm l: 30 cm
Pierre calcaire dure type Euville classique,
coloration huile de vidange.

Maquette du « jeu de force »



H: 190 cm L: 250 cm l: 20 cm
Technique mixte bois, métal,
plastique.



« C'EST À MOI »

pourquoi c'est à moi
pourquoi ici c'est chez moi
pourquoi des armes dans les mains des enfants
pourquoi de la propagande d'enfants soldats
pourquoi des armes en plastiques dans les magasins
pourquoi l'argent et la guerre
pourquoi la compétition entre enfants
pourquoi la religion
pourquoi la peur est une arme politique
pourquoi la bête et la nature
pourquoi le ciel va nous tomber sur la tête
pourquoi l'histoire se répète
pourquoi ÉMÂ
pourquoi le mot genre
pourquoi le sexe est tabou
pourquoi la censure
pourquoi les stéréotypes
pourquoi les enfants et les stéréotypes
pourquoi l'interprétation est une arme
pourquoi les mots ont plusieurs sens
pourquoi mes mots ont plusieurs sens
...?
pourquoi les enfants disent pourquoi
et j'ai peur de leur répondre ?



A travers «si j'arrive à prendre la colline», « Que le meilleur gagne », « Champ d'attraction » ou encore « ODM » (origine du monde) j'interroge la propagande guerrière que certains groupes armés ou nations, exploitent à travers l'image de l'enfant soldat.

Pour « Que le meilleur gagne » la mise en scène d'un jeu d'argent autour d'un duel d'enfant met en rapport les enjeux cachés de cette propagande.

« Champ d'attraction » représente un champ de bataille pour enfants, accompagné d'une bande son clamant « c'est à moi ». Cette phrase, à mon sens, représente le mieux ma vision géopolitique du monde.

Toutes les armes utilisées viennent de magasins de jouets ou de grandes surfaces.

SI J'ARRIVE A PRENDRE LA COLLINE

Installation accompagnée d'une bande son (cris d'enfants et sons de guerre) sur la butte du réservoir Guillemot (Dunkerque) dans le cadre des 10 ans de l'association Fructôse.



Réplique du char Renault B1bis
H: 70 cm L: 120 cm l: 60 cm
Assemblage bois



Réplique du char Renault R-35
H: 65 cm L: 110 cm l: 60 cm
Assemblage bois



Lettrage
H: 90 cm L: 8000 cm l: 20 cm
Polyuréthane extrudé, aluminium

Que le meilleur gagne

À chacun son arme, les paris sont ouverts, que le plus rapide gagne. Faites vos jeux, rien ne va plus. la cloche va retentir!



H: 128 cm L: 205 cm
Bois, plastique, métal,
fusil et revolver.

CHAMP D'ATTRACTION

« Champ d'attraction » est composé d'un char de combat, un mirador, un avion de combat, une jeep mitrailleuse, un blockhaus avec meurtrière, un ensemble camouflage avec mitrailleuse et barbelés. Tout est à l'échelle d'un enfant. Une bande son d'enfants clamant « c'est à moi » est diffusée par un haut-parleur.



ODM

Sculpture composée d'une poussette en métal, carrelée à l'intérieur et où repose une mitrailleuse également carrelée.



H: 70 cm L: 80 cm l: 30 cm

Expositions personnelles

- 2017 - «ÉMÂ» Médiathèque de Wimille
 - «Le Bon Plaisir de Benoît Dobbelaëre» Bibliothèque Municipale de Dunkerque
 - «FOCUS autour des films d'ÉMÂ», Studio 43, Dunkerque
- 2015 - «Les Poupées Détraquées», Studio 43, Dunkerque
- 2014 - «Carte Blanche» la Plate-Forme, Dunkerque
- 2009 - «Art & Psychiatrie» EPSM des Flandres, Bailleul
 - «ÉMÂ» La Piscine, Dunkerque
- 2007 - «Art & Psychiatrie» EPSM des Flandres, Bailleul
- 2006 - Projection Vidéo, La Plate-Forme, Dunkerque
- 2005 - Projection Vidéo, Jokelson, Dunkerque
- 2004 - Projection Vidéo, Jokelson, Dunkerque
- 2000 - Les Toiles du Jour, Dunkerque

Expositions collectives

- 2019 - «Ovomatic» focus dans la galerie Modulo à Esquelberg
- 2018 - «F Tour» installation «c'est à moi» dans la ville de Dunkerque pour les 10 ans de Fructôse
- 2016 - «Mon Inouïe Symphonie», salon de la micro-édition, Dunkerque
 - «Tempête d'Art», Galerie Art Sens, Boulogne-sur-Mer
 - «HomoMechanicus», Ancienne Usine de Dentelles Machard, Calais
 - «Politiquement incorrect» Panier culturel Kilti, Lille
 - «Bol d'Art» Centre Maruis Staquet à Mouscron, Belgique
- 2015 - «Mini Mammouth de l'Art» Fructôse, Dunkerque
 - «Bol d'Art» Château Lesieur, Coudekerque-Branche
 - «Mon Inouïe Symphonie», Salon de la micro-édition, Dunkerque
 - «Barricade», Le 180, Téteghem
 - «Art Up!» Foire de l'Art Contemporain, Lille Grand Palais
- 2014 - «Mon Inouïe Symphonie», Salon de la micro-édition, Dunkerque
- 2003-2005 «Gorenight», Dunkerque

Formation et bourses

- 2015-2016 Bourse d'aide à la création pour un court-métrage - Pictanovo
- 2012-2013 Bourse d'aide à la création Arts Plastiques du Conseil Régional du Nord-Pas de Calais
- 2011-2012 Bourse à la création de la DRAC Nord-Pas de Calais
 - Formation aux techniques de l'animation web et création de sites Internet
- 2000-2002 Gérant d'une galerie d'art contemporain «galerie FTC», Dunkerque
- 1998-1999 Régisseur aux Musées de Cassel et de Bailleul

Intervention

2017

Table ronde organisée par les étudiants de master 2 Culture, autour du thème «Cultures alternatives d'aujourd'hui, art institutionnel de demain?» avec : David Combe et Anaïs Dussart (rédacteur en chef et journaliste de l'émission Tracks), Alexandre Dubeaux (membre du collectif Al'arach, organisation de free-party), Halle aux sucres, Dunkerque.