



*Communiqué de presse*

**COMMISSION MÉCÉNAT - PRINTEMPS 2016**  
**24 PROJETS AIDÉS POUR UN MONTANT TOTAL DE 222 000 €**

Fortement investie dans le soutien à la production d'œuvres, la Fondation Nationale des Arts Graphiques et Plastiques (FNAGP) développe une politique volontariste de mécénat, notamment à travers l'important dispositif d'aide aux projets qu'elle a mis en place en décembre 2011. Celui-ci, **le plus important dispositif privé d'aide à la production en France actuellement**, concerne les travaux d'artistes confirmés ou émergents, français ou étrangers qui développent un projet en France sur une longue période, et vise à encourager la production d'œuvres ambitieuses, innovantes, expérimentales, ou nécessitant un temps de recherche ou de gestation significatif. **Les aides sont attribuées après avis d'une commission**, composée du président de la Fondation, Guillaume Cerutti, d'un représentant de la direction générale de la création artistique au ministère de la Culture et de la Communication, d'un représentant de l'inspection générale de la création artistique au ministère de la Culture et de la Communication, et de quatre personnalités qualifiées, désignées pour deux ans par le Conseil d'administration de la Fondation qui sont, pour la période 2016-2017 : Caroline David, directrice de l'Institut Français d'Izmir, ancienne directrice du FRAC Nord-Pas-de-Calais et commissaire d'exposition ; Esther Ferrer, artiste ; Sylvain Lizon, directeur de l'École nationale supérieure d'arts de Paris-Cergy ; et Miguel Magalhães, directeur adjoint de la Fondation Calouste Gulbenkian à Paris.

Lors de la commission de printemps 2016, 24 nouveaux projets ont été retenus pour une enveloppe financière globale de 222 000 €. Depuis la création de ce dispositif, ce sont donc désormais 213 projets d'artistes qui auront été aidés, pour un montant total de 2 846 389 €.

**Liste des 24 artistes et projets aidés**

**Meris Angioletti**, *L'anneau et le livre*  
**Véronique Beland**, *As we are blind*  
**Anne-Lise Broyer**, *Journal de l'œil*  
**Alexis Cordesse**, *Olympe*  
**Julien Discrit**, *67-76*  
**Lazare Mohamed Djeddaoui**, *Contes du monde arabe*  
**Frédéric Dumond**, *Glossolalie*  
**Hoël Duret**, *UC-98 Decompression*  
**Eléonore False**, *S*  
**Mauricio Guillen**, *Rapports de ville*  
**HeHe**, *Absynth*  
**Ilanit Illouz**, *Les dolines (titre de travail)*  
**Bouchra Khalili**, *The Tempest Society*  
**Mélanie Matranga**, *YOU*  
**Théo Mercier**, *The Thrill is gone*  
**Frédéric Nauczyciel**, *La peau vive*  
**Françoise Pétrovitch**, *Des ancolies dans la tête*  
**Lili Reynaud-Dewar**, *Dents, gencives, machines, futur, société (DGMFS)*  
**Moussa Sarr**, *La danse des lions*  
**Frédéric Teschner, Cécile Paris, Yann Owens**, *Rue de Paris*  
**Yann Vanderme**, *Atchoum !!!*  
**Ana Vega**, *Sans titre (TACT)*  
**Jean-Luc Verna**, *Half past knight*  
**Nicolas Wilmouth**, *Fables*

***Pour la prochaine commission d'automne 2016, les dossiers peuvent être envoyés jusqu'au vendredi 16 septembre inclus, cachet de la poste faisant foi.***

**Fondation Nationale des Arts Graphiques et Plastiques**

**Hôtel Salomon de Rothschild**

11, rue Berryer

75008 Paris

Tél. : 01 45 63 59 02

[contact@fnagp.fr](mailto:contact@fnagp.fr)

[www.fnagp.fr](http://www.fnagp.fr)

**Relations avec la presse**

Lorraine Hussenot

Tél. : 01 48 78 92 20

[lohussenot@hotmail.com](mailto:lohussenot@hotmail.com)

*Visuels disponibles sur demande*

<b>COMMISSION MÉCÉNAT - PRINTEMPS 2016</b> <b>PROJETS AIDÉS</b>
--

- **Meris Angioletti / *L'anneau et le livre***

Poursuivant ses thèmes de recherches habituels autour des mécanismes psychologiques, philosophiques et spirituels de la pensée et leurs traductions possibles en structures esthétiques et linguistiques, Meris Angioletti, dans *L'anneau et le livre*, explore les liens entre la tradition ésotérique et la forme juridique du procès. Dans ce projet, un procès métaphysique aura lieu dans le spectre du langage mais également dans la vibration du son, de la lumière, de la perception somatique, à la manière d'un cinéma élargi. L'installation vidéo qui en résultera se développera comme un procès-verbal, avec un texte inspiré par le recueil *Dix procès* d'Alberto Savinio. Ce procès constituera une mise en scène de la pensée à la recherche de ses origines scientifiques et ésotériques et fera se succéder accusé/accusation/juge/jury : ces figures classiques des procès s'inspirent ici des personnages et de la structure du livre *L'anneau et le Livre*, un poème de Robert Browning, qui intervient comme une métaphore de la recherche de la vérité en littérature et, par extension, de la vérité.

- **Véronique Beland / *As we are blind***

*As we are blind* est un projet d'installation interactive pour capter les ondes électromagnétiques des visiteurs afin de créer une « photographie d'aura », matérialisant visuellement par des couleurs et des formes variables ces influx électriques qui diffèrent d'un individu à l'autre. Ces ondes font ensuite l'objet d'une transformation via le recours à un logiciel spécifique, afin de générer une musique jouée par un piano mécanique. Dans ses œuvres, Véronique Beland tend en effet à créer des points de contact entre le visible et l'invisible, l'audible et l'in audible et à évoquer la singularité des individus. Avec *As we are blind*, elle inverse la relation habituelle entre musique et émotions, car c'est l'état émotionnel du spectateur qui induit le corpus musical.

- **Anne-Lise Broyer / *Journal de l'œil***

Le projet *Journal de l'œil (les globes oculaires)* tente de faire l'expérience de la littérature par le regard. Fortement marquée par l'œuvre de Georges Bataille qui sous-tend l'ensemble de son œuvre, Anne-Lise Broyer réalisera divers séjours dans des lieux emblématiques du parcours ou des écrits de Georges Bataille (Nemi, l'Etna, Barcelone, Tossa de Mare, Séville...). Dans ce projet, il s'agit pour l'artiste de réaliser « une campagne archéologique dont le projet consisterait à fouiller le réel pour y retrouver une fiction ». Ses photographies tendent à fixer l'émotion initiale provoquée par la lecture et à transcrire par l'image la puissance de l'écriture noire de Bataille. Ce médium photographique sera questionné en regard de la pratique dessinée de l'artiste. Réalisant ses dessins sur du papier argentique, les nouvelles œuvres créées confronteront les deux temporalités de ces deux médiums (temps court de la prise de vue, temps long de la pratique méticuleuse du dessin). Cohabiteront ainsi sur un même tirage photographie et dessin qui se confondront, sans démarcation réelle entre les deux techniques. Le projet s'aventure sur cette ligne de fracture où le dessin devient photo et la photo devient dessin, dans un territoire où le réel et le monde intime se croiseront. Les images réalisées tenteront ainsi de donner forme à de mystérieuses connexions entre le passé et le présent, le quotidien et la fiction, le réel et l'écriture, l'intime et le monde.

• **Alexis Cordesse / *Olympe***

« Gravier l'Olympe », c'est de cette proposition formulée par le directeur du Musée national de la Photographie de Thessalonique à Alexis Cordesse qu'est né le projet. Le photographe était arrivé en Grèce avec le projet initial de réaliser un travail documentaire sur le thème du paysage politique, en lien avec la situation de crise traversée par le pays, dans l'esprit d'une première démarche comparable réalisée en 2013 à propos du génocide des Tutsi du Rwanda. Fasciné par la théâtralité du site, en contrebas de la chaîne des sommets et bordé de précipices, l'artiste va entamer, conduit par un guide, une marche initiative de plusieurs jours en pleine osmose avec la nature. De retour en France, il est convaincu qu'avoir gravi cette montagne fut une réponse à la violence du monde. Ses photographies s'apparentent à des visions oniriques et se sont imposées à lui. Ne relevant d'aucune intention documentaire, ce travail est une expérience physique, une quête spirituelle et esthétique. « Retournez sur l'Olympe », tel est l'objet du projet. Deux séjours sont envisagés à deux saisons distinctes pour traverser des conditions climatiques et des lumières différentes et poursuivre ainsi cette quête photographique, en état de fusion avec les éléments pour que « la séparation entre le sujet et l'objet s'efface ».

• **Julien Discrit / 67-76**

Julien Discrit souhaite réaliser un film autour du dôme de Buckminster Fuller, pavillon américain construit en 1967 pour l'exposition universelle de Montréal. Ce film consiste en une exploration physique et iconographique de cette manifestation qui a marqué la ville de Montréal et l'imaginaire de ses habitants. Ce pavillon, qui illustre le concept de Buckminster Fuller « faire plus avec moins » et sa recherche d'un rapport plus étroit et symbiotique entre l'homme et la nature, est également un témoin des utopies « futuristes » de la fin des années 60. Le film articule ainsi plusieurs saynètes (reliées par le fleuve) autour d'un lent travelling effectué sur le Saint-Laurent. Il évoque un parcours spatial et temporel, qui s'ouvre sur l'année 1967, année de l'exposition universelle et se clôture sur l'année 1976 au moment de l'incendie du dôme, qui en constituera l'une des scènes centrales. Comme dans ses films *Marathon life* et *Sédiments*, il s'agit pour Julien Discrit de mettre en scène un personnage (qui ici se transforme en fonction des saynètes et époques) dont le parcours va dessiner une cartographie personnelle ; la narration s'inscrivant ainsi dans cette déambulation physique et imaginaire.

• **Lazare Mohamed Djeddaoui / *Contes du monde arabe***

Marqué par la situation au Proche-Orient et les différents conflits qui s'y déroulent, Lazare Mohamed Djeddaoui souhaite réaliser un projet photographique en Afghanistan, en Algérie et dans les Balkans, autour des histoires pour enfants. Il s'agit pour lui d'introduire un aspect imaginaire et parfois fantastique au sein de ces quotidiens transformés par les conflits. Ce projet photographique fait suite à un premier réalisé en Syrie en 2014 et à un deuxième actuellement en cours au Mali. Le projet ne se résume pas à produire des images qui illustrent des contes, mais à donner aussi à voir « des images où les femmes des régions les plus reculées auront une place au même titre que les hommes ». Pour chaque pays visité, des mises en scène inspirées par les contes et histoires de celui-ci seront réalisées, autour de poèmes du soufisme perse, de contes berbères... L'artiste entend ainsi promouvoir la culture et l'histoire du monde arabe dans toute sa multiplicité.

- **Frédéric Dumond / *Glossolalie***

Depuis 2011, Frédéric Dumond travaille sur le projet *Glossolalie 2011 - (...)*, qui explore l'espace de la langue et du langage dans son rapport au monde comme dans ses dimensions sonores, visuelles, sémantiques... *Glossolalie 2011 - (...)* vise à créer un ensemble de propositions qui mettent les langues en relation. Le projet, « in process », déploie ainsi un récit poétique et plastique qui se construit et interagit en fonction des lieux, des résidences, des circonstances. En février 2016, celui-ci est constitué par 57 fragments en 57 langues. Dans le protocole mis en place, Frédéric Dumond s'immerge dans une langue, s'imprègne du lexique, de la grammaire et de sa logique, pour produire un texte réalisé directement dans cette autre langue. L'artiste souhaite poursuivre ce projet en réalisant une résidence mobile, c'est-à-dire un voyage en cargo autour du monde afin de s'approcher au plus près des différentes langues parlées. Mettant en relation la mobilité souhaitée de cette résidence avec le mouvement propre à toute langue, l'artiste souhaite, avec ce projet, « accompagner le mouvement et observer, tout en se connectant aux flux des langues ». Plébiscitant la lenteur du voyage pour nouer des relations avec les membres d'équipages de différentes nationalités, se trouver confronté au poly-linguisme, traiter les données recueillies, Frédéric Dumond envisage ce voyage comme le moyen de retrouver des logiques contextuelles de la création des langues. Le voyage sera l'occasion d'archiver et d'enregistrer des langues en situations.

- **Hoël Duret / *UC-98 Decompression***

*UC-98* est une fiction vidéo mêlant plusieurs récits croisés explorant un état liquide du monde. En effet, si tout le XX<sup>e</sup> siècle a envisagé le temps comme un espace linéaire avançant vers le futur dans une dimension de progrès, le XXI<sup>e</sup> siècle amorce quant à lui une désagrégation de cette conception, avec un présent continu, un temps circulaire où tout change en permanence mais ne se développe pas vers un objectif défini. Ce changement de paradigme a été avancé par Zygmunt Bauman autour du concept de liquidité : la vie liquide qui se vit dans une société liquide ne peut pas conserver sa forme première, ni respecter une trajectoire durable, c'est dans le flot ou le flux que toute chose doit être conçue et comprise. Cette question du flux s'incarne ainsi tout naturellement dans les câbles optiques *UC-98* qui passent par les océans, océans dont la majeure partie n'a pas encore été explorée. Se côtoient ainsi des outils de très haute technologie avec un monde physique et biologique encore à découvrir. La vidéo *UC-98* met en scène métaphoriquement les observations et le discours d'un banc de méduses piégées dans le nœud d'un câble de fibre optique. La lumière d'*UC-98* passe ainsi au travers de leurs corps gélatineux, translucides et mous, et leur livre les milliards d'informations mises en circulation via le web. Il en résulte un discours incohérent, fragmenté, saturé et irréflecti de signes... En contrepoint de ce discours produit par des êtres vivants qui peuplent les grands fonds, l'artiste souhaite développer un aspect inverse : celui du rapport fantasmé au milieu aquatique, ainsi qu'une nouvelle représentation de ces espaces inconnus. Il mettra donc en place une nouvelle cosmogonie dans laquelle se déploieront des peintures, des vidéos et des sculptures qui ponctueront, construiront et habiteront cette nouvelle dramaturgie au potentiel d'abstraction important.

- **Eléonore False / *S***

Eléonore False souhaite réaliser deux sculptures inspirées par la forme du modèle de meuble appelé Confident ou Conversation. Double fauteuil en forme de S, celui-ci permet à deux personnes de discuter. Destiné ainsi à la conversation, à la parole, ce meuble intéresse l'artiste dans sa capacité à créer un espace d'échanges et d'interactions entre personnes, mais également comme le lieu possible d'un vis-à-vis d'images. Le dossier des sièges sera conçu comme un espace d'exposition dans une façon inédite de montrer des images. Il offrira ainsi une réflexion sur la contemplation et une recherche du développement de points de contacts entre l'appui du corps et l'appui du regard. En parallèle à la réalisation de la sculpture, l'artiste souhaite produire une collection d'images interchangeable à glisser dans le meuble. Cette collection d'images sera liée à son travail fait de découpes, de collages et de montages d'images. Inspiré par les problématiques développées par William Morris, le travail d'Eléonore False entretient une relation étroite avec le champ des arts décoratifs et les questions liées à l'oralité, à la transmission des savoirs et aux rites et histoires provenant des autres cultures. Ce projet associe le corps charnel au corps utopique, dans un moment où l'artiste envisage de plus en plus les espaces comme des environnements, et entend créer une interaction par la parole, par le regard et par les formes.

### • **Mauricio Guillen / *Rapports de ville***

L'idée de ce film est née il y a quinze ans à Londres, lorsque l'auteur était étudiant au RCA et qu'il découvrait *Passagen Werke* de Walter Benjamin et le personnage de Charles Meyron, dernier représentant de la technique de l'eau forte classique, réfractaire à l'accélération de son époque et à la photomécanique en particulier, qui prône la lenteur, la « politique du fossile ». Ce dernier prend conscience des signes de l'évolution de son époque et de l'homogénéisation déchaînée en cours, dans tous les domaines y compris urbain, notamment sous la houlette d'Haussmann. Meyron va résister aux évolutions techniques, incapable de s'adapter aux technologies nouvelles, pour se consacrer à la gravure. En écho à cette résistance, et parce que nous nous trouvons aujourd'hui dans une situation similaire où la digitalisation accélère tous les processus, le projet de Mauricio Guillen consiste à filmer Paris avec un support devenu précaire, la pellicule 35 mm en noir et blanc, au mois d'août quand tout est fermé, et de structurer la narration de cette ville à rebours en partant du présent pour remonter vers le passé, comme un clin d'œil à Meyron. Il s'agit ici de poser la question : « Comment pouvons-nous trahir la vitesse contemporaine ? ». Une manière de s'arrêter, de se retourner vers le passé, sans nostalgie, mais pour figer un instant, comme un fossile. « La nouvelle ville transforme ses habitants, en leur imposant une relation autre au temps et à l'espace » Georg Simmel, dans *La Métropole et la vie mentale*.

### • **HeHe / *Absynth***

Utilisant le mouvement, la lumière, le son et l'image, la pratique de HeHe, duo constitué de Helen Evans et Heiko Hansen, explore les relations de l'individu aux technologies et à son environnement. Leurs installations interactives prônent une réappropriation du quotidien par le détournement, ainsi qu'une sensibilisation aux problèmes de pollution. Elles mêlent le design industriel, la logique d'ingénierie inverse (décortiquer pour comprendre) et l'engagement écologique. Se jouant du spectre de l'accident, de l'explosion, du nuage toxique, les artistes imaginent les liens entre les catastrophes écologiques provoquées par l'activité humaine et les drames de la vie courante. La pièce projetée, intitulée *Absynth*, se déclinerà en deux versions : une installation immersive et une sculpture reproduisant un environnement miniature dans lequel un paysage saturé de vert mettra en scène les échanges gazeux de la photosynthèse, simulant une sorte d'aurore boréale. Ces nuages fluorescents qui se formeront amèneront le visiteur à une réaction ambivalente : entre sentiment esthétique et suspicion d'une éventuelle toxicité qui aurait pu être causée par une catastrophe environnementale. Cette sculpture complètera une trilogie constituée des environnements miniatures *Fleur de Lys* et *Planète Laboratoire*, qui chacun reproduit des mouvements atmosphériques terrestres. La version installation immersive prendra la forme d'une chorégraphie qui se jouera entre deux acteurs, la forêt et l'atmosphère. Elle sera composée de lumière noire, de LED, de rayon laser, de contrôleurs de fluide... et le public y déambulera entre des arbres baignés de brouillard.

### • **Ilanit Illouz / *Les dolines* (titre de travail)**

Ilanit Illouz développe un travail singulier sur l'image photographique et vidéo, travail traversé par la question du récit qui s'appréhende toujours par le biais du hors champ ou de l'ellipse. L'artiste met ainsi en forme des narrations éclatées et étirées dans le temps. Son projet *Les dolines* questionne la mémoire d'un lieu dont toute trace a été effacée. Ce lieu, le camp du *Grand Arenas* à Marseille, théâtre de la Libération, de la décolonisation comme de la reconstruction, a accueilli de 1944 à 1964 des populations d'origines diverses : algériens, espagnols, vietnamiens, réfugiés des camps de concentration, juifs d'Afrique du Nord. Ce camp, une architecture d'urgence, détruit en 1966, a progressivement été effacé de la mémoire collective. Dans un premier temps, l'artiste en a arpenté son périmètre, laissé en jachère, afin d'y collecter fragments, résidus, cailloux, végétaux choisis pour leur immédiateté d'identification. Indices qui ont ensuite été manipulés et photographiés. Dans la continuité de cette recherche, Ilanit Illouz souhaite entamer un second chapitre, produire un nouveau corpus d'images. Il s'agit désormais de continuer le projet à Marseille sur ce territoire du camp en pleine mutation urbanistique et de rencontrer en Israël à Dimona, dans le désert du Néguev, une femme qui y a vécu. En parallèle et en confrontation à cet entretien, l'artiste souhaite également produire des images de la mer Morte directement menacée par les dolines, ces trous qui s'ouvrent dans le sol à mesure que la mer se retire. En reculant, l'eau laisse derrière elle un terrain truffé de poches de sel. Au contact de l'eau douce, celles-ci peuvent s'effondrer brusquement, avalant tout ce qui se trouve à la surface. Ce territoire constitue pour l'artiste une métaphore de la mémoire.

- **Bouchra Khalili / *The Tempest Society***

*The Tempest Society* est un triptyque vidéo. Le projet s'inspire de l'épopée d'une troupe théâtrale *Al Assifa* (la tempête) active de 1973 à 1978. Composée d'ouvriers maghrébins et sympathisants à leur cause, celle-ci trouve son origine parmi les membres du Mouvement des Travailleurs Arabes (MTA) fondé en 1972. La réflexion initiée par ce mouvement pour rapprocher les conditions de vie et de travail des ouvriers immigrés de celles des ouvriers français s'incarne d'abord dans un journal, mais il va rapidement apparaître nécessaire de créer d'autres modes d'accès au monde ouvrier plus directs et efficaces. Ainsi se crée « un journal théâtral » où les pièces à caractère fragmentaire naissent de conversations et d'improvisations montées ensemble. L'expérience menée par Al Assifa posait la question fondamentale entre l'art et l'organisation d'une autonomie civique, formulée et portée depuis une position minoritaire. À Athènes aujourd'hui, cinq jeunes migrants et étudiants (volontaires choisis par l'artiste) occupent un théâtre fermé et y montent un spectacle donnant une forme à leur révolte. Ils se nomment *The Tempest Society* et tendent à transformer l'espace théâtral en espace civique interrogeant notamment la crise du capitalisme, l'implosion de la société, l'échec de l'alternative à l'austérité, l'hospitalité envers les migrants... Comme dans ses travaux précédents, la question de la parole sera centrale pour le projet, Bouchra Khalili entendant repenser l'héritage de la poésie civile telle qu'envisagée par Pier Paolo Pasolini, faisant du lieu du poétique le lieu de la cité. Reformulant aussi l'espace théâtral en espace filmique et l'espace filmique en espace d'exposition, le projet engage également une circulation, une migration des formes vers de nouvelles scènes civiles, chacun de ces lieux devenant potentiellement un espace pour la poésie et pour un espace civique.

- **Mélanie Matranga / *YOU***

Le travail de Mélanie Matranga tend à évoquer certaines attitudes et habitudes sociales à travers des signes et objets ordinaires et à fragiliser l'équilibre entre situations intimes et publiques. Ses pièces ou installations s'activent ainsi par l'usage que le visiteur va en faire (s'asseoir, se coucher, fumer une cigarette, prendre un café...), provoquant rencontre et partage d'un espace. *You* consiste en un film érotique diffusé dans un environnement recouvert de laine (sols) et feutrine (murs). Si cet environnement tend à favoriser une ambiance de détente pour les spectateurs, cet espace support de fantasmes et récits restera néanmoins visible aux regards de tous les visiteurs du FRAC Bretagne. Le projet se joue en effet de la dimension intime du film érotique. Il sera notamment également présenté sur grand écran dès l'entrée du FRAC. Il échappera ainsi à la diffusion pour initiés et débordera en quête d'audience, abolissant les frontières entre privé et public. Le film, volontairement muet, met en scène cinq lieux autour de séquences entre deux ou trois des six personnages qui s'enchaînent à la façon d'un slide-show. Comme dans ses projets précédents, des mots d'amour cousus sur des tissus jalonnent également l'espace d'exposition, comme autant de slogans publicitaires vidés de sens.

- **Théo Mercier / *The Thrill is gone***

*The Thrill is gone* rassemblera diverses propositions autour du thème du vestige, du basculement d'une civilisation, du dernier jour... Aussi Théo Mercier va transformer le MAC de Marseille en un musée d'une anthropologie imaginaire en y présentant une collection, résultat fortuit de l'antique et du contemporain. Les sculptures prendront la forme de totems, colonnades de pneus, empilements précaires surmontés de céramique donnant l'impression de l'antique, masques de baseball ayant perdu leur rembourrage, figures découpées dans des plaques de laiton anodisé... Cette collection d'objets qui auraient pu être ceux d'une civilisation oubliée dont les codes de compréhension auraient été perdus fera, par la suite, l'objet d'une médiation par plusieurs performers (Jonathan Drillet, Marlène Saldana, Yves-Noël Genod) qui y organiseront des séries de visites guidées livrant leurs propres interprétations des œuvres comme des us et coutumes de cette mystérieuse civilisation. Ces performances seront filmées et feront l'objet d'une diffusion au sein même de l'exposition. Entre futurisme et archéologie, quotidien et intemporel, équilibre et déséquilibre, le travail plastique de Théo Mercier se distingue par une grande pratique du collage. Collage de matériaux, mais aussi collage de sens éclectiques, voire de contresens, pour créer des œuvres-chimères. Hybrider l'anecdotique et l'historique.

- **Frédéric Nauczyciel / *La peau vive***

Dans son précédent projet, *The Fire Flies*, Frédéric Nauczyciel amorçait une réflexion sur le genre et la périphérie, entre les États-Unis et le Grand Paris. Ce projet, mené avec des *Voguers* de Baltimore, performers homosexuels et transgenres des ghettos noirs de la ville, faisait appel à la vidéo, la performance et la danse : tout ce qui peut rendre compte de l'engagement du corps dans la ville, dans une poétique de la survie. Cette recherche sur le *voguing*, cette danse performative, s'est amplement diffusée via internet. *La peau vive* est la suite de cette écriture numérique sur « la plasticité urbaine, l'expérience du genre et le déplacement des lignes de partage », qui donnera lieu à une installation proposant une expérience ciné-chorégraphique autour de questions diverses traitant notamment des tatouages, de la vie à Baltimore ou à Paris, de la peau, de l'identité, de la « suprématie blanche », du transgenre, de la foi, de l'urbain, du politique.

- **Françoise Pétrovitch / *Des ancolies dans la tête***

À travers ses dessins, gravures, peintures et sculptures, Françoise Pétrovitch propose un univers ambivalent, où l'imagerie enfantine laisse place à d'étranges figures se jouant des frontières entre le masculin et le féminin, l'homme et l'animal. L'artiste donne vie à ces formes hybrides, effrayantes sans en avoir l'air, animales et humaines – des femmes, des adolescents, des enfants – et dépeint des êtres dans leur intimité qui semblent habités de pensées et de blessures secrètes. De plus en plus, l'œuvre dessinée de Françoise Pétrovitch se déploie et s'incarne dans des sculptures. Avec celles-ci, a surgi l'envie pour l'artiste d'imaginer un espace qui leur serait totalement dédié. Cet espace spécifique, silencieux et vivant, est celui d'un jardin. Elle souhaite en effet confronter ses sculptures immobiles à la transformation des plantes, à une matière vivante et organique. Il s'agit pour elle de créer du désordre, de modifier la perception et le regard sur les sculptures et d'envisager la question du point de vue, depuis lequel nous regardons l'œuvre ainsi que le moment auquel nous la regardons. Le regard sur les sculptures sera en effet amené à se modifier en fonction des saisons, des conditions climatiques, des temps de floraison des plantes...

- **Lili Reynaud-Dewar / *Dents, gencives, machines, futur, société (DGMFS)***

Lili Reynaud-Dewar trace des perspectives obliques entre sa position d'artiste et celle de différentes figures mythiques du combat pour l'égalité raciale et des revendications identitaires, et tisse entre elles des relations formelles, fictionnelles ou symboliques. En révélant ces connections invisibles entre la perception d'un certain nombre de personnages et sa propre biographie, l'artiste traite des forces médiatiques et de l'image tenue pour acquise qu'elles renvoient. *Dents, gencives, machines, futur, société (DGMFS)* pose la question de la sensibilité, de la « sensivité » propre à certaines histoires, conflits, traumatismes. Comment les évoquer, qui peut les évoquer, pour qui et dans quel but, pour quelle discussion, quel partage ? Pour répondre à ces questions (*DGMFS*) se concentre sur le corps, sur son incarnation physique dans les lieux chargés de cette histoire, sur sa persistance, sa résistance, mais aussi sur sa sensibilité et sa réactivité. C'est autour des dents, cette partie nerveuse et sensible du corps, à la frontière entre domaine privé et domaine public, invisible et visible, entre le squelette et la chair, la peau et les organes, que tout le projet converge. C'est à Memphis, ville emblématique des conflits raciaux et de classes, que ces corps et ces dents vont être amenés à s'exprimer, à l'intérieur d'un projet qui agrège de multiples objets de questionnements, d'histoire, de culture et de pratiques.



- **Moussa Sarr / *La danse des lions***

Sujet de ses photographies et de ses vidéos, Moussa Sarr dépasse largement les problématiques généralement associées à la pratique de l'autoportrait pour aborder un questionnement sur les stéréotypes et les préjugés raciaux, sociaux ou sexuels. Ses œuvres tendent ainsi à questionner l'altérité, le poussant à revêtir l'habit de celui dont il diffère, et plus particulièrement l'animal utilisé pour ses valeurs d'allégorie ou de métaphore. Son nouveau projet *La danse des lions* s'inscrit en continuité avec son mode opératoire habituel et trouve son origine dans une pratique traditionnelle sénégalaise – celle de la lutte – faisant écho aux racines de l'artiste comme à son passé de sportif de haut niveau. Si la lutte sénégalaise est désormais un sport de combat régi par une fédération, elle intègre néanmoins de nombreux rituels mystiques, des cérémonies, des prières et du coaching par des marabouts. Dans *La danse des lions*, inspirée autant par les Fables de La Fontaine que par les griots, il s'agit donc pour Moussa Sarr de se mettre en scène une nouvelle fois et de devenir un lutteur dont l'animal totémique est le lion. Ce combat de l'artiste contre lui-même bénéficie du support moral et mystique des marabouts. Les scènes ainsi réalisées entremêlent fiction et réel et seront projetées sous la forme d'une installation composée d'un face à face de quatre vidéos.

- **Frédéric Teschner, Cécile Paris, Yann Owens / *Rue de Paris***

Pour ce projet, Frédéric Teschner, graphiste, prend pour point de départ le quartier du Bas-Montreuil, délimité par la cosmopolite rue de Paris, rue caractéristique d'un espace mondialisé sans spécificité, sorte de non-lieu à cheval entre la Ville Lumière et une municipalité de banlieue sans qualité particulière avec, comme partout, les mêmes types d'enseignes, de restaurants, de matériaux et de mobilier urbain. Ce territoire sans qualité reste pour le graphiste un espace de projections mentales dans lequel il a prélevé des fragments et des textures qui, associés à d'autres formes numériques ou à des images glanées sur internet ont nourri ses recherches et en ont constitué un « corpus visuel ». Ces formes pauvres devenant alors un réservoir de signes, un magma « sensible » en sédimentation, autant de fragments d'histoires possibles que les restes d'un passé industriel. Ce travail de récolte graphique et plastique est mené *in situ* ainsi qu'aux archives de la ville de Montreuil, afin de sonder les éléments dans leur rapport au passé permettant de replacer cette matière plastique dans une perspective historique, en la reliant aux différentes strates de la vie urbaine et industrielle du quartier. Ces éléments associés avec les éléments formels de son vocabulaire graphique permettront de réaliser une transcription en gravure à l'eau forte de grand format, en collaboration avec Yann Owens. Ce travail appuyé sur les noirs permis par la gravure rejoindra ainsi le travail autour du noir des pixels souvent utilisé dans l'œuvre de Frédéric Teschner. Ce matériau visuel sera mis en perspective par un travail d'écriture de l'artiste Cécile Paris, à partir des mots ponctuant la rue de Paris.

- **Yann Vanderme / *Atchoum !!!***

Yann Vanderme souhaite réaliser un nouveau film mettant en scène les deux marionnettes de son précédent film *Hello* (film pour lequel il a reçu le prix Jeune Création en 2016). Dans *Hello*, les deux personnages partaient à la découverte d'un univers banal (bureau, musée) et y portaient un intérêt inattendu et décalé. Dans *Atchoum !!!*, ce nouveau projet de film qui s'inscrit donc dans la continuité du précédent, de nouvelles marionnettes seront créées. Les vidéos réalisées se déploieront au sein de l'espace de la galerie XPO et s'inscriront dans une scénographie jouant avec l'architecture du lieu tout en la redessinant. Divers panneaux de bois seront en effet là pour restructurer l'espace, créant des murs ou des sols inclinés. Par ce nouvel environnement et la diffusion des vidéos à la forte dimension absurde, il s'agira de plonger le visiteur dans un monde approximatif, un pastiche de notre réalité, un monde fait de cartons, un monde illusoire. Avec ce projet, Yann Vanderme entend créer pour les visiteurs un décalage perceptif et sémantique.

- **Ana Vega / *Sans titre (TACT)***

Initié à l'occasion d'une invitation à Image/Imatge, le projet de film d'Ana Vega consiste en un ensemble pouvant être « atomisé en éléments autonomes », éléments qui chacun pourrait exister comme des œuvres vidéo à part entière. Le film questionne le toucher ou l'action de toucher. D'un certain point de vue, le film confronte les fantasmes technologiques liés à l'apparition de nouveaux textiles haptiques pour un toucher à distance, aux questions sur le fait d'être, d'exister, d'échanger et de tisser des relations les uns avec les autres. Le travail d'Ana Vega tend, en convoquant notre relation aux images, à parler de notre relation à l'autre. Il s'agit en effet dans ses œuvres d'aménager un espace charnel dans l'ère digitale et de permettre « un toucher à distance ». Les différentes scènes assemblées de façon anarchique entrechoquent différents types d'énonciation (du reportage au simulacre publicitaire en passant par la mise en scène narrative) et des personnages apparaissant et disparaissant, sans qu'existe une quelconque suite logique. Le film, sans acteurs, recourt à des participants appartenant au réseau de connaissances de l'artiste. Le montage, par les recadrages successifs des scènes, la rythmique et le découpage de l'ensemble, seront essentiels pour reconnecter ensemble ces différentes scènes. Dans ses œuvres, Ana Vega élabore des pratiques d'appropriation des images et des codes, qu'il s'agisse de la publicité, de l'art ou du sport. Il s'agit souvent pour elle de s'interroger sur la charge érotique des images numériques, du grain de la peau parmi les pixels et de traiter l'image informatique comme un matériau plastique.

- **Jean-Luc Verna / *Half past knight***

L'œuvre de Jean-Luc Verna relie culture savante et populaire, histoire de l'art et musique rock. Son corps est la colonne vertébrale de son œuvre singulière qui renvoie à des phénomènes d'altérations (tatouages, piercing, maquillage). Dans ses photos, son corps prend des poses et incarne simultanément des figures de l'art classique et de la culture rock. L'œuvre *Half past knight* a été initiée en 1996 avec Bruno Pelassy, artiste aujourd'hui disparu. Elle est composée d'un dessin sur voile (transfert sur voile rehaussé de crayons, de fards et couteau) disposé devant un drapé de velours travaillé (javel, sequins et perles). Il s'agira pour l'artiste de la réactiver dans une nouvelle version qui lui confèrera à la fois le statut d'œuvre autonome à exposer en tant que telle, et d'élément de ses « tableaux vivants » ; une démarche initiée en 2011 sous la forme de photographies de postures empruntées à l'histoire de l'art et à celle du Rock'n roll. L'artiste travaille non seulement à sa prochaine exposition monographique, mais aussi à un nouveau spectacle produit par sa propre compagnie de danse STAB et intitulé *Uccello, uccellacci and the birds*. Dans les deux cas, ce rideau sera présenté.

- **Nicolas Wilmouth / *Fables***

Conçu comme un conte photographique à la manière d'un haïku, le projet *Fables* du photographe Nicolas Wilmouth fait aussi bien référence au mouvement dadaïste qu'à La Fontaine ou encore à Desnos. Des objets étranges, des fleurs extatiques, des animaux olympiens, dans des mises en scène oniriques, cherchent à susciter l'émerveillement. Mêlant très clairement l'inspiration de la peinture classique hollandaise et de la photographie des Pictorialistes à une technique photographique maîtrisée – à travers notamment l'emploi de plaques de verres albuminées – l'artiste assume pour autant le monde actuel avec une texture des images très moderne et des objets improbables qui se glissent dans les compositions avec discrétion. Il s'agit pour lui de produire un ensemble dans lequel se retrouveront des figures animales (renard, lièvre, singe, corbeau, belette, faisan, héron, papillon, crapaud...), en référence aux Fables de La Fontaine, chaque fois dans une mise en scène de table. Chaque tableau aura sa propre narration et l'animal conversera avec des objets, des livres ou des bouquets, sous un angle parfois onirique, grotesque, graphique ou absurde.