



« COMMENT BÂTIR UN UNIVERS QUI NE S'EFFONDRÉ PAS DEUX JOURS PLUS TARD 1/3 : SIMULACRES »

DU 13 JANVIER AU 26 MARS 2016

Vernissage le mardi 12 janvier 2016 à partir de 18 h

SOMMAIRE

- 1. COMMUNIQUÉ DE PRESSE p. 02
- 2. PROPOS DES COMMISSAIRES p. 03
- 3. BIOGRAPHIES p. 04
- 4. AUTOUR DE L'EXPOSITION p. 05
- 5. ARTISTES EXPOSÉS p. 07
- 6. NOTICES D'ŒUVRES p. 10
- 7. LES VISUELS DISPONIBLES p. 15
- 8. LE LIEU p. 18
- 9. INFORMATIONS PRATIQUES
ET PLAN D'ACCÈS p. 19



Joe Hamilton, Hyper Geography, 2011 (détail), courtesy de l'artiste

COMMISSAIRES EN RÉSIDENCE Marie Koch et Vladimir Demoule

ARTISTES Eva Chettle, Côme Di Meglio & Elliott Paquet, Harun Farocki, Colleen Flaherty & Matteo Bittanti, Joe Hamilton, Floriane Pochon & Alain Damasio, Édouard Sufrin, The LP Company et Davey Wreden.

PRÉSENTATION PRESSE

**JEUDI 21 JANVIER 2016
À 10H**

« COMMENT BÂTIR UN UNIVERS QUI NE S'EFFONDRE PAS DEUX JOURS PLUS TARD 1/3 : SIMULACRES »

COMMISSAIRES EN RÉSIDENCE

Marie Koch et Vladimir Demoule

ARTISTES

Eva Chettle, Côme Di Meglio & Elliott Paquet, Harun Farocki, Colleen Flaherty & Matteo Bittanti, Joe Hamilton, Floriane Pochon & Alain Damasio, Édouard Sufrin, The LP Company et Davey Wreden.

Où le monde a-t-il lieu ? Et quand ? Que sait-on du monde et que pourrait-on en savoir, d'ailleurs ? Qu'en voit-on ? Qu'en entend-on ? À travers quels filtres ? Et quelle est notre place au sein de celui-ci ? Ces questions, que se posent philosophes, chercheurs, artistes, depuis des siècles, nous ne prétendons nullement les résoudre mais à tout le moins continuer de les poser.

« La réalité, c'est ce qui ne disparaît pas lorsqu'on cesse d'y croire », répondait Philip K. Dick à une étudiante en 1972 ; mais, si l'on ne sait mieux dire, que reste-t-il alors ? Tandis que la copie cherche à imiter l'existant et ne survit qu'à travers son original, le simulacre est une variante de la réalité telle que nous croyons la connaître.

Chimères, géographies fantasmées, non-lieux, non-temps, « Simulacres » propose un parcours d'œuvres d'art d'aujourd'hui comme autant d'expériences qui interrogent le réel, ses limites et notre rapport à lui... et qui, elles non plus, ne se situent pas forcément là où on pourrait le croire.

Les œuvres présentées laissent présager qu'il existerait trois types de mondes : les mondes liquides (dont la substance vient de nous), les mondes solides (dont la substance vient de hors de nous) et les mondes gazeux (dont la substance vient indissociablement de nous et de hors de nous).

Les mondes liquides semblent être lâches, souples et malléables, parce qu'ils sont soumis au doute et à l'imaginaire, ils questionnent les limites de notre perception et de notre connaissance : ce qui existe au-delà de notre champ de savoir et de notre champ de vision, c'est ce que nous voulons bien y imaginer.

Les mondes solides ont été construits de toute pièce pour nous. Chaque élément y a été placé avec soin pour faire surgir à dessein une idée précise à un moment précis, dans notre propre conscience. Mais, en tant qu'architectures, ils sont nécessairement finis ; nous pouvons donc simultanément nous y soumettre et observer leurs propres limites, leur propre faillite, et les dépasser.

Les mondes gazeux se recomposent à partir d'éléments supposément objectifs (photographies, enregistrements sonores, vidéos) mais qui, mis bout-à-bout, constituent un sens nouveau, un monde nouveau ; il devient alors impossible de déterminer avec certitude le degré d'objectivité original de ces éléments.

Bien évidemment, les termes « liquides », « solides » et « gazeux » ne sont pas à considérer au sens strict mais en tant qu'images évocatrices.

L'exposition sera complétée le 5 février par une soirée de performances de webjaying – façon de recomposer soi-même son propre monde – et le 18 mars par une rencontre intitulée « Les lieux de l'œuvre » qui prolongera les réflexions engagées.

« COMMENT BÂTIR UN UNIVERS QUI NE S'EFFONDRE PAS DEUX JOURS PLUS TARD »

**Un projet en trois volets présenté au centre d'art
de la Maison populaire, Montreuil**

**COMMISSAIRES EN RÉSIDENCE
Marie Koch et Vladimir Demoule**

Le cycle de recherche « Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard » est une réponse à l'appel à projet de résidence curatoriale de la Maison populaire autour de la thématique : « Espace-Temps : intuition, étonnement, connaissance » initiée par Annie Agopian.

Il a vocation à interroger - au regard du traitement particulier de ces questions par des artistes d'aujourd'hui - le déploiement de l'espace-temps et la perception que nous avons de celui-ci à travers trois expositions et un catalogue, sous la forme d'une démarche scientifique dite « hypothético-déductive », c'est-à-dire « observation-hypothèse-expérience ».

Alors que la science fiction imaginait déjà des mondes impossibles aux lois inconnues, des années plus tard ces fictions se révélaient non seulement possibles mais réalisées.

Aujourd'hui beaucoup d'artistes se tournent vers les nouvelles technologies, les accaparant pour, à leur tour, nous donner un aperçu des mondes dé-concrétisés et contemporains. Si ces espaces intangibles n'ont pas de réalité physique et que le temps n'obéit pas aux règles de notre univers, ils n'en sont pas moins réels et partie intégrante de notre quotidien.

Les liens entre art et science sont - dans une époque sur-connectée - source de nombreux questionnements. Les artistes voient là de nouveaux médiums, de nouveaux outils et un nouvel univers de création.

Les questions inhérentes à l'espace et au temps ne sont plus aujourd'hui réservées aux mathématiciens et aux scientifiques. L'évolution d'Internet, des jeux vidéos et des recherches scientifiques a fait entrer dans l'imaginaire collectif la réalité ou l'existence d'univers parallèles, intangibles, modifiables et inexplorés où les lois physiques et scientifiques sont différentes des nôtres.

Le premier volet de cette résidence, « Simulacres », interrogera notre appréhension du réel et la ré-interprétation que nous faisons de celui-ci, comme une ré-abstraction du monde.

Le second volet, « Relativités », investira le champ de la perception de l'espace et ses conséquences sur notre perception du temps, physique d'une part, psychologique d'autre part.

Le troisième volet, « Entropies », abordera les effets du temps sur le déploiement de l'espace, leurs manifestations et leurs conséquences.

MARIE KOCH est diplômée d'un Master de recherche en Histoire de l'art contemporain, elle s'est très tôt intéressée aux pratiques des arts numériques et au rapport art/sciences.

Depuis deux ans, elle assiste Anne Roquigny (curatrice nouveaux média) dans le développement et la diffusion de tous les projets liés au logiciel WEBJAYS (webjaying : mix en temps réel de contenus en ligne).

Elle assure depuis 2014 avec Déborah Nogaredes le co-commissariat et la scénographie de l'exposition du Transient Festival (festival de musiques électroniques expérimentales et d'art numérique).

Entre temps, elle organise avec Vladimir Demoule, des expositions collectives autour des créations de jeunes artistes aux pratiques variées, pendant une soirée, dans des appartements de particuliers.

VLADIMIR DEMOULE est co-commissaire des expositions des festivals VIA (Théâtre du Manège, Maubeuge) et EXIT (Maison des Arts de Créteil) avec Émilie Fouilloux depuis 2016. Il travaille dans le milieu du spectacle et de la culture depuis 2008 (festivals de cinéma documentaire, festivals de la photographie), et notamment depuis 2010 à la production technique des expositions de la Maison des Arts de Créteil, ainsi qu'à leur tournée en France et à l'étranger. Passionné par les arts, les sciences, leur interaction et l'interaction entre media, il cherche à promouvoir les artistes et leur travail par un biais thématique cohérent et accessible à divers degrés de compréhension.

Mardi 12 janvier 2016 à partir de 20h
CONFÉRENCE / PERFORMANCE lors du vernissage

« The LP Collection, les trésors cachés de la musique underground »
The LP Company (Laurent Schlittler & Patrick Claudet)

Soucieux de transmettre les principes et les enjeux de la méthode créative qu'ils ont mis au point sous l'enseigne « IMAGINATION IS MUSIC », Laurent Schlittler & Patrick Claudet proposent des conférences-performances. Celles-ci s'appuient sur des images projetées, de la musique diffusée et la présentation d'objets.

Réservations conseillées par téléphone au 01 42 87 08 68

Entrée gratuite, dans la limite des places disponibles

Du lundi 4 au vendredi 5 février 2016
ATELIER WJ-S : FAIRE DÉBORDER LE RÉSEAU DE SA TOILE

Afin de concevoir la performance collaborative du 5 février 2016, un atelier sera ouvert à toutes personnes initiées à l'informatique et à la navigation sur Internet.

Cet atelier sera constitué de cinq sessions réparties selon le calendrier suivant : le lundi 1er, le mardi 2, le jeudi 4 et le vendredi 5 février 2016 de 10 h à 13 h et de 14 h à 17 h et le mercredi 3 février de 10 h à 13 h.

Workshop limité à quatre personnes maximum, avec possibilité de travail en binôme(s).

Réservations par téléphone au 01 42 87 08 68 avant le vendredi 29 janvier 2016 inclus.

Plus d'informations sur les inscriptions à ce workshop sur le site internet de la Maison populaire

Vendredi 5 février 2016 de 20 h à 22 h
PERFORMANCES WEBJAYS

Des artistes du cycle d'expositions « Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard » et des participants à l'atelier WJ-S proposent une série de performances de WebJaying, des lives conçus à partir de contenus en ligne manipulés directement à partir du disque dur géant qu'est Internet. Le dispositif WEBJAYS inventé par Anne Roquigny, curatrice nouveaux médias, transforme le « surf », une activité individuelle, en une expérience partagée et collective, où le spectateur est convié.

Réservations conseillées par téléphone au 01 42 87 08 68

Entrée gratuite dans la limite des places disponibles

Vendredi 18 mars 2016 de 20 h à 22 h
« LES LIEUX DE L'ŒUVRE »
Comment les artistes redéfinissent-ils aujourd'hui la notion d'espace ?

Rencontre - débat

Cette rencontre abordera les espaces et matérialités que les œuvres investissent à la frontière de nos mondes physiques, ainsi que les questions critiques soulevées par les artistes à l'égard de la notion de simulacre.

Table ronde modérée par Thierry Fournier, artiste, curateur et responsable du groupe de recherche Displays, EnsadLab / PSL.

Réservations conseillées par téléphone au 01 42 87 08 68

Entrée gratuite dans la limite des places disponibles

de janvier à décembre 2016

MARE PERCHÉE

Une balade sonore dans Montreuil imaginée par Floriane Pochon & Alain Damasio, spécialement conçue pour le cycle d'expositions « *Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard* » sera disponible tout au long de la résidence curatoriale de Marie Koch et Vladimir Demoule, de janvier à décembre 2016, à partir de fichiers à télécharger via le site de la Maison populaire sur son téléphone portable et à écouter lors de votre promenade.

EVA CHETTLÉ est née en 1987 à Suresnes. Elle vit et travaille à Vincennes. Passionnée de sciences naturelles depuis l'enfance, elle voulait devenir paléontologue afin de retrouver les vestiges du passé enfouis sous terre. Mais son imagination et sa créativité la conduisent en 2006 à étudier aux Beaux-Arts de Barcelone où elle découvre les techniques propres à la sculpture ainsi que toutes sortes de matériaux tels que le fer, le bronze, le bois, le plâtre et les résines qu'elle utilise généreusement dans la réalisation de ses créations. Elle effectue ensuite un stage en moulage au Muséum National d'Histoire Naturelle de Paris. Elle signe par la suite plusieurs contrats de restauration lui permettant de participer à la conservation d'une des plus importantes collections de notre patrimoine, celle de la Grande Galerie de l'Évolution. Aujourd'hui, elle travaille à la reproduction en plâtre d'œuvres d'art appartenant aux collections de la Réunion des Musées Nationaux, au sein de l'atelier de moulage du Grand Palais. Sa démarche artistique consiste à reproduire et à partager le monde imaginaire qui s'est construit dans son esprit depuis son enfance, suite à une observation assidue d'une nature toujours plus passionnante.

CÔME DE MEGLIO & ELIOTT PAQUET vivent et travaillent à Paris, s'intéressent au sport, au soleil, aux aliments riches en protéines, aux mécanismes empathiques, aux médecines alternatives et à la méditation.

HARUN FAROCKI est né en 1944 à Novy Jicín en République tchèque d'un père indien et d'une mère allemande. Il s'installe à Berlin en 1962. Entre 1966 et 1968, il suit des études à l'Académie de Cinéma et Télévision et réalise ensuite près de 90 long-métrages, films d'essais et documentaires. Parallèlement, il édite la revue *Filmkritik* dans laquelle il développe, entre 1974 et 1984, une importante réflexion théorique sur l'image. Son travail de cinéaste engagé et sans concession a d'abord été délibérément produit en marge du circuit commercial. À travers ses multiples statuts (cinéaste, auteur d'installation, vidéaste, théoricien du cinéma, scénariste), il questionne les relations entre le pouvoir et l'image, la technique et l'art ou encore l'industrie et la culture. Depuis les années 1990 son œuvre s'est déplacée vers les musées. Des rétrospectives de ses films et installations ont eu lieu à la Galerie nationale du Jeu de Paume (1995), au Musée d'art contemporain de Barcelone (2004), ou encore à la Cinémathèque de Vienne (2006). Le MoMA, a acheté trente-six de ses films et a organisé une rétrospective en 2011 sur la réflexion du cinéaste autour de l'utilisation d'images filmiques par l'armée. Il a également enseigné à l'Université de Berkeley et à l'Académie des Beaux Arts de Vienne. Il est mort le 30 juillet 2014 à l'âge de 69 ans.

COLL.EO en 2012, **Colleen Flaherty** et **Matteo Bittanti** créent le collectif COLL.EO.

Colleen Flaherty est née en 1974. Elle vit et travaille en Californie du nord. Artiste plasticienne, peintre et sculptrice, elle utilise son savoir du travail artisanal du bois pour créer des œuvres qui invitent le spectateur à vivre une expérience tactile et tangible.

En 2002, elle est diplômée d'un *Master of Fine Arts* (MFA) en Peinture au San Francisco Art Institute et du *Bachelor of Fine Arts* Cum Laude, spécialisé dans la peinture et le dessin. Son travail a été présenté à New York, Los Angeles, San Francisco, Oakland, Montevideo en Uruguay, et Pienza en Italie.

Matteo Bittanti est né en 1975. Il vit et travaille entre San Francisco et Milan. Artiste interdisciplinaire, son travail se situe à la croisée des jeux vidéo, des jouets, du cinéma et du web. Il a étudié et mené des recherches à l'Université de Berkeley et a également enseigné en tant que professeur assistant au Collège des arts de San Francisco et d'Oakland. Ses travaux conceptuels ont été présentés aux États-Unis, au Canada, en Angleterre, en Australie, au Mexique, en Écosse, en France, et en Italie.

JOE HAMILTON est né en 1982 sur l'île de Tasmanie. Il utilise les technologies et des matières trouvées sur internet pour créer de complexes compositions en ligne, hors-ligne et entre les deux. Son travail récent questionne notre notion établie de l'environnement naturel dans une société de plus en plus connectée.

Il est diplômé d'un BFA de l'Université de Tasmanie et d'un MA du RMIT de Melbourne. Son travail a été montré à l'international, notamment au sein d'expositions collectives au Moving Museum d'Istanbul, au Musée du Film Autrichien, au Centre d'Art et de Création Industrielle LABoral en Espagne et à la Kunsthalle de Düsseldorf.

FLORIANE POCHON & ALAIN DAMASIO

Floriane Pochon [Réalisation sonore - Direction artistique]. Pense et écrit avec le son. Cherche, devine, fabrique des formes. Des formes sonores, des formes hybrides, mais aussi des formes de transmission, d'organisation, en collaboration active avec des artistes français et internationaux. Depuis 2013, respire par et pour *Phaune Radio*, une drôle de bestiole sauvage qui émet des sons étranges sur le web 24h/24. Croise aussi les écritures sonores et littéraires avec Alain Damasio pour Tarabust.

Mène également un travail d'écoute inventive et de transmission pour des ateliers d'expérimentation radiophonique et multimédia, notamment en lien avec l'Université.

Écrivain engagé, **Alain Damasio** est convaincu que la science-fiction peut dire et changer le monde. Après avoir publié à 26 ans « La Zone du Dehors », Prix Européen Utopiales, Il atteint un succès critique et public considérable avec « La Horde du Contrevent », Grand Prix de l'Imaginaire 2006. Scénariste du jeu vidéo AAA « Remember Me » et fer de lance du projet Phonophore, une mise en voix et en sons de l'univers de son prochain roman à paraître, « Les Furtifs », il est cofondateur du studio de jeu vidéo Dontnod et du studio d'arts sonores Tarabust basé à Montpellier. Président de Commission CNC depuis 2013, il a reçu le prix de la création numérique SACD 2014. Il travaille actuellement sur *Fusion*, un univers narratif transmédia développé avec Shibuya Productions, dont la première œuvre sera un roman à paraître en 2016.

EDOUARD SUFRIN est né en 1983 à Paris. Il vit et travaille en Seine-Saint-Denis. Ses travaux questionnent souvent la place des technologies dans notre quotidien, ainsi que la façon dont nos sensorialités, nos mécanismes cognitifs et nos systèmes symboliques s'en trouvent transformés. En donnant à ressentir, il cherche des pistes pour percevoir autrement un monde en perte de sens et le reconsidérer. Il se consacre à la transmission et à l'échange de connaissances lors de conférences et d'ateliers de création en art et technologies dans des lieux tels que l'Institut des Sciences Politiques de Paris, la Maison populaire de Montreuil, Mains d'Œuvres, la Miroiterie, lors des festivals Exit, Futur en Seine, Serendip, Vision'r ou le Dorkbot.

THE LP COMPANY fondée en 2013, est une entité à partir de laquelle Laurent Schlitter et Patrick Claudet développent un matériau textuel, performatique, photographique, filmique et discographique sous l'enseigne de leur projet *The LP Collection, les trésors cachés de la musique underground*.

DAVEY WREDEN vit et travaille à Austin au Texas. Il a grandi et a étudié le cinéma en Californie. Puis, il a réalisé que le cinéma n'était pas le domaine dans lequel il souhaitait travailler. Il a alors commencé en autodidacte à se former au développement de jeux vidéo. En 2011, Galactic Cafe, équipe de développement constituée de Davey Wreden et William Pugh, réalise *The Stanley Parable*, une fiction interactive qui a connu un succès international. Deux ans plus tard, il réalise *the Beginner's Guide*, un jeu vidéo narratif et expérimental dans la même veine que *The Stanley Parable*. Il donne également des conférences à l'université Aalto à Helsinki.

EVA CHETTLE

Chimeras - Siamesebird, 2014

assemblage (os : pattes de faisan, cage thoracique de corneille, sacrum de pie, cervicales et crânes de pies),
machine à coudre,
48 x 48 x 20 cm
Courtesy de l'artiste

La chimère est un animal fabuleux, capable de transporter ailleurs celui qui la chevauche.

Siamesebird :

Cet être bicephale est une fusion de plusieurs oiseaux dont deux pies, trouvées mortes au même endroit. Cela laisse supposer qu'il s'agissait d'un couple, les deux amants furent attaqués par le même félin, chacun a laissé sa vie tentant de sauver l'autre des griffes de son agresseur.

Quoi de plus normal que de leur rendre hommage, les unissant dans la mort en une seule entité ?



Chimeras - Lugots, 2014

assemblage de coquilles d'escargots
et têtes de lucane dans boîte entomologique,
26 x 19 x 6 cm
Courtesy de l'artiste

Lugots :

Cette espèce encore très méconnue en Europe relève de la famille des gasteropolucanidae.

Elle se nourrit de bois mort. Ne pouvant se déplacer sur de longues distances à cause de sa lourde coquille, sa vie se résume à se nourrir, se reproduire et mourir.



Chimeras - Oigot, 2014

assemblage (crâne de grive musicienne, cervicales de rat, pattes de grive musicienne et coquille d'escargot)
lampe à huile,
32 x 14 x 14 cm
Courtesy de l'artiste

Oigot :

Petit être fabuleux des sous-bois, il vit dans les souches d'arbre humides et ne sort que la nuit.

Croiser le oigot sur son chemin est tellement rare et peu probable que l'apercevoir est un présage de bon augure.



Chimeras - Scorpids, 2013

assemblages (scorpions avec différents éléments organiques (os, coquilles, graines, insectes, etc.), présentés dans 3 boîtes entomologiques.

39 x 25 x 6 cm (chaque)

Courtesy de l'artiste



Scorpids :

Le scorpid est un arthropode appartenant à la classe des arachnides, de l'ordre des scorpionides. Cette espèce rencontrée dans une île recluse de l'Océan Indien est surprenante par les diversités morphologiques que l'on peut trouver d'une sous-espèce à l'autre.

**ELIOTT PAQUET & CÔME DE MEGLIO
AVEC JINYAO LIN, KILLIAN LODDO ET
ULYSSE KLOTZ**

Welcome Back Baby : Part II, 2016

Installation interactive

Dimensions variables

Courtesy des artistes



Welcome Back Baby Part II se base sur la première exposition WBB Part I. Elle propose une réflexion sur les changements de valeurs aujourd'hui en Occident. À l'image de l'illusoire immatérialité du monde numérique, les valeurs de bien-être et de self improvement qui nous sont imposées ont un air de faux-semblant. Ce corpus de valeurs forme un empire du Bien, une nouvelle religion basée sur le sport, le bien-être, le développement personnel, la nutrition etc. et vise à nous améliorer tout en faisant de nous des consommateurs dociles. La technologie VR propose aujourd'hui une immersion visuelle quasi parfaite dans une réalité virtuelle. C'est en ce sens qu'elle illustre parfaitement la métaphore éculée de l'autruche. L'humain, conscient de la virtualité de son expérience, se trouve malgré tout attiré par cet univers apaisant et clinique.

HARUN FAROCKI

Parallel II, 2014

Vidéo 9 min

Courtesy HARUN FAROCKI GbR



Parallel II sonde les frontières des mondes vidéo-ludiques et la nature de leurs objets.

Il en ressort que beaucoup de ces mondes prennent la forme de disques flottants dans le cosmos - une réminiscence des conceptions pré-Hellénistiques de l'univers. Les mondes ont un plateau et un décor, comme les scènes de théâtre, et les objets qui sont dans ces jeux n'ont aucune existence réelle. Chacune de leurs propriétés doit être construite séparément et leur être assignée.

COLL.EO

Following Bit, 2013

Six textes encadrés, encre sur vieux papier de parchemin naturel, sous verre, 21 x 29,7 cm (chaque) ; Deux impressions numériques encadrées, contenant quatre photographies, noir et blanc, sous Plexiglas, 21 x 29,7 cm

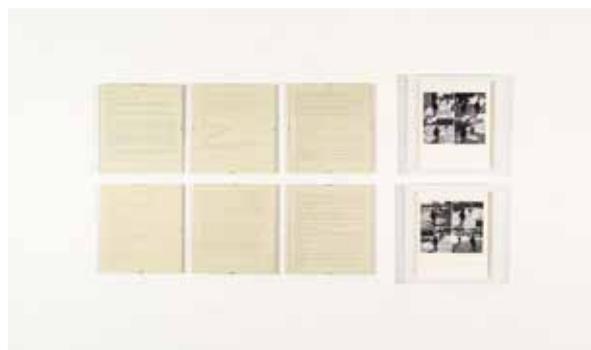
(chaque) ; Deux impressions numériques

encadrées, noir et blanc, sous Plexiglas, 29,7 x 42 cm (chaque) ; Une vidéo, 16 min 23 sec, noir et blanc, sans son

Courtesy de COLL.EO (Collen Flaherty & Matteo Bittanti)

« *Je voulais être impliqué dans la réalisation d'une sorte de monde parallèle. [...] J'ai conçu des pièces comme Following Pieces en me disant : il y a une ville là-bas. J'assiste à cette ville. Comment puis-je en être acteur ? Comment puis-je me lier à elle ? Je peux y choisir des gens à suivre.* » Vito Acconci, 2013

« *Following Bit* est une reconstitution de la pièce *Following Pieces* de Vito Acconci, à l'origine réalisée à New York entre le 3 et le 25 Octobre 1969. *Following Pieces* fait partie de « *Street Works IV* », une série de spectacles et d'événements conceptuels parrainée par « l'Architectural League of New York » et présentée entre le 1er et le 31 Octobre 1969. Performances quotidiennes réalisées pendant un mois, Acconci suivait une personne dans la rue pendant quelques minutes, puis rédigeait un compte-rendu de chaque « poursuites ». *Following Bit* est une performance qui a eu lieu, entre le 3 et le 25 Juillet 2013 à Liberty City, ville où se déroule le jeu vidéo *Grand Theft Auto IV*. Chaque jour COLL.EO prenait un « personnage non jouable » (sorte de figurant) au hasard, dans la rue. COLL.EO contrôlant un avatar spécifiquement désigné comme Vito Acconci, suivait ce personnage aussi longtemps que possible, jusqu'à ce qu'il soit entré dans un lieu privé, disparu ou mort. »



JOE HAMILTON

Hyper Geography, 2011

livre, 28 x 400 cm

Courtesy de l'artiste

Conçu pour l'écran et très remarqué sur Internet, *Hyper Geography* est un agencement d'images qui nous plonge dans un paysage numérique et mental inédit, désigné pour se répéter à l'infini.

L'artiste a imaginé avec Jean Boîte Éditions un livre-paysage monumental dont les pages ne se tournent plus mais se déplient sur quatre mètres de long, comme la carte d'un nouveau Monde inexploré.

Sur l'autre versant de l'ouvrage, un essai inédit de Nicolas Thély éclaire les enjeux de cette création et la fascination que ce territoire exerce. Autour d'Alain Roger et de Jean Baudrillard, la création numérique et les paysages mentaux sont ici le sujet d'une quête esthétique qui complète l'exploration visuelle de cette hyper-géographie.



**FLORIANE POCHON & ALAIN DAMASIO
(PHAUNE RADIO)***Mare perchée*, 2015

Fiction sonore

Fichier audio

Avec les voix de : Alain Damasio, Floriane Pochon,
Christophe Rault

et la participation de Clément Baudet

30 min environ

Courtesy des artistes



Montreuil, Parc des Beaumonts. Les troncs frileux emmitouflés dans un fourreau de feuilles. Les lianes et le lierre parasite. La mare perchée. Le légo gris blanc de l'est parisien vu à travers les doigts mal écartés des branches... Qu'est-ce que vous perdez quand vous perdez votre temps ?

Phaune Radio vous prend par « l'âme-main » pour mieux vous envoyer promener dans cet espace naturel sensible, très sensible. Temps volés et effractions de secondes pour une balade

ÉDOUARD SUFRIN*Phi*, 2015

Boîtiers interactifs, extraits sonores

Ft. Alain Badiou, Pierre Bourdieu, Georges Canguilhem, Michel Foucault, Guy Debord, Gilles Deleuze, Jacques Ellul, Vladimir Jankélévitch, Paul Ricoeur, Jean-Paul Sartre, Michel Serres, Bernard Stiegler, [...]

Courtesy de l'artiste

Le projet *Phi* propose de donner accès à des pensées. Délivrés par de petits boîtiers, les messages de philosophes, penseurs et chercheurs tenteront de donner des pistes pour repenser la place de la philosophie dans le contexte actuel.



Actuellement composée de 128 échantillons, la base de données de ce projet évolutif viendra progressivement s'enrichir d'extraits choisis pour entrer en résonance avec des étapes de « Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard ».

THE LP COMPANY

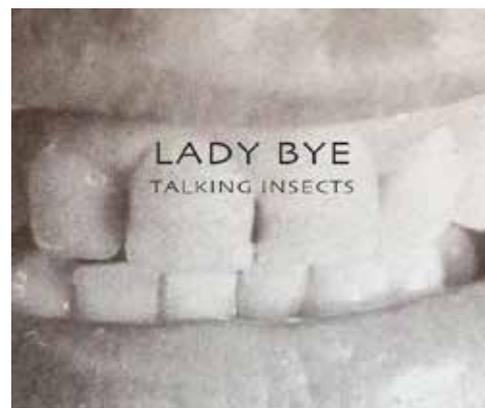
The LP Collection

Depuis 2013

Six pochettes de vinyles, six textes, chiffon, tasse, dessin, journal

Dimensions variables

Courtesy des artistes Laurent Schlittler et Patrick Claudet



Parmi les 6.000 disques vinyles de sa collection, The LP Company (Laurent Schlittler & Patrick Claudet) a choisi six albums parmi les 50 chroniqués dans le livre « The LP Collection » (Le Mot et Le Reste, 2014) qui mettent en lumière des formations évoluant à la marge de la marge. De Mouna Box à Queen Bertrude, en passant par China Clinic, Lady Bye, Khoubz et Katalov, The LP Company lève le voile sur des aventures musicales à la singularité inversement proportionnelle à la notoriété. La faute au choix exclusif du vinyle comme support d'enregistrement, à une production artisanale et à une diffusion inexistante. Sensible à l'anachronisme de la démarche, The LP Company rend hommage à une certaine pratique de la musique qui, si elle est discrète, n'en redéfinit pas moins le paysage musical mondial.

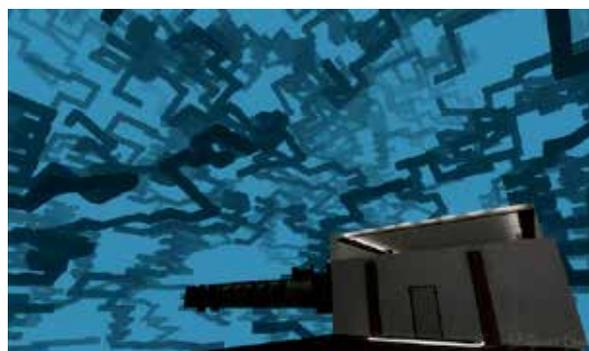
DAVEY WREDEN

The Beginner's Guide, 2015

Jeu vidéo

Durée variable

Courtesy de l'artiste



The Beginner's Guide est un jeu vidéo narratif pour Mac, Pc et Linux, d'une durée d'une heure et trente minutes.

Il ne suit pas le principe classique d'un jeu vidéo car il n'y a ni but, ni objectif. L'histoire est celle d'une personne qui lutte pour faire face à quelque chose qu'il ne comprend pas.



EVA CHETTLE

Chimeras - Siamesebird, 2014

assemblage (os : pattes de faisan, cage thoracique de corneille, sacrum de pie, cervicales et crânes de pies), machine à coudre,

48 x 48 x 20 cm

Courtesy de l'artiste



**ELIOTT PAQUET & CÔME DE MEGLIO
AVEC JINYAO LIN, KILLIAN LODDO ET ULYSSE KLOTZ**

Welcome Back Baby : Part II, 2016

Installation interactive

Dimensions variables

Courtesy des artistes



JOE HAMILTON

Hyper Geography, 2011 (détail),

Courtesy de l'artiste



**FLORIANE POCHON & ALAIN DAMASIO
(PHAUNE RADIO)**

Mare perchée, 2015

Fiction sonore

Fichier audio

Avec les voix de : Alain Damasio, Floriane Pochon, Christophe Rault

et la participation de Clément Baudet

30 min environ

Courtesy des artistes



ÉDOUARD SUFRIN

Phi, 2015

Boîtiers interactifs, extraits sonores

Ft. Alain Badiou, Pierre Bourdieu, Georges Canguilhem, Michel Foucault, Guy Debord, Gilles Deleuze, Jacques Ellul, Vladimir Jankélévitch, Paul Ricoeur, Jean-Paul Sartre, Michel Serres, Bernard Stiegler, [...]

Courtesy de l'artiste



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

L'ÉQUIPE

directrice

Annie Agopian

annie.agopian@maisonpop.fr

coordination du centre d'art

Floriane Benjamin

floriane.benjamin@maisonpop.fr

chargée de communication

Sophie Charpentier

sophie.charpentier@maisonpop.fr

chargée des publics et médiation
culturelle

Juliette Gardé

juliette.garde@maisonpop.fr

graphiste

Mathieu Besson

mathieu.besson@maisonpop.fr

Accueil standart

Malika Kaloussi

Alexandre Dewees

01 42 87 08 68

LA MAISON POPULAIRE accueille chaque saison plus de 2 100 adhérents, qui participent à la centaine d'ateliers d'expressions développés en direction des adultes et des enfants. Les actions qu'elle propose dans les domaines des arts visuels, de la musique, de la philosophie, des sciences humaines, viennent ici élargir ses publics. Elle invite à penser ces actions dans un perpétuel mouvement grâce à des résidences artistiques et des créations, qui créent le lien nécessaire et favorisent l'accès à la culture et aux loisirs. Elle s'associe à d'autres acteurs du territoire animés par les mêmes objectifs. En ce sens, elle collabore activement dans différents réseaux tels que Tram, réseau d'art contemporain Paris / Ile-de-France, le MAAD 93 (Musiques Actuelles Amplifiées en Développement en Seine-Saint-Denis).

LE CENTRE D'ART de la Maison populaire accueille depuis 1995 des expositions d'art contemporain où se côtoient artistes de renom international et jeunes artistes soutenus dans leur création. Conçu tel un laboratoire, le centre d'art est un lieu de recherche et d'expérimentation, de mise à l'épreuve d'hypothèses de travail. Chaque année la programmation est confiée à un nouveau commissaire.

Si les curateurs chargés de la direction artistique des expositions sont jeunes, ils sont parmi les plus actifs de la scène actuelle. Sont passés par ici : Claire Le Restif, Jean-Charles Massera, Gérard-Georges Lemaire, Estelle Pagès, Yves Brochard, François Piron, Emilie Renard, Aurélie Voltz, Christophe Gallois, le collectif Le Bureau/, Florence Ostende, Raphaële Jeune, Anna Colin, Anne-Lou Vicente, Raphaël Brunel et Antoine Marchand. Les trois expositions successives dont ils ont la charge sont pour eux la possibilité de mener à bien un projet d'envergure, avec l'édition d'un catalogue à la clé. Cette opportunité constitue pour eux une carte de visite précieuse dans un début de carrière artistique.

LA BANLIEUE OSE *ce qu'à Paris on ne saurait voir. Centres d'art et musées multiplient les initiatives les plus expérimentales, à quelques minutes de la capitale. Montreuil. Des partis pris radicaux. C'est un petit espace en haut d'une colline. Mais il s'y passe des choses très excitantes. Proposant chaque année à un commissaire indépendant d'intervenir dans ses murs, ce centre d'art organise avec lui trois expositions par an. Des propositions radicales, sans concession aux modes ni au spectaculaire.*

Emmanuelle Lequeux, *Beaux Arts Magazine*

ENTRÉE LIBRE

Exposition ouverte du lundi au vendredi de 10 h à 21 h
Le samedi de 10 h à 16 h 30
Fermée : dimanches, jours fériés et vacances scolaires

VISITES COMMENTÉES GRATUITES

Individuelles : sur demande à l'accueil
Groupes sur réservation: au 01 42 87 08 68 / mediation@maisonpop.fr

Les samedis 30 janvier, 20 février et 12 mars 2016 de 14 h 30 à 17 h

PARCOURS EN FAMILLE

Rendez-vous mensuel pour les enfants âgés de 6 à 10 ans et leurs parents pour appréhender de façon ludique la création contemporaine.

À 14 h 30, des visites-ateliers pour toute la famille, créées en lien direct avec les œuvres exposées dans le Centre d'art.

À 16 h, projection d'une sélection de films courts pour tous. Chaque séance propose une nouvelle découverte audiovisuelle.

Réservations obligatoires, jusqu'à la veille de la date de la visite, par téléphone au 01 42 87 08 68 ou par mail à mediation@maisonpop.fr
Entrée gratuite

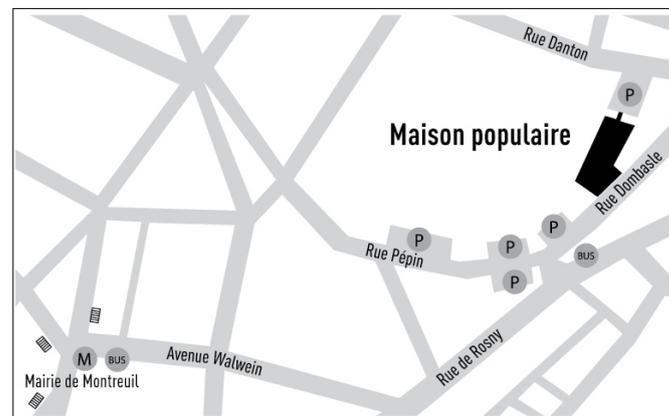
contacts

Sophie Charpentier
chargée de communication
sophie.charpentier@maisonpop.fr
01 42 87 08 68

Floriane Benjamin
coordinatrice du centre d'art
floriane.benjamin@maisonpop.fr
01 42 87 08 68

Juliette Gardé
chargée des publics
et de la médiation culturelle
mediation@maisonpop.fr
01 42 87 08 68

ACCÈS



M^o Mairie de Montreuil
(ligne 9) à 5 min à pied -
Bus 102 ou 121
Arrêt lycée Jean Jaurès

Le centre d'art de la Maison populaire est membre de l'Association des Galeries et fait partie du réseau Tram, et du réseau arts numérique RAN.



La Maison populaire est soutenue par la Direction régionale des affaires culturelles d'Ile-de-France - Ministère de la Culture et de la Communication, le Conseil régional d'Ile-de-France, le Conseil départemental de la Seine-Saint-Denis et la Ville de Montreuil, avec le soutien du DIGRéAM

