

9 MARS- 28 AVRIL 2007
VERNISSAGE 8 MARS 2007

VINCENT LAMOUREUX



De l'aventure avortée de l'aérotrain, Vincent Lamouroux a tiré en 2002 *Pentacycle**, véhicule pathétique et déraisonnable qui arpente le légendaire rail futuriste. Des skate-parks californiens aux réflexions horizontales de Carl André se sont formulés des *Sols*, multiples propositions de sculptures-lieux en bois contreplaqué. L'architecture géodésique de Buckminster Fuller associée dans l'esprit de l'artiste au souvenir du film de Norman Jewison *Rollerball* (1971), structure le squelette plafonnant de *Grounded*, perturbant flottement géométrique suspendu au Credac d'Ivry-sur-Seine en 2005. L'histoire des roller-coasters et celle des loisirs vernaculaires participe de la genèse de *Scape*, sculpture monumentale, autant esquisse d'un paysage en négatif – landscape – que d'une échappée –escape– avec son immense trajectoire de métal de 1 m 80 de diamètre. Dessin minimal et force de résistance, *Scape* manie les hypothèses et ne se laisse pas fixer dans un rôle. Dans cette démarche, moins détournement que dynamique d'une mutation naturelle aux accents darwiniens, Vincent Lamouroux s'empare des mues du progrès pour les engager dans une réalité parallèle nourrie des canons de la contre-utopie, entre sculptures minimales et essences concrètes de l'objet. L'exposition procède de cette réflexion que développe Vincent Lamouroux sur ces machineries modernes dont l'obsolescence sujette à toutes les spéculations, fait naître le mythe.

Si les nouvelles sculptures de Vincent Lamouroux trouvent également leur origine formelle dans les registres de l'anticipation, de la science-fiction et de l'imagerie technologique, leur identification n'appelle pas la maîtrise de ces substrats, leur existence n'étant en rien démonstration. A partir de l'observation d'instruments ultra technologiques de dissuasion et de surveillance du territoire ou de recherches scientifiques, Vincent Lamouroux opère mutations et glissements de ces formes premières dans un cryptage dynamique pour engendrer ces prototypes paradoxaux. On subsume une origine défensive ou une force de persuasion mais le revêtement blanc, l'épuration des formes et la réalisation low-tech de ces cinq sculptures les soustraient à toute assimilation. La dégradation de la fonctionnalité initiale a produit une forme parallèle, étrange avatar plus dédoublement que double, qui se pose en autant de solutions potentielles, entre hostilité et angoisse. De cette filiation hybride émergent in fine cinq objets génériques et fantomatiques, éprouvant les appuis de la galerie, sol, plafond et murs.

Au sein de ces extrapolations de formes défaillantes et configurées dans l'espace en points cardinaux renouvelés, se déploie l'image dessinée d'une constellation aussi inutile à l'univers qu'elle est évocatrice : *la constellation du sculpteur*. Avec cette installation, Vincent Lamouroux cherche à édifier une sensation d'univers, un paysage à la fois construit et nébuleux que ces formes inédites nous forcent d'observer.

Bénédicte Ramade

* En collaboration avec Raphaël Zarka en 2002

9 MARS- 28 AVRIL 2007
VERNISSAGE 8 MARS 2007

VIRGINIE YASSEF

ALLOY

« Le monde était assourdi. Le monde, de l'autre côté de ma fenêtre, était assourdi. Le peu qu'il en restait (une brume épaisse, des contours flous, des gens, des lieux) servait de toile de fond pour autre chose, pour un ailleurs, un ailleurs qui, soudain avait surgi, tranquillement, sans qu'on puisse le prévoir. »¹



Un texte, une composition musicale, un décor, un personnage, une action, un film, des extraits de journaux... *Alloy*, l'opéra de Virginie Yassef, est de fait un prodigieux alliage de composantes et de collaborations diverses où l'artiste joue les chefs d'orchestre. Il se présente dans l'exposition en deux volets. Le décor : une série de modules géométriques noirs aux noms évocateurs (le plateau d'horizon, la chambre à bulles, l'astéroïde tueur, les nightstalkers...) sont aimantées sur un pan incliné en grip de skate (la planète). Le film : un enfant perdu dans ses pensées manipule les éléments de ce paysage désertique, les déplace, les agrège, tandis que le texte relate l'histoire de deux cosmonautes sur une musique évoquant *La Planète des Singes* de Jerry Goldsmith. Les gestes se succèdent, les accidents parfois, en une chorégraphie qui répond au montage sonore. L'enfant s'applique à façonner cette sculpture aux infinies possibilités formelles, comme un jeu de construction, jusqu'à déterminer une configuration finale qui sera celle de l'exposition. Virginie Yassef propose un portrait de l'enfant en artiste et réciproquement. Pour *Airedificio*, c'est un jouet qui se trouve métamorphosé en maquette d'architecture moderniste. Par un tour de force (ou de magie), l'édifice en forme de vaisseau spatial repose sur un de ses angles, défiant les lois de la pesanteur. Le pari, relevé, de cet équilibre impossible évoque la promesse de possibilités de vies futures, entre solution d'urbanisme pragmatique (un bâtiment qui se greffe sur les autres sans perte de place) et rêve d'une réalité instable toujours susceptible de basculer vers autre chose... Virginie Yassef est passée maître dans l'art de faire exister des mondes imaginaires à partir de faits réels et de procédures concrètes. Elle poursuit ainsi sa série de *Scénarios-fantômes* avec les images qu'elle collecte lors de ses pérégrinations urbaines. «Hyper» attentive à ce qui l'entoure, elle photographie des fragments de réalité qu'elle assemble en « planches-séquences ». Le montage produit des amorces de récits en ouvrant des brèches dans l'espace-temps d'un quotidien lisse à l'apparente banalité. Les formes, étrangement similaires, dérivent les unes vers les autres, ressurgissent d'un scénario à l'autre au gré des variations narratives. L'artiste échafaude des hypothèses comme elle échafaude des bâtiments : dans un va-et-vient constant entre construction physique et mentale. Elle a, pour reprendre les termes de Michel Leiris, cette « capacité peu commune de transformer en terrain de jeu le pire des déserts »². Un jeu qui désigne ici une activité plus qu'un objet fini, qui imprime un mouvement aux choses pour produire de la (science)fiction. Un jeu sans règles qui contribue à définir un espace d'expérimentation potentiel entre la surface de la réalité et une projection fantasmatique...

Pour toute demande de visuels,
prière de contacter Marianne Le Métayer ou
Carole Wagemans
au +331 46 34 61 07 ou
sur ggpv@wanadoo.fr

Julie Pellegrin

1. Julien Bismuth, livret de la vidéo opéra «Alloy» (extrait)
2. Préface à *Soleils bas* de Georges Limbour