

Grand Verdun
et Unité de Production présentent

laps
exposition
collective
autour
du temps
intermédiaire
9 → 18 juillet
2021
citadelle
haute
verdun

GRAND VERDUN



Grand Est



GRAND VERDUN



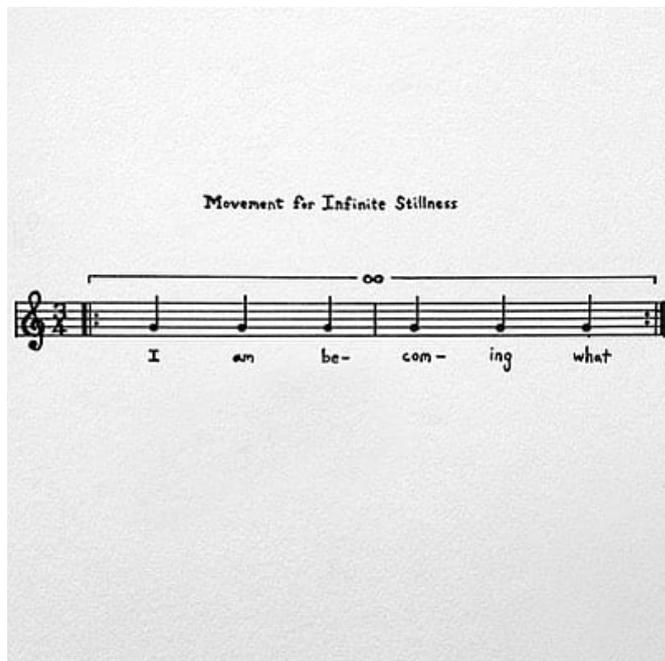
Commissariat Djef www.laps-exposition.com

LES 34 ARTISTES



VALENTIN ABAD (FR)

Né en France, Valentin Abad obtient son diplôme en communication visuelle en 2006. En 2007, il co-fonde le studio de création Akatre. Photographe, il façonnera l'image d'Akatre tout au long de ces années. L'idée d'invention règne dans la pratique de Valentin Abad. Les formes trompent la réalité. L'enfance perdue se recompose. Les utopies ordinaires se transfigurent. Finalement, une enfance possible se sculpte et exprime l'intérêt de l'artiste pour le processus de fabrication laissant aller la découverte.



JEFFREY MICHAEL AUSTIN (USA)

Jeffrey Michael Austin est un artiste et musicien interdisciplinaire basé à Chicago. À travers une variété de processus sculpturaux et d'installations, Austin compose des situations caractérisées par l'instabilité, l'impermanence et l'illusion - invitant de leurs visiteurs un sentiment d'empathie, de pleine conscience et d'ouverture à l'inconnu. Son travail a été exposé à l'échelle nationale et internationale, avec de récentes expositions personnelles à la Heaven Gallery, Bert Green Fine Art, The Luminary et Chicago Artists Coalition et avec des expositions collectives et des performances dans des lieux tels que le Museum of Contemporary Art Chicago, l'Art Institute of Chicago, Société d'Électricité (Belgique), The Smart Museum of Art, Hyde Park Art Center, Le Carreau de Cergy (Paris), Kunstenfestival Watou (Belgique), Lehr Zeitgenössische Kunst (Berlin), Fondation Vasarely (Aix-en-Provence), Théâtre Stepwolf, bibliothèque Harold Washington...



LES BALTAZARS (FR)

Les Baltazars naît en 2010. Après une pièce de poésie sonore froissement, nous déplaçons nos pratiques respectives (écriture poétique pour Aurélie Baltazar, composition sonore pour Pascal Baltazar) : nous investissons un nouveau médium, la lumière, pour une nouvelle situation, scénique, et nous engageons dans une recherche plastique.

La lumière devient le centre de notre pratique. Ce changement de médium, ce "déplacement" vers de nouvelles matières immatérielles, nous semble évident. Depuis lors, que ce soit avec différents matériaux (plastiques, visuels, sonores...), dans différentes situations de rencontre avec le public (spectacles, installations, objets d'art...) ou encore pour et avec différents contextes : scénique, d'exposition, in-situ, nous concevons toutes nos œuvres comme plastiques et sensorielles, comme poésie matérielle ou encore composition multi-sensorielle.

En parallèle de la lumière et jouant avec elle, nos matériaux de prédilection sont la brume ou la fumée, différents textiles ou matériaux translucides, ou encore les diverses matières dont peuvent être revêtus les murs ou cloisons auxquels viennent s'adosser certaines de nos œuvres.



DAMIEN BÉNÉTEAU (FR)

Formé à la photographie, Damien Bénéteau transpose le processus de capture de la lumière en sculpture. Dans ses œuvres, la juxtaposition des objets, du mouvement et de la lumière sert à produire deux types de sculptures, moulant le champ de vision ainsi que ses matériaux. Puisant dans la sculpture minimale, l'Op art et le néo-opticalisme, il emprunte à ces mouvements : l'esthétique géométrique, la sobriété et l'apparence de la simplicité. Ainsi, ses mobiles monochromatiques affichent une neutralité délibérée et une certaine fraîcheur mécanique, compensée par l'étrange profondeur de la surface et l'élégance des structures. Leur mouvement cyclique oscillant ou oscillant se combine avec des assemblages LED internes pour transformer ces sculptures, qui sont hermétiquement noires, en de véritables événements visuels dans l'infinité de teintes. A la recherche d'effets visuels plutôt que d'illusions, Damien Bénéteau utilise son propre vocabulaire sculptural métamorphosant le regard du spectateur sur ses œuvres.



HICHAM BERRADA (FR-MAR)

Le travail de Hicham Berrada unit intuition et connaissance, science et poésie. Son principe directeur est de faire émerger les formes, de les encourager à apparaître plutôt qu'à les représenter. Pour ce faire, il utilise une méthode expérimentale scientifique pour activer différents processus naturels. « J'essaie de contrôler les phénomènes que je mobilise alors qu'un peintre contrôle ses pigments et ses pinceaux. Mes pinceaux et mes pigments seraient des paramètres comme la température, le magnétisme ou la lumière. » Né en 1986 à Casablanca, au Maroc, Hicham Berrada vit et travaille dans le nord de la France.

Son travail a été présenté dans de nombreuses expositions individuelles et collectives au Louvre-Lens, à la Hayward Gallery de Londres, au Bernard A. Zuckerman Museum of Art de Kennesaw (États-Unis), à la Punta della Dogana - Pinault Collection de Venise, en Italie, au Zadkine Museum de Paris, en France, au Martin-Gropius-Bau, Berlin, Allemagne; le Centre Pompidou, Paris; le Palais de Tokyo, Paris; l'abbaye de Maubuisson; dans les jardins du château de Versailles; le Mac Val, Vitry-sur-Seine; le maLyon; le Fresnoy-Studio national des arts contemporains, Tourcoing; le ZKM, Karlsruhe (Allemagne); le Frankfurter Kunstverein, Francfort-sur-le-Main; l'ICAS-Institute of Contemporary Arts, Singapour; le Moderna Museet, Stockholm et la Banco de la República, Bogota.



VINCENT BROQUAIRE (FR)

Vincent Broquaire est né en 1986, il vit et travaille à Strasbourg. Son travail se développe autour de dessins, films d'animations, sites internet, installations vidéo et livres. Après des études à l'école des Beaux-arts de Lorient et aux Arts Décoratifs de Strasbourg (HEAR), Vincent Broquaire participe à de nombreux projets d'exposition en France et à l'étranger.

L'œuvre dessinée de Vincent Broquaire formule des rapports entre la nature et les nouvelles technologies, au centre desquels l'Homme s'impose comme le grand décideur et le grand manipulateur. Le paysage joue un rôle moteur dans son œuvre, il y est considéré comme une construction technique que l'Homme transforme au gré de ses besoins et de ses caprices. L'artiste construit ainsi une vision critique, nourrie d'ironie et de poésie, portée sur l'Homme et son besoin insatiable de contrôle de son environnement où le réel et la fiction s'entremêlent. Vincent Broquaire fait du paysage, terrestre ou extraterrestre, un décor perfectible en fabrication constante. L'Homme, armé de ses appareils, module, déplace, amplifie, maintient, dévoile, augmente ou supprime chaque élément de son propre décor. Avec un regard à la fois conscient et décalé, Vincent Broquaire manipule l'espace de plus en plus réduit entre le réel et la (science)fiction.



ARNAULD COLCOMB (FR)

Arnauld Colcomb est diplômé de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris. Il utilise la technologie – étude des outils et des techniques – et ses archaïsmes pour créer et animer des installations et des sculptures qui se transforment en objets fascinants. Depuis 2010 les formes géométriques sont des motifs récurrents. Ses œuvres explorent et jouent avec l'histoire de l'art et des sciences.



CAROLINE DELIEUTRAZ (FR)

Après une formation à l'École Nationale des Arts décoratifs de Paris et en art contemporain nouveaux médias à Paris 8, Caroline Delieutraz développe une activité plastique et curatoriale. Son travail s'appuie sur la collecte de matériaux au cœur de notre société de l'information : les images et autres données qui inondent les réseaux électroniques mondiaux. Images et informations rendues impersonnelles dans leur disponibilité sur la toile, Caroline Delieutraz les collecte pour les manipuler. Sans nier leur origine ou leur propriété, elle en réinterroge le sens, le parcours, l'utilisation dans des dispositifs instaurant des jeux de translation ou de comparaison qui reconfigurent leur lecture première. Passant incessamment du monde réel au virtuel, elle remet en perspective les qualités tangibles de ces étranges données, rappelant que ces flux continus d'informations n'ont de sens que par l'existence d'un émetteur et d'un récepteur.



DJEFF (FR)

Après des études en communication, Djeff se spécialise en hypermédia (Université Paris 8) et en arts numériques (Post diplôme à l'Atelier de Re-cherches Interactives de l'ENSAD). Il a été lauréat de la bourse « Créateur Numérique » de la Fondation Hachette en 2000 pour le roman policier in-teractif et génératif «Trajectoires ». Djeff est le fondateur du studio d'En-tertainment digital « Dekalko ». De 2001 à 2009, il enseigne les nouveaux médias au département « Culture et communication » de l'Université Paris 8. En 2009, il devient Directeur artistique, puis en 2012 Directeur de la création, de Sciences Po Paris.

Son travail aime interroger la perception et utilise notre environnement comme terrain de jeu. Ses créations s'orientent selon 3 axes : le game play, la mobilité et les traces. Djeff se définit comme un artiste concevant des dispositifs relationnels qui décomposent les comportements humains, en gardent les traces et questionnent l'empreinte technologique de nos sociétés sur notre environnement. En détournant des objets simples de leur usage premier, il nous invite à réfléchir sur le conditionnement de notre regard et de notre appréhension du monde par la technologie.



LOTUS EDDE KHOURI & CHRISTOPHE MACE (FR)

Lotus Eddé Khouri vient de la danse et Christophe Macé de la sculpture.

Sous le nom de Structure-Couple, et toujours en duo, ils explorent depuis 2014 la relation geste-musique-image à travers une série de miniatures chorégraphiques, en collaboration avec le musicien et compositeur Jean-Luc Guionnet.

Au bout de quelques années nous avons constitué, chanson après chanson, un JUKE-BOX dans lequel s'insère chaque nouvelle création. Ce répertoire peut être activé à l'unité ou en « plvay list », à la fois selon les lieux (programmes partagés, festivals) mais aussi selon les contextes (versions plateau, rue, performance).

Notre aventure rencontre divers genres musicaux, et à ce jour le Juke-box contient six pièces : Cosy (2014), Porque (2016), Boomerang (2017), Orgabak (2019), Fatch (2019), Bakstrit (2020). Nous poursuivons notre série avec une nouvelle création, Believe, prévue pour 2021.



ENSADERS (FR)

ENSADERS est un collectif d'artistes composé de Yann Bagot, Kevin Lucbert et Nathanaël Mikles. Ils se sont rencontrés en 2003 aux Arts Déco de Paris et bâtissent des images en commun : sur la même feuille, ils dessinent simultanément et mélangent leurs traits, en atelier ou lors de performances en public. Leurs dessins collectifs font apparaître des univers foisonnants et décalés, inspirés par les contradictions, les excès et les merveilles du monde d'aujourd'hui : tribus connectées, surconsommation et hypercommunication, réseaux sociaux, agriculture intensive, cartographies exhaustives, muséographies virtuelles, magie de la mode, territoires contemplatifs...

Leurs créations font régulièrement l'objet de publications et expositions, en France et en Europe. Ils partagent leur pratique avec le public lors d'ateliers pédagogiques et d'installations participatives (Association La Source, Musée du Louvre, Fondation Louis Vuitton, Centre Georges Pompidou...).



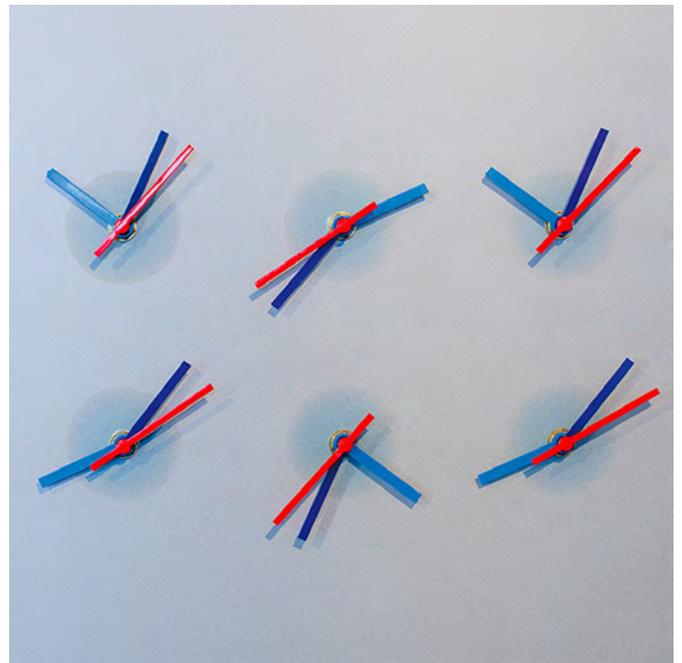
GENEVIÈVE FAVRE PETROFF (CH)

Geneviève Favre Petroff (*1978, Lausanne) est une artiste transdisciplinaire suisse diplômée de la Haute École d'Art et de Design (HEAD) de Genève et de l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle, ENSCI-Les Ateliers, Paris. Avec ses performances et ses installations animées, elle invite le public à la suivre dans des propositions visuelles, poétiques et technologiques. Elle crée des œuvres oniriques aux personnages extravagants et décalés, mixant pop culture, littérature et science-fiction.



JULIEN GORRIAS (FR)

Designer installé à Paris, Il conçoit des produits sur-mesure. Son travail s'articule autour du mouvement, des interactions et des émotions. Il aime à travailler des matières brutes et végétales, des formes simples et lisibles.



NADINE GRENIER (FR)

Formée à l'école Olivier de Serres à Paris et diplômée des Arts Décoratifs de Strasbourg, Nadine Grenier s'installe temporairement à Berlin pour revenir à Rennes où elle exerce en tant graphiste dans le domaine culturel et du design stratégique. Elle développe parallèlement une pratique libre et artistique qui donne lieu à des installations, des projets graphiques, photographiques ou illustrés. Elle se fait notamment remarquée avec sa pièce O'Clock constituée de 300 horloges (Biennale du Design, Saint-Etienne en 2008 puis Triennial Design Museum, Milan, 2012). En 2009, elle reçoit plusieurs prix internationaux pour la campagne Every Minute counts for AIDS. Le rapport entre l'objet et l'image tient une place importante dans son approche artistique. Ces diverses pratiques se réunissent autour de concepts simples, qu'elle veut accessibles à tous. Pour se faire, Nadine Grenier choisit un vocabulaire sans artifice qui prend ancrage dans un environnement usuel, du quotidien, voire empreint de culture populaire -illustrations de contes, de cartes à jouer, typographie proche du point de croix, lettrage en aiguilles d'horloges- et auquel elle recourt avec un regard soucieux de proximité et attentif à l'altérité : série de photographies sur le mimétisme entre amis (Les Amis, 2008), les voisins (92 portraits, 12 rue Paul Janet, 2008) ou les sans-domicile-fixe (Tu habites en bas de chez moi, je ne te regarde plus comme avant, 2009) qui partagent sa rue.



STÉPHANIE LACOMBE (FR)

Stéphanie Lacombe est née en 1976 à Figeac, dans le Lot. Elle est diplômée de l'école Nationale supérieure des Arts décoratifs (ENSAD). Ses travaux sont exposés en France, en Argentine, en Finlande et à Hong Kong, et publiés par de nombreux magazines et quotidiens, parmi lesquels la Revue XXI, le journal Le Monde et L'obs. Son expérience de femme photographe est transmise par différents workshops menés auprès d'institutions publiques et privées : la Fondation Cartier, les Ateliers du Carrousel, le pôle photographique Diaphane, en Picardie. Outre le prix Niepce (2009) elle est lauréate de la Fondation Lagardère (2006), a reçu le Grand prix de la photographie documentaire et sociale de Sarcelles (2008). En 2001, Sebastiao Salgado lui remettait le prix spécial du jury Agfa.



JULIE LEGRAND (FR)

Julie Legrand réalise depuis 1996 des installations qui se distinguent par une grande sensibilité aux espaces, un goût de l'expérimentation sculpturale et un univers mental singulier.

Titulaire d'une maîtrise de Lettres Modernes à Paris VIII, diplômée de l'École Nationale Supérieure d'Art de Cergy, et du Mastère CTC de ENSCI Saint Sabin, Julie Legrand articule une recherche sur les matériaux en transformation, une exploration précise des lieux et un univers intime lui-même en constante évolution.



ADAM MAGYAR (HU)

Adam Magyar est né en Hongrie en 1972. Il commence à prendre des photos à la fin de la vingtaine, lorsqu'il a commencé à errer dans les villes asiatiques, capturant leur vie de rue en images de vendeurs de rue indiens, d'hommes saints errants et d'étudiants dans une école himalayenne exclusive. Obsédé par la recherche de nouvelles utilisations innovantes de la technologie numérique, le travail de Magyar a rapidement évolué de la photographie documentaire conventionnelle à la photographie radicalement expérimentale et surréaliste.

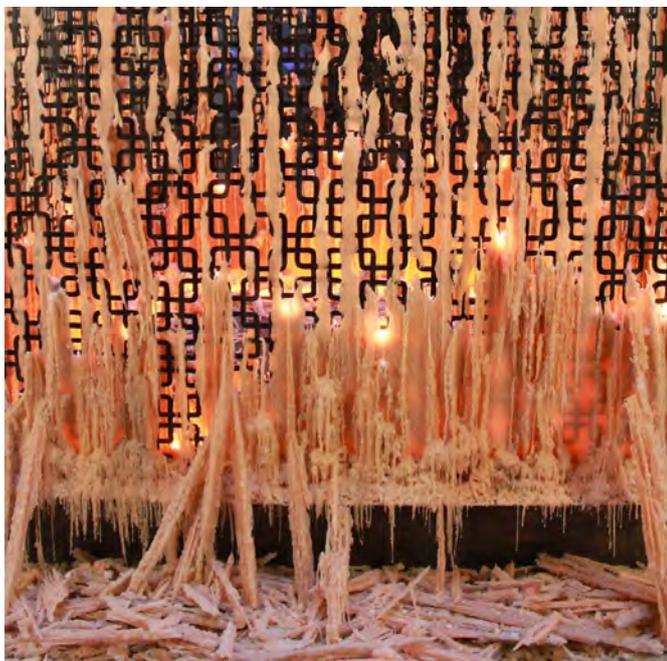


RACHEL MARKS (USA)

Véritable création pour le lieu, Rachel Mark viendra en amont pour travailler avec les habitants de Verdun afin de partager sa pratique. Moment d'échange privilégié avec une artiste internationale.

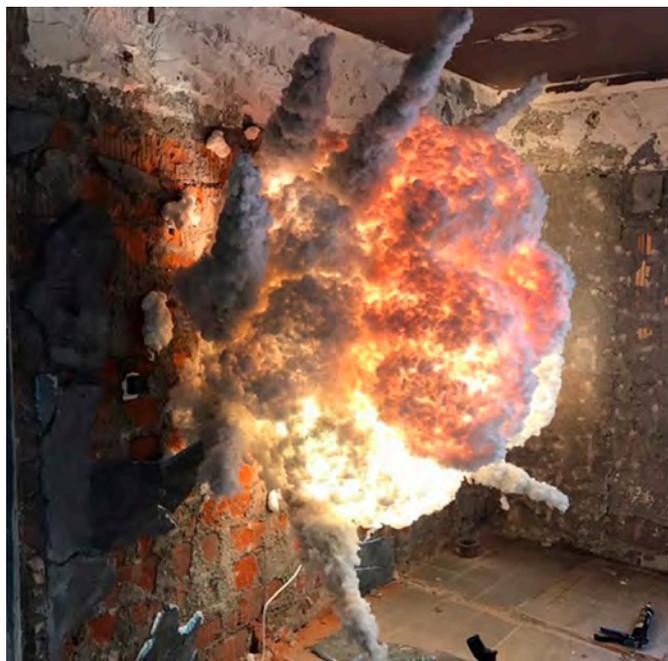
Artiste plasticienne et performeuse américaine, Rachel Marks s'intéresse dans son travail plastique à la combinaison de son identité américaine et de l'identité en cours de construction depuis son arrivée en France. A travers une recherche artistique basée sur la linguistique, ses projets soulignent l'importance de sa langue d'origine et de son apprentissage de la langue française.

Ancienne danseuse classique, elle utilise son propre corps comme un outil pour retranscrire son expérience et ses émotions.



JULIETTE MINCHIN (FR)

Née en 1992, Juliette Minchin vit à Paris où elle développe sa pratique de la sculpture, de l'installation, de la vidéo et du dessin. Diplômée de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs en scénographie et des Beaux-Arts de Paris, elle met en scène ses œuvres en travaillant la matière, la lumière, la dimension olfactive et le son. Dans son travail, elle explore principalement les concepts liés à la disparition et à la transformation (plasticité, métamorphose, croissance, dissolution, destruction, déliquescence, dégénérescence...). Marqueur du temps qui passe, chacune de ses œuvres se déploie comme une séquence temporelle autonome. Elles sont le plus souvent déclinées en série, présentées sous différents états, jouant alors sur une ambiguïté essentielle : naissance de la matière ou mort de la forme, ici, le début et la fin se confondent. L'emploi de matériaux naturels (plâtre, terre, cire ou liquide) confère à ses sculptures une dimension indéniablement organique, dont la surface est proche dans son aspect de la peau. Environnementales et immersives, elles incluent enfin le spectateur en l'invitant à une introspection, de telle sorte que l'expérience qu'elles proposent, d'apparence matérialiste, se révèle potentiellement ésotérique. Les espaces fictifs que Juliette Minchin crée peuvent en effet être perçus comme des lieux rituels.



STÉPHANE PARAIN (FR)

Né en 1985, Stéphane Parain vit et travaille à Paris. Prenant la forme de sculptures ou d'installations, son œuvre est influencée par l'esthétique de la sculpture classique, la scénographie du décor de théâtre et l'art urbain. Il questionne dans son travail l'aspect transitoire de la matière en s'appuyant sur la temporalité, l'organique et le structurel, pour y faire apparaître un monde où se côtoient l'invisible et le fantastique.



LAURENT PERBOS (FR)

Installé entre Paris et Marseille, l'artiste Laurent Perbos, 44 ans, détourne dans ses œuvres les activités de masse et de divertissement, issues de la culture populaire. Mais pas seulement... Il invente aussi des sculptures évoquant la statuaire antique pour répondre à son questionnement autour du sentiment de vie. Un vocabulaire pluriel mais des idées souvent intimement liées, un curieux mélange entre le réel, le symbolique et le poétique.



BERTRAND PLANES (FR)

Ancien coder, artiste diplômé des Arts Décoratifs de Paris (ENSAD) et de l'école supérieure d'arts de Grenoble, Bertrand Planes vit et travaille à Paris. Posant un regard amusé et critique sur la technologie, il détourne l'objet de ses fonctions utilitaires et commerciales tout en conservant ses qualités esthétiques. En 1999, il crée et officialise la marque de vêtements Emmaüs avec le soutien de l'association. En 2004 il met au point et dépose un brevet pour un vibromasseur audio, outil de plusieurs lives dont un sera retransmis depuis la Gaité Lyrique sur Paris Dernière. En 2005 il crée DivX prime en collaboration avec le CNRS/LIMSI, l'une des premières manifestation d'un mouvement connu aujourd'hui sous le nom de Glitch Art. Précurseur du Video Mapping, il met au point Bumplt ! un système de vidéoprojection utilisé dans ses installations présentées à l'international. En 2007 il réalise la Life clock, une horloge dont le mécanisme est ralenti 61 320 fois afin que l'aiguille des heures ne fassent le tour du cadran que tous les 84 ans. En 2011, il fait le trajet de Moscou à Vladivostok en voiture : 13 500 km de performances documentées réalisées dans le cadre la biennale de Moscou.. Bertrand Planes s'est installé au revers du réel, tout contre lui, pour mieux le tirer. Sculpture constructiviste blanche métamorphosée par le truchement d'une projection vidéo en ode consumériste : Planes navigue en surface pour mieux percer son illusionnisme.



ISABELLE PUTOD (FR)

Après des études d'écriture de scénario à Paris 1, Isabelle Putod se forme sur des longs-métrages puis monte des courts-métrages. Par la suite, elle se consacre au montage de documentaires de création. Depuis vingt ans, elle travaille avec des réalisateurs tels que Laurent Chevallier, Amalia Escriva, Catarina Mourão et Philippe Martin, puis intervient en tant que formatrice à La Fémis (Université d'été, Archidoc et Gulf-Summer).

Depuis quelques années, elle est auteure-réalisatrice. Ses films, formellement hybrides, ont une forte tension dramatique : L'Exilé du temps raconte l'histoire de la survie d'un homme seul au fond d'un gouffre. L'État des lieux, film en développement, celle de la fin tragique de sa grand-tante. Pour La Prophétie, en cours d'écriture, elle s'inspire de l'Ankou, l'ouvrier de la mort.



REGIS R (FR)

Formé aux Arts Décoratifs de Paris (ENSAD), Régis-R semble en avoir gardé le goût de l'objet dans toute son humilité et sa plasticité propre. Par un jeu subtil de transformations, il sait faire glisser le coup d'œil quotidien vers le regard attentif, celui qui s'arrête sur l'extraordinaire. Dans une société de consommation outrancière du plastique, Régis-R, Prince of plastic de son surnom, lui, le récupère, le collecte, pour ses formes, ses couleurs, moins pour le recycler que le réinvestir d'un nouveau rôle, dans une nouvelle poésie de l'assemblage faite des débris d'objets abandonnés.

Sur le ton de l'humour et le registre de la culture populaire, les installations de Régis-R présentées à Milan (Biennale du Design), à Paris (Galerie Peyroulet, Galerie W, Since Gallery, Centre Pompidou), au Luxembourg (Mudam), en Californie (Creative Growth Center) et ailleurs ainsi que ses collaborations diverses (Mama Shelter, Paradis du Fruit, miss Kô, Ma Co-cotte) avec notamment StarCk et Peter Marino, sont autant de prises de consciences que d'interrogations de nos comportements et leur devenir.



RERO (FR)

Formé à la sociologie, l'économie, aux arts plastiques et plus particulièrement au graphisme, Rero est un activiste de la rue et interventionniste du paysage.

A mi-chemin entre art urbain et art conceptuel, il interroge le contexte de l'art, les codes de l'image et de la propriété intellectuelle à travers un acronyme qui apparaît régulièrement dans ses œuvres WYSIWYG (What You See Is What You Get), rapidement erigé comme une devise. Ses messages, en police Verdana pour son caractère impersonnel et lié à la course effrénée des nouvelles technologies, se voient barrés sans concession, interrogeant leur sens intrinsèque ainsi que leur rapport au contexte, au réel, dans la nouvelle situation illusionniste qu'ils créent. Dans un geste de détournement et d'auto-censure, ses recherches touchent à la négation de l'image tout en la mettant en cause.

Rero a présenté ses œuvres dans de nombreuses institutions publiques comme le Centre Georges Pompidou, Le Musée en Herbe, le Musée de la Poste, Confluences à Paris ou encore l'Antje Øklesund de Berlin. Plus récemment, son travail a bénéficié de nombreuses expositions en France, aux Etats-Unis, en Italie, en Allemagne et en Suisse.



MATHIEU ROQUIGNY (FR)

Mathieu Roquigny entreprend une démarche où hasard, quotidien et humour entrent en interaction. Le jeu, le détournement d'objets mais surtout l'instinct de collectionneur sont des constantes de son travail qui se construit à travers l'ordinaire. L'usage d'un vocabulaire formel minimal et de matériaux modestes confère à ses œuvres une apparente simplicité qui ne fait que renforcer leur redoutable efficacité. Mathieu Roquigny pénètre en effet un champ performatif où tout ce qui l'entoure peut être soumis à une seconde lecture, à une tout autre interprétation, intensément plus profonde et essentielle. Cette impression de créer tout en passant le temps, en s'arrêtant sur des fragments de l'éphémère et du banal, tout en révélant leur pouvoir vital, dégage une insatiable sensation de fragilité et, étrangeté, attirante et de joyeuse beauté. C'est cette polysémie qui donne toute sa richesse et son originalité à l'œuvre de Mathieu Roquigny.



MATHILDE ROUX (FR)

Plasticienne et auteur, Mathilde Roux développe un travail sur le document, l'archive, pour creuser et mettre en forme ses deux thématiques de prédilection : l'espace du monde et l'espace de la parole, lieux du mouvement au sens propre comme au sens figuré. Elle élabore une cartographie subjective en détournant toutes sortes de cartes (topographiques, géologiques, routières, marines, plans de ville etc.), documents géographiques qu'elle augmente de fragments de pages de livres. Elle re-compose sur le papier un espace vécu où s'associent et se confrontent l'image et le texte, l'imaginaire et le réel, l'existant collectif, ses représentations, et les ressentis intimes. Ses créations prennent la forme de tableaux, installations, livres d'artiste et vidéos. Avec elle le collage peut «dire» parfois ce que les mots et les images ne font pas. Il avance pour retrouver le sens perdu du réel, cernant de plusieurs côtés la perte et laissant le champ libre à tout ce qui pourrait advenir. Créant un pont entre le territoire et sa carte, l'artiste plonge en un univers à la fois ouvert et fermé.



SETH (FR)

Né à Paris en 1972, c'est sur les murs de sa ville que Julien Mallard, alias Seth, commence à s'exprimer au milieu des années 1990 et devient rapidement un artiste majeur de la scène urbaine, aux côtés des grands noms du street art : Basquiat, Banksy, Keith Haring, JonOne ou encore MissTic. Son terrain de prédilection est alors le XX^e arrondissement, où ses personnages lui vont acquérir une certaine notoriété dans le milieu du graffiti. Son travail autour de l'enfance, développé au fil de ses explorations, rend la peinture street art de Seth reconnaissable entre toutes. Sur le mur, qu'il aborde comme une page blanche, Seth s'appuie sur l'imaginaire, individuel ou collectif, des dieux locaux aux mythes et contes, faisant de l'enfant son porte-parole, messenger privilégié de ses questionnements. Utilisant cette image d'innocence, il va placer ses personnages juvéniles dans des contextes sociaux, politiques et/ou géographiques difficiles. Une démarche empreinte, le plus souvent, d'un double jeu de lecture, mais jamais cynique ; une peinture urbaine engagée pour alerter sur l'état du monde et le faire avancer.



JIM SKUL (FR)

Nous sommes dans le Pacifique. Latitude 20° 34' Sud. Longitude 164° 17' Est. C'est à Koumac en Nouvelle-Calédonie que commencent les aventures de Jim, notre artiste du crâne. C'est aussi une porte d'entrée pour l'Océanie et bien d'autres horizons. Il se rend en Nouvelle-Zélande, s'arrête au Vanuatu, découvre l'Australie, l'Inde et atterrit à Hong-Kong. Expériences humaines, culturelles, rituelles, il est marqué par ses voyages et ses rencontres. De retour à Paris, nous sommes en 1976. Il entre à l'École Estienne, puis à l'École des Arts Appliqués Olivier de Serres. En 1980, il crée ses premiers crânes. Sa vocation se révèle et ne le quittera jamais, il organise des expositions dans les bars parisiens, participe aux Salons d'Art, perfectionne sa technique...créer le résultat raffiné que nous connaissons aujourd'hui. Art contemporain, africain, océanien, amérindien, populaire, religieux... des passions multiples et un creuset d'influences. Vit et travaille à Paris.



VINCENT TANGUY (FR)

Vincent Tanguy développe une pratique protéiforme dans laquelle le « déluge » numérique, les effets de la mondialisation et la symbiose entre la réalité physique et les interfaces virtuelles sont transformés par sa poésie et son humour singuliers. Il a créé récemment *The Convenient Life* (2019), une performance prémonitoire réalisée à Shanghai en Chine, où, en poussant à l'extrême l'usage possible du smartphone et des plateformes numériques, il anticipe à sa manière la situation de confinement généralisé qui fut la nôtre.



VALENTIN VAN DER MEULEN (FR)

Valentin van der Meulen vit et travaille à Paris. « (...) C'est dans sa capacité à conjuguer le projet graphique à l'image choisie que Valentin van der Meulen révèle sa maîtrise du dessin : la même force qui se dégage du dessin se trouve dans le geste et le regard. Souvent les dessins de sculpteurs témoignent de leurs manières de traiter la pierre, le bois, l'on pense ici à Baselitz ou Dodeigne. Un même poids de la main s'imprime dans la matière. Valentin van der Meulen n'est pas sculpteur, pourtant son dessin parvient à conférer à l'image une présence tangible dans l'espace. (...) » Paul-Hervé Parsy Conservateur, Ancien Directeur du Château d'Iron et des collections du Centre Georges Pompidou.

Valentin van der Meulen est représenté depuis plusieurs années par des galeries à Zurich, Bruxelles, Hambourg et Paris. Son travail peut être vu dans des expositions institutionnelles telles que «Bribes» à la Maison des Arts de Malakoff, «Untitled» au Château de Bussy Rabutin en collaboration avec le Centre des Monuments Nationaux, et plus récemment «Free» au Laboratoire de Dessin à Paris en 2018. Il a été exposé dans des foires telles que Drawing Now, Kunst Zurich, Art Fair Cologne ou Art Paris. Présent dans plusieurs collections privées en France et à l'étranger comme la Fondation Francés, son travail interroge le champ de l'image à travers les notions d'altération, d'espace, de temps, d'histoire ou de construction de l'identité.



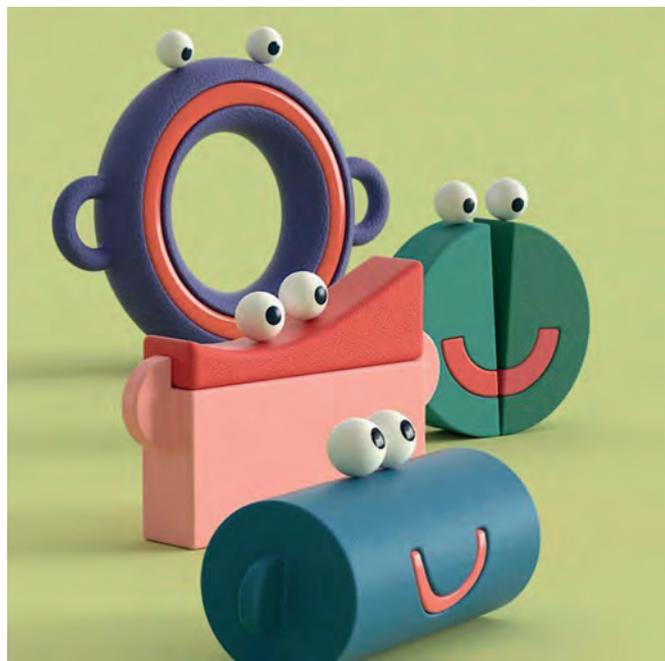
AURÉLIEN VERNHES-LERMUSIAUX (FR)

Aurélien Vernhes-Lermusiaux est né à Figeac. Ayant grandi à proximité des Causses – environnement désertique du sud de la France – très tôt, il développe un intérêt pour les espaces abandonnés et les fantômes qui les peuplent. Il réalise des films de fiction, des documentaires et des installations interactives qui s'interrogent sur les liens entre la notion de «trace» et les questions de «mémoire». Après un bts audiovisuel et des études universitaires à La Sorbonne en cinéma et philosophie, il prolonge son parcours au Fresnoy, studio national des arts contemporains, avant d'intégrer l'atelier scénario de La Fémis. Il a collaboré avec des cinéastes tels que André Téchiné, Sharunas Bartas et a travaillé sur les films de Jacques Audiard, Youssef Chahine, Elia Suleiman... Ses films ont été sélectionnés dans des festivals nationaux et internationaux et ont été récompensés à plusieurs reprises. Son travail a également été projeté et exposé dans différents musées et centre d'arts.



PASCAL VILCOLLET (FR)

Artiste parisien, né en 1979. A la fois diplômé d'une formation dans l'impression (offset), d'un brevet de dessinateur maquettiste et de l'E.P.S.A.A. (École Professionnelle Supérieure d'art Graphique de la ville de Paris), il commence à peindre vraiment dès l'âge de 16 ans, avec de fortes ambitions : "Ce qui est essentiel c'est de s'exprimer et de faire passer des émotions. Je peints avant tout pour ma satisfaction, le visage est mon sujet de prédilection, peut-être une obsession... Je ne cherche pas l'effet, je peints pour me soulager d'un poids. Je travaille vite pour être le plus fidèle possible à mon idée de départ. Faire de la figuration pure ou de l'hyper réalisme de m'intéresse pas, je préfère cette frontière entre la réalité et l'abstraction." Instinctif voir un peu sauvage, il se dévoile dans sa peinture comme dans un vrai moment de sincérité et de liberté. Il s'attache à donner vie à la toile, dans une peinture spontanée et très physique. Son pinceau prolonge la dynamique de son corps en action. Les couleurs s'enchevêtrent avec des coups de fusain, pour redonner force au regard et à l'expression de son modèle.



LUCAS ZANOTTO (IT)

Lucas Zanotto est un concepteur, animateur et réalisateur. Il a également fondé la société YATATOY qui se concentre sur le contenu pour enfants. Né dans les Alpes du nord de l'Italie. Il a vécu et travaillé à Milan, Barcelone, Berlin et est actuellement basé à Helsinki.

PRIX : Apple Design Award, Golden Lion à Cannes, Gold at BDA Promax International, Main Price at ITFS, Best Promotional Animation at Ottawa Animation Festival, YCN Professional Award...



Crédit photo : Grand Verdun - Anne Schwab-Nodée

PARTENAIRES



AVEC LA PARTICIPATION DE

