

ICI SONT LES DRAGONS $\frac{3}{3}$

JUSTE FAIS-LE

DOSSIER DE PRESSE

Exposition du 2 octobre au 14 décembre 2019



Visuel : Desnos Louise, *Triumph*, 2019, photographie, co-production : Maison populaire et Poly-, courtesy de l'artiste et de Poly- (Paris).
Remerciements : Sophia Taillet et Lambert Stroh.

PRÉSENTATION PRESSE
Mardi 1^{er} octobre 2019 à 17h

**En présence des commissaires Marie Koch et
Vladimir Demoule**

Contact presse : Amélie Simon Thézé - 01 42 87 08 68
amelie.theze@maisonpop.fr



ICI SONT LES DRAGONS $\frac{3}{3}$

JUSTE FAIS-LE

COMMISSAIRES EN RÉSIDENCE

Marie Koch et Vladimir Demoule

ARTISTES

Marie-Julie Bourgeois, Planète Laboratoire (Ewen Chardronnet et groupe d'artistes Bureau d'études) Louise Desnos, Disnovation.org (Maria Roszkowska & Nicolas Maignet), Alexandre Miraut Korobov, Davey Wreden.

En 1977, Gary Gilmore fut le premier condamné à mort de l'Utah depuis le rétablissement de la peine capitale dans l'État. Ses derniers mots furent : « Let's do it ». Onze ans plus tard, l'agence américaine Wieden+Kennedy s'en inspire dans une nouvelle injonction, pour Nike, se prétendant un appel au dépassement de soi et à l'audace et semblant cette fois-ci dire « arrête d'y penser, juste fais-le ».

« Faire » devient alors son propre objet, le commencement autant que la destination de toute entreprise. Surtout, c'est ici le « faire usage » qui semble être un accomplissement. Avec une bonne paire de chaussures, il n'y a plus qu'à « faire ». L'usage étant sa propre destination, le consommateur est condamné à utiliser pour utiliser, à « faire » pour « faire », devenant entité « faisante » qui tourne à vide

D'autre part, la mythologie de la performance et son culte participent à la mise en concurrence permanente et impliquent par nécessité la réussite, et donc la victoire de l'un sur l'autre.

A contrario, des artistes aujourd'hui cherchent à mettre en place des situations d'échec. En utilisant les dysfonctionnements pré-existants, en dysfonctionnant les usages, ils créent un endroit de possibles imprévus, où le progrès et la réussite ne sont pas des fins, où la nature a l'espace de coexister avec la culture, et où l'humain, le spectateur, a la place qu'il choisit d'y occuper.

La troisième exposition interroge les images, les discours et les objets qui véhiculent les mythes contemporains, et comment leur détournement forme un espace politique d'émancipation.

Vernissage le mardi 1 octobre 2019 à 18 h en présence des artistes :

Marie-Julie Bourgeois, Planète Laboratoire, Louise Desnos, Disnovation.org, Alexandre Miraut Korobov.

PROGRAMMATION ASSOCIÉE

mercredi 9 octobre 2019 de 15 h 30 à 16 h 30

[Taxitram Solidarité](#)

De Paris à Montreuil, l'art contemporain vu autrement.

vendredi 11 et lundi 14 octobre de 10 h à 12 h et de 14 h à 18 h

[Visite faite maison](#)

Une visite guidée personnalisée de la Maison pop et de l'expo "Ici sont les dragons 3/3 : Juste fais-le"

vendredi 18 octobre à 19 h

[Visite chorale](#)

Une visite à plusieurs voix en compagnie des artistes et commissaires de l'expo suivie d'un concert

les samedis 26 octobre et 7 décembre de 14 h 30 à 16 h

[Un samedi en Famille](#)

Ateliers parents-enfants dès 6 ans.

vendredi 22 novembre 2019 à partir de 18 h.

[Soirée Mix\(te\)](#)

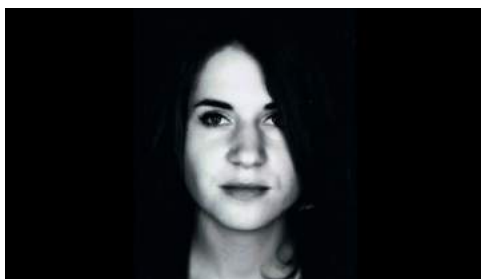
Lancement du catalogue des expositions sur DJ set de Dani Terreur.

vendredi 13 décembre 2019 de 21 h à 2 h.

[Nuit Pop #01](#)

Nocturne des pratiques artistiques pros & amateurs. Avec Marion Carriau et la GOSH Cie et le collectif UVB76.

Marie Koch et Vladimir Demoule Commissaires en résidence



Jeunes commissaires d'exposition, l'approche curatoriale de Marie Koch et Vladimir Demoule est fortement imprégnée d'un imaginaire scientifique et poétique, inspirée des œuvres de science-fiction et des techniques d'aujourd'hui (vidéo, jeu vidéo, web, media art, etc.), et interroge la perception et la conception du réel ainsi que la place de l'humain au sein de celui-ci. Dans leurs expositions, ils cherchent à croiser des artistes nationaux et internationaux de tous horizons, émergents comme établis, jeunes ou moins jeunes, aux pratiques diverses et complémentaires, ainsi que des œuvres de tous media, afin de faire entrer en résonance artistes, publics, créations et lieux. Ils ont auparavant réalisé les commissariats des festivals EXIT à la Maison des Arts de Créteil, et VIA au Théâtre du Manège, Scène Nationale de Maubeuge, ainsi que du festival des cultures électroniques Transient, à Mains d'Oeuvres et à l'Espace Pierre. Cardin puis au Cabaret Sauvage. Commissaires invités en 2016 à la Maison populaire pour leur cycle d'expositions, *Comment bâtir un monde qui ne s'effondre pas deux jours plus tard*, ils prolongent en 2019 leur exploration.

NOTE D'INTENTION DES COMMISSAIRES EN RÉSIDENCE

« ICI SONT LES DRAGONS »

Un projet en trois volets présenté au Centre d'art de la Maison populaire de Montreuil

De janvier à décembre 2019

La mythologique locution latine (Hic sunt dracones, « Ici sont les dragons ») censée avoir orné les cartes du Moyen Age jusqu'au XVIème siècle (mais qui ne s'inscrivait sur aucune carte à proprement parler), représente un moment historique, lorsque les terres inconnues laissaient libre d'imaginer monstres lointains et créatures chimériques. Un monde qui n'existe plus, rapidement clôt et rempli définitivement par le capitalisme du milieu du XIXème siècle. « Le monde est fini, le monde est plein de matériaux numérables et contigus » dit Roland Barthes à propos de Jules Verne et du Nautilus (le monde clôt et rempli du capitaine Némó) y voyant non plus la trace de l'aventure

et de l'exploration romantique mais la même minutie à s'appropriier la totalité des espaces de la nature et à y appliquer la marque humaine. Paradoxalement, si la totalité des surfaces émergées de la terre est aujourd'hui connue et cartographiée, les espaces ouverts par les réseaux de production, et ceux de sa diffusion mondiale, se parent d'opacité et semblent se dérober à l'observation. De même en est-il de la production de vérités et d'ambiguïtés véhiculées par les modèles du capitalisme mondialisé, mythifiés et banalisés par le langage quotidien.

À ce « langage diurne », l'autrice de Science-Fiction et de Fantasy, Ursula K. Le Guin, décédée le 22 janvier 2018, opposait « le langage de la nuit », l'imagination et l'art comme une façon d'étendre le monde, de construire mot à mot un horizon plus lointain aussi inaccessible et mystérieux que, mettons, le pied d'un arc-en-ciel. Dans un article de 1976, *Mythes et Archétypes en Science-Fiction*, elle qualifie de « sous-mythes » le « héros blond des aventures de cape et d'épée, [...] ; l'ordinateur dément [...] ; le savant fou ; le dictateur éclairé ; [...] ; le brave capitaine de vaisseau spatial ou le brave trouffion ; les méchants extraterrestres ; les gentils extraterrestres ; et toutes les jeunes femmes plantureuses, écervelées, qu'un des héros sus-mentionné a tirées des griffes d'un monstre, sermonnées, traitées avec condescendance ou [...] violées. ». Ces créatures qui peuplent une littérature de science-fiction, « vivent dans les livres, les magazines, les photos, les films, les publicités, et dans l'esprit de chacun d'entre nous. Leurs racines, qui sont les racines du mythe, s'enfoncent dans notre inconscient [...]. C'est de là que vient leur vigueur et, pour cette raison, il serait imprudent de prétendre qu'ils n'ont pas d'importance ». Mais, ajoute-t-elle, ce mystère factice, « on le regarde de près, et il disparaît. Regardez le héros blond de près - de très près - et il se transforme en souris ».

C'est très précisément ce en quoi consiste l'entreprise de « démontage sémiologique [du langage de la culture dite de masse] » de Roland Barthes, qui circonscrit dans sa préface de 1970 aux *Mythologies* : « je venais de lire Saussure et j'en retirai la conviction qu'en traitant les « représentations collectives » comme des systèmes de signes on pouvait espérer sortir de la dénonciation pieuse et rendre compte en détail de la mystification qui transforme la culture petite-bourgeoise en nature universelle ». Il n'est pas étonnant, à ce stade, de lire, 20 ans avant Le Guin, Barthes expliquer dans *Le mythe, aujourd'hui* : « le discours écrit, mais aussi la photographie, le cinéma, le reportage, le sport, les spectacles, la publicité, tout cela peut servir de support à la parole mythique ». « Le mythe est un langage », disait-il, et on reconnaît ici le « langage diurne » de Le Guin, qui caractérisait, dans son discours de 1974 *Pourquoi les américains ont-ils peur des dragons ?*, prononcé devant la

Pacific Northwest Library Association : « S'ils étaient authentiquement réalistes, s'ils étaient, pour le dire autrement honnêtement imaginés et entièrement imaginatifs, ils inspireraient de la peur. Le mauvais réalisme est le moyen qu'a inventé notre époque pour ne pas affronter la réalité. Et d'ailleurs, le chef-d'œuvre absolu de cette littérature totalement irréaliste est, sans le moindre doute, l'indice quotidien des cours de la bourse ».

Ici sont les dragons, cycle de trois expositions suivies d'une publication, propose, au croisement des *Mythologies* de Roland Barthes et du travail d'Ursula K. Le Guin, une lecture des mythes contemporains du capitalisme mondialisé, à travers les oeuvres d'artistes d'aujourd'hui confirmés comme émergents, issues de tous médiums (photographie, vidéo, nouveaux médias, sculpture, jeux vidéo,...). Des œuvres qui cherchent à « regarder de près » tout en construisant les fantaisies nécessaires à un monde infini.

Des *Mythologies*, nous nous appuyons sur les essais qui les composent d'une part, d'autre part sur le pari initial de Barthes, d'allier la « vocation » du scientifique et la « liberté » de l'écrivain, afin de « faire d'un sarcasme la condition de la vérité ». De Le Guin, nous tirons son engagement et la conviction que l'imagination, « le jeu libre de l'esprit » doit triompher du « langage diurne ». Elle explique par « jeu » j'entends la récréation, la re-création, la combinaison d'éléments connus pour créer du nouveau. Et par « libre », je veux dire que cette activité se fait en l'absence de tout but ou profit, de façon tout à fait spontanée. Ce qui ne veut pas dire que le jeu libre de l'esprit n'a pas de raison d'être, d'intention. Au contraire, il peut viser un objet très sérieux. [...] Après tout, être libre ne suppose pas que l'on ne se soumette à aucune discipline. J'irais même jusqu'à dire qu'une imagination disciplinée constitue une méthode ou une technique essentielle, aussi bien en science qu'en art. [...] Discipliner, au sens strict, ne veut pas dire réprimer, mais apprendre à croître, à agir, à produire - et cela vaut aussi bien pour un arbre fruitier que pour la pensée humaine ». Une production ludique, complétée quelques années plus tard par une lecture ludique, selon Barthes, dans *Le bruissement de la langue* :

« il n'y a pas de vérité objective ou subjective de la lecture, mais seulement une vérité ludique ; encore le jeu ne doit-il pas être compris ici comme une distraction, mais comme un travail – d'où cependant toute peine serait évaporée : lire, c'est faire travailler notre corps [...] à l'appel des signes du texte, de tous les langages qui le traversent et qui forment comme la profondeur moirée des phrases ».

Ici sont les dragons prolonge l'intention dubitative et de poétisation, engagée lors du cycle *Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard* à la Maison populaire en 2016, ainsi que l'interrogation de nos rapports aux réels, aux mythes, aux univers simulés, à l'art comme extension du monde contre son assèchement, et la volonté de faire entrer en dialogue artistes, œuvres, lieu et publics. Le cycle d'exposition avait donné lieu à un article intitulé « Hic sunt dracones / here are dragons », publié dans l'anthologie internationale d'art numérique « Alpha Plus » sous la direction de Kamilia Kard, cet article étant à son tour le point de départ du cycle *Ici sont les dragons*.



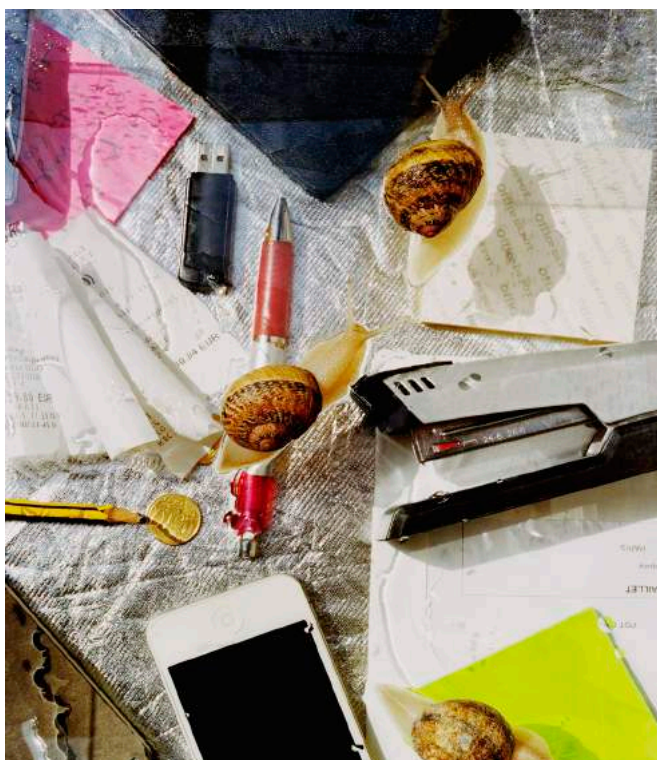
Louise Desnos, *Triumph 3*, 2019
Photographie, tirage laser sur dos bleu, 100 x 130 cm
Co-production : Maison populaire et Poly-
Remerciements : Sophia Taillet et Lambert Stroh
Courtesy de l'artiste et de Poly- (Paris)

LOUISE DESNOS - Née en 1991/FRANCE
<http://unlouison.tumblr.com>

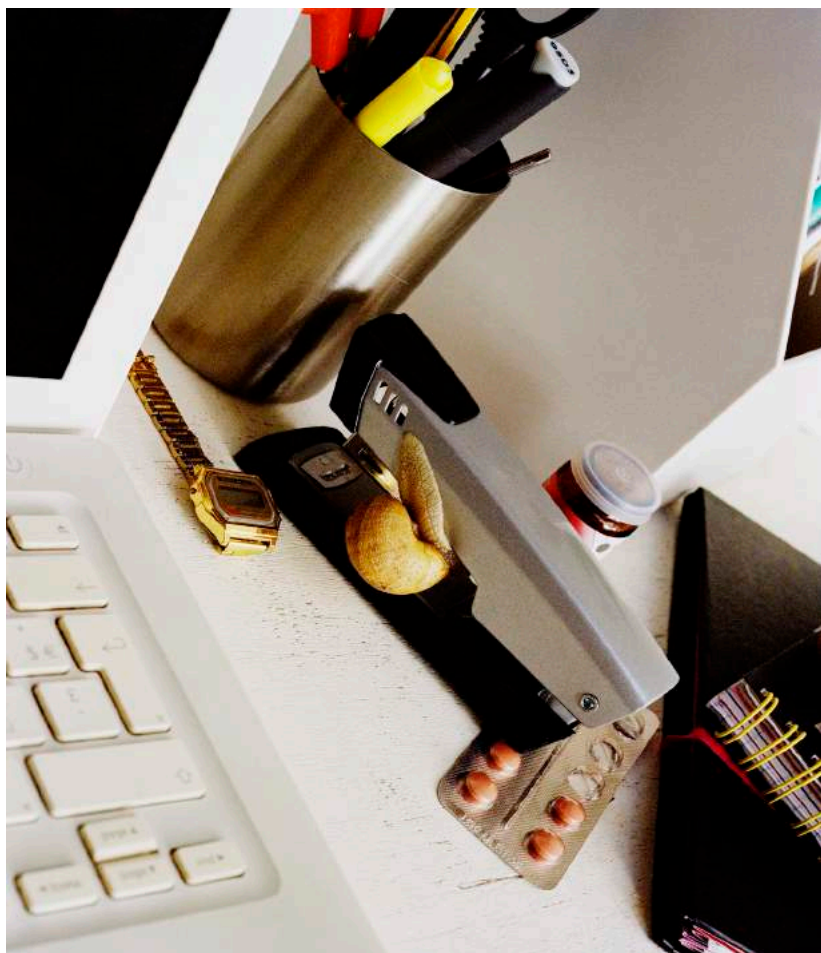
À l'occasion de chaque exposition du cycle "Ici sont les dragons", la jeune artiste française Louise Desnos est invitée à produire un travail photographique.

Pour "JUSTE FAIS-LE", elle convoque dans *Triumph* le bestiaire de la paresse, opposant le péché capital aux mythes du travail et de la performance. Ses escargots, envahissant un univers bureautique glacé, en déplacent les fonctions. Agrafeuses, souris et écrans deviennent autant d'aires de jeu, de bascules, d'arbres à escargots comme les chats ont les leurs. La paresse, en temps que réappropriation d'une temporalité propre, devient une forme d'émancipation, de lucidité, de résistance.

Les travaux réalisés lors des deux précédentes expositions parsèment également "JUSTE FAIS LE". Avec *Medusa*, créée pour "PARCE QUE NOUS LE VALONS BIEN", Louise Desnos interroge notre fascination pour l'artifice, par la reconstitution d'une nature vraiment morte, la production et la consommation du vrai en faux. Le triptyque *Borders*, produit pour "VENEZ COMME VOUS ÊTES", interroge quant à lui le fondement théorique de la mondialisation : la libre circulation des biens, des capitaux et des personnes. Mais confrontés à la frontière, circulent-ils aussi librement et avec la même transparence ?



Louise Desnos, *Triumph 4*, 2019
Photographie, tirage jet d'encre, 50 x 65 cm, tirage original - 1/5
Encadrement : cadre Nielsen alu. chêne - 50 x 65 cm plein format
Co-production : Maison populaire et Poly-
Remerciements : Sophia Taillet et Lambert Stroh
Courtesy de l'artiste et de Poly- (Paris)



Louise Desnos est photographe et vidéaste. Finaliste du Festival International de mode et de photographie de Hyères en 2016 pour sa série *From Acedia*, c'est en juin 2017 qu'elle sort diplômée de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs. En mars 2018, elle intègre le label Poly-. Sa pratique entretient un rapport paradoxal avec le hasard quotidien, qu'elle capte ou qu'elle provoque. Son regard se porte sur des détails, des surfaces et des abîmes, à la recherche infinie de signes.

Louise Desnos, *Triumph 1*, 2019
Photographie, tirage jet d'encre, 30 x 40 cm, tirage original - 1/5
Encadrement : cadre Nielsen alu. chêne - 30 x 40 cm plein format
Co-production : Maison populaire et Poly-
Remerciements : Sophia Taillet et Lambert Stroh. Courtesy de l'artiste et de Poly- (Paris).

Louise Desnos, *Triumph 2*, 2019
Photographie, tirage jet d'encre, 30 x 40 cm, tirage original - 1/5
Encadrement : cadre Nielsen alu. chêne - 30 x 40 cm plein format
Co-production : Maison populaire et Poly-
Remerciements : Sophia Taillet et Lambert Stroh. Courtesy de l'artiste et de Poly- (Paris)



MARIE-JULIE BOURGEOIS - Née en 1981/FRANCE

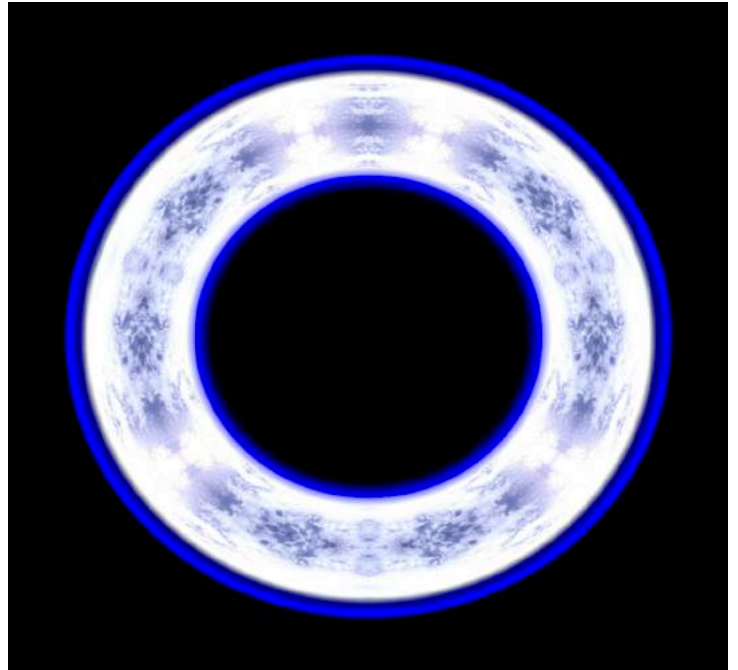
<http://mariejuliebourgeois.fr>

La Maison populaire accueille en résidence artistique, de janvier à décembre 2019 Marie-Julie Bourgeois, artiste pluridisciplinaire, pour soutenir son projet de création *Oculus*. Elle est invitée sur une proposition de Marie Koch & Vladimir Demoule, commissaires en résidence pour la programmation du centre d'art en 2019.

La vue de la Terre depuis l'espace provoque ce que les spationautes surnomment *l'overview effect*, l'effet de surplomb. Le sentiment confus d'un déracinement, de fragilité à la vue de la mince pellicule atmosphérique qui englobe la planète, amène un décalage spatio-temporel entre le regardeur et sa vie terrestre.

L'installation *Oculus*, comme une fenêtre en orbite, propose une vue de la caméra de la SSI (Station Spatiale Internationale), un kaléidoscope surréaliste sur lequel se couche et se lève le soleil 16 fois par jour. *Oculus* est le résultat de cette année de résidence artistique.

Marie-julie Bourgeois est artiste numérique, docteure en Esthétique Sciences et Technologie des Arts. Elle développe un vocabulaire plastique et expérimental sur le rapport entre le corps et la caméra à travers des vidéos, des installations et des dispositifs utilisant les technologies numériques. Ses recherches portent sur les activités humaines, physiques et perceptives, prises entre lumière et «machine de vision». Sensible aux enjeux écologiques et au langage de notre société numérisée, ses œuvres fragiles interpellent et sensibilisent.



Marie-Julie Bourgeois

Oculus, 2019

Installation

Vidéoprojection, streaming de la Station Spatiale Internationale, programme et plaque acrylique

200 x 200 cm

Programmeur : Raphaël Folon

Production : Maison populaire

Courtesy de l'artiste

PLANÈTE LABORATOIRE - FRANCE (Ewen Chardonnet et groupe d'artistes Bureau d'études)

Symbole par excellence de l'Occident triomphant au XXème siècle, le mythe de la conquête spatiale est aujourd'hui ravivé à l'aune du capitalisme mondialisé, à l'aide notamment de quelques magnats. Le collectif d'artistes Planète Laboratoire documente et montre un certain nombre des projets spatiaux en cours et à venir, farfelus ou très sérieux, en premier lieu le village Lunaire envisagé par l'Agence Spatiale Européenne dès 2025. Représentés sur une grande cartographie murale, ces projets surplombent incidemment une réalité tout à fait terrestre : les sites actuels d'extractions de ressources minières, et notamment des terres rares qui constituent les matériaux indispensables de nos téléphones ou de nos ordinateurs. Une lutte géopolitique planétaire se joue pour leur contrôle, et il se trouve que la Lune en regorge. À côté de cette carte, un film de montage raconte une histoire de la conquête spatiale, à l'occasion des 50 ans d'Apollo XI.



Planète Laboratoire (Ewen Chardonnet et groupe d'artistes Bureau d'études)
Contribution de la lune à l'augmentation générale de la valeur, 2019
Installation

Carte : *Astropolitique, déplétion des ressources terrestres et devenir cosmique du capitalisme* : une cartographie, 278 x 500 cm

Vidéo : *SPACE INVADERS - 50th anniversary of the Apollo 11 Moon Landing, 44'09"*
(La Planète Laboratoire / Direction : Ewen Chardonnet / Edition : Isabelle Carlier

Le journal « La Planète Laboratoire » a été créé en 2007 à l'initiative de Ewen Chardonnet et du groupe d'artistes Bureau d'études qui en ont assumé ensemble la responsabilité éditoriale depuis lors.

Ewen Chardonnet (1971, France) est actif dans le domaine des relations entre arts, sciences et technologies comme auteur, journaliste, commissaire d'exposition et membre de collectifs d'artistes. Il a participé à la campagne MIR, Microgravity Interdisciplinary Research, d'artistes en impesanteur lors d'un vol parabolique au Centre d'entraînement des cosmonautes Yuri Gagarine en 2003 ainsi qu'au premier vol privé Air Zero-G avec le CNES à Bordeaux en 2013.

Les artistes parisiens **Léonore Bonaccini** et **Xavier Fourt** forment le duo d'artistes **Bureau d'études**. Depuis plusieurs années, le Groupe français réalise des cartographies des systèmes politiques, sociaux et économiques contemporains. L'analyse visuelle du capitalisme transnational est basée sur des recherches approfondies et se présente généralement sous la forme de grandes fresques murales. Révélant ce qui reste normalement invisible et contextualisant des éléments apparemment séparés dans un ensemble plus grand, ces visualisations d'intérêts et de coopérations resymbolisent l'invisible et le caché.

Production : Champ des Possibles / Co-production : Centre Pompidou, Paris / Avec le soutien technique de Bandits-Mages, (Bourges)
Production : Champ des Possibles, Saint Menoux
Courtesy des artistes



DISNOVATION.ORG (Maria Roszkowska, Pologne & Nicolas Maigret, 1980, France) est un groupe de travail au carrefour de l'art contemporain, de la recherche et du hacking. Ils développent des situations de perturbation, de spéculation et de débat, afin de mettre en question les idéologies technopositivistes dominantes et de stimuler les récits post-croissance. Ils ont édité *The Pirate Book*, une anthologie sur le piratage des médias. Leurs recherches portent sur les œuvres d'art, la conservation et les publications. En 2018, ils ont reçu un Design Trust Grant (Hong Kong) pour leurs recherches sur la culture Shanzhai en Chine.

Le terme "Shanzhai" désigne les contrefaçons, parfois grossières, produites par le *Made In China* globalisé. Forts d'une collection de plus de 80 spécimens, le collectif d'artistes **Disnovation.org** présente une série de téléphones hybrides originaux, mêlant les technologies les plus diverses et les usages les plus fantaisistes, du téléphone-rasoir au téléphone Far-ri qui emprunte son design au célèbre constructeur automobile. Loin de se cantonner à la seule Chine, leur utilisation à travers le monde donne à voir un imaginaire technologique très éloigné des conceptions occidentales cliniques qui régissent l'innovation en Europe ou aux États-Unis.

À la croisée de l'anthropologie, l'installation présente en outre sous forme de vidéo les usages de ces téléphones, à l'image de ce tutoriel dans lequel une femme montre comment cacher le plus petit téléphone du monde dans une barre chocolatée pour le faire passer en prison au nez et à la barbe des surveillants.

Disnovation.org (Maria Rozskowska et Nicolas Maigret)
Shanzhai Archeology
2015-2018
Installation
Matériaux divers
Dimensions variables
Conception : Disnovation.org, Clément Renaud & Yuan Qu
Modélisation 3D : Terrell Davis
Courtesy des artistes



ALEXANDRE MIRAULT KOROBV - Né en 1986 / France-



Alexandre Miraut Korobov
Saprophyte 4
2019
Dessin expérimental
Techniques mixtes, sfumato
60 x 80 cm (avec cadre)
Production : Maison populaire
Courtesy de l'artiste

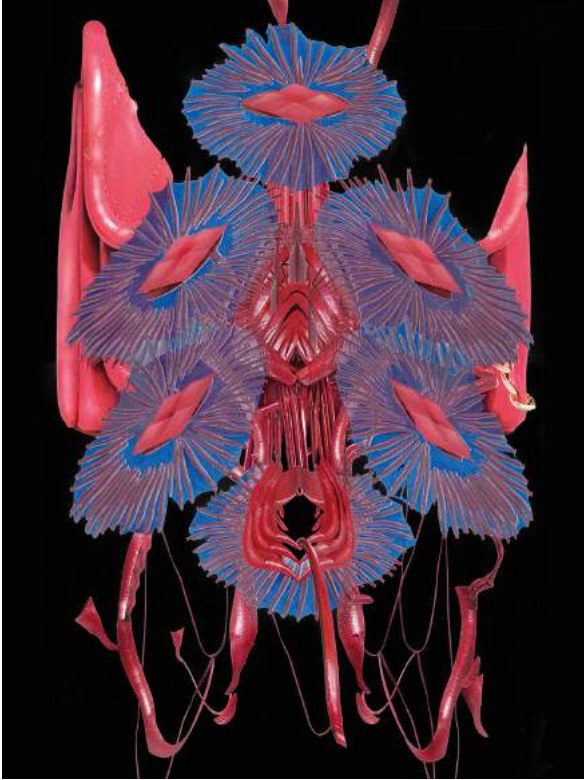
Alexandre Miraut Korobov documente une société d'abondance et de cacophonies par la collection d'objets et de portraits qu'il trouve, décontextualise, déconstruit puis reconstruit, au crayon, à l'encre et au moyen de procédés numériques. Dans une esthétique parfois glaciale, par un geste souvent chirurgical, il expose les contradictions d'un environnement de consommation totale, autant que ses propres contradictions. Son approche hyperréaliste tend naturellement à figurer des hyper-simulacres, qui d'une part déploient leur caractère déréalisé - parce que plus réels qu'ils ne le seront jamais - et d'autre part prennent place dans une fiction globale - dont l'intrigue est laissée libre au spectateur - qui permet de contourner la perception immédiate de la réalité, pour en faire émerger plutôt sa conception.

Sa méthode créative, faite d'allers-retours incessants entre processus analogiques et numériques, accentue la confusion entre ce qui est réel et ce qui ne l'est pas, entre ce qui est original et ce qui est reproduit, entre ce qui est essentiel et ce qui est contingent, dans un espace étroit de doute et d'indécision.

Dans *Saprophyte*, Alexandre Miraut Korobov s'empare d'objets dont la fonction est accessoire, des marqueurs de distinction sociale qui n'ont pas d'autre usage que de véhiculer une image, un mythe. De chaussures de trekking high-tech qui ne seront jamais portées par des randonneurs à un sac-à-main Chanel inspiré d'une sacoche de l'armée, cinq objets de consommation sont ainsi disséqués, dessinés, imprimés, redessinés, au cours de près d'une vingtaine d'étapes de travail.



Alexandre Miraut Korobov
Saprophyte 2
2019
Dessin expérimental
Techniques mixtes, sfumato
60 x 80 cm (avec cadre)
Production : Maison populaire
Courtesy de l'artiste



Alexandre Miraut Korobov
Saprophyte 1
2019
Dessin expérimental
Techniques mixtes, sfumato
60 x 80 cm (avec cadre)
Production : Maison populaire
Courtesy de l'artiste



Alexandre Miraut Korobov
Saprophyte 3
2019
Dessin expérimental
Techniques mixtes, sfumato
60 x 80 cm (avec cadre)
Production : Maison populaire
Courtesy de l'artiste



Alexandre Miraut Korobov
Saprophyte 5
2019
Dessin expérimental
Techniques mixtes, sfumato
60 x 80 cm (avec cadre)
Production : Maison populaire
Courtesy de l'artiste

DAVEY WREDEN - USA

Dans *The Stanley Parable*, le joueur incarne Stanley, l'employé n°427. Son travail consiste à appuyer sur le bouton qu'on lui désigne, au moment voulu. Mais un matin, en tournant la tête de son bureau, Stanley s'aperçoit que tous ses collègues ont disparu. S'en suivra un périple bureautique, guidé par la voix du narrateur, à travers une succession de couches narratives, de paradoxes et d'espaces-temps impossibles, questionnant les notions de choix, de réussite, de performance et toute forme d'autorité.



Davey Wreden
The Stanley Parable
2013
Jeu vidéo
Durée variable
Courtesy de l'artiste



Davey Wreden est un développeur de jeux vidéo Texan. Ses jeux n'ont pas pour but de devenir des blockbusters (vous ne jouerez pas à ses jeux des dizaines d'heures et vous n'atteindrez jamais les classements internationaux : c'est sans importance).

Le jeu sort de son carcan performatif pour se donner le luxe de l'élévation. Les jeux de Davey Wreden proposent une réflexion réelle qui se moque de la grandeur supposée qu'elle devrait se donner : longueur entêtante ou encore graphismes photoréalistes.





9 bis rue Dombasle
93100 Montreuil
01 42 87 08 68
www.maisonpop.fr

LA MAISON POP

Endroit propice aux convergences artistiques, la Maison populaire de Montreuil a pour horizon de faire éclore les étonnements et cultive des formes ouvertes d'ateliers de pratiques artistiques et culturelles en direction des adultes et des enfants pour que chacun aborde un art et une pratique en participant à son récit.

Chaque saison, elle accueille plus de 2500 adhérents, ouvre le regard aux arts vivants, numériques, visuels, à la philosophie et valorise les savoirs-faire. Porosité incarnée de la création artistique à la pratique, l'entrée de la Maison Pop est son Centre d'art. Atypique dans le paysage de l'art contemporain français, le Centre d'art rassemble des visiteurs aux horizons pluriels. Prenant en compte les publics dans leur diversité, les expositions sont bâties pour se déployer depuis l'accueil, comme une invitation à s'avancer à la découverte des oeuvres présentées.

L'ÉQUIPE

directrice

Pauline Gacon
pauline.gacon@maisonpop.fr

chargée de communication et relations presse

Amélie Simon Thézé
amelie.theze@maisonpop.fr

coordination du centre d'art

Floriane Benjamin
floriane.benjamin@maisonpop.fr

chargée des publics et médiation culturelle

Juliette Gardé
juliette.garde@maisonpop.fr

graphiste

Mathieu Besson
mathieu.besson@maisonpop.fr

Accueil standard

Malika Kaloussi
Alexandre Dewees

01 42 87 08 68



Parce que nous le valons bien - Tous droits réservés ©

INFORMATIONS PRATIQUES & PLAN D'ACCÈS

Le centre d'art est ouvert du lundi au vendredi de 10h à 12h et de 14h à 21h, le samedi de 10h à 17h.

Fermé les dimanches, jours fériés et la deuxième semaine des vacances scolaires.

Entrée libre

Les visites-ateliers du Centre d'art

Visite individuelle commentée sur demande à l'accueil.

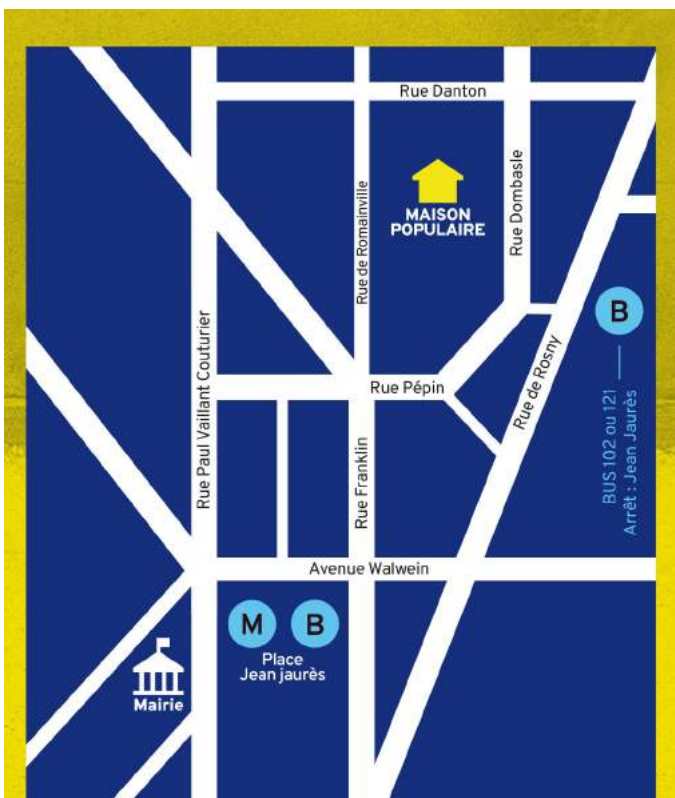
Visite guidée de l'exposition, suivie d'un atelier d'arts plastiques élaboré en lien avec une oeuvre présentée dans l'exposition sur réservation par téléphone au 01 42 87 08 68 ou par mail à mediation@maisonpop.fr.

Le centre d'art de la Maison populaire fait partie du réseau Art Contemporain Tram, du réseau arts numérique RAN et membre de l'Association des Galeries. La programmation associée à l'exposition « Ici sont les dragons 3/3 : Juste fais-le » est programmée dans le cadre de la Biennale des arts numériques NÉMO.

TRAM Réseau art contemporain Paris / Ile-de-France

ran RÉSEAU ARTS NUMÉRIQUES

biennale des arts numériques némo



MAISON POPULAIRE

9 bis, rue Dombasle
93100 MONTREUIL
01 42 87 08 68
WWW.MAISONPOP.FR

ACCÈS DEPUIS PARIS

en voiture

Paris porte de Bagnolet, A3 direction Lille, suivre Montreuil S29, sortie Montreuil Saint-Antoine, Centre ville à gauche puis premier feu à droite, 1er à droite devant le lycée Jean-Jaurès : rue Dombasle.

en bus

Métro Ligne 9 Mairie-de-Montreuil, bus numéro 121 ou 102, arrêt Jean-Jaurès.

à pied

Métro Ligne 9 Mairie-de-Montreuil, rue Walwein, rue de Rosny, à droite du lycée Jean-Jaurès, rue Dombasle. Parking 48, rue Danton au bout de la rue Dombasle à gauche, portail bleu.

La Maison populaire est soutenue par la ville de Montreuil, le Conseil départemental de la Seine-Saint-Denis, le Conseil régional d'Ile-de-France et la Direction régionale des affaires culturelles d'Ile-de-France - avec le soutien du DICRÉAM.



seine-saint-denis
LE DÉPARTEMENT

île de France



centre national du cinéma et de l'image animée