

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

destiné aux groupes scolaires et péri-scolaires

CENTRE D'ART DE LA MAISON POPULAIRE

Exposition

Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard 1/3 : Simulacres

du 13 janvier au 26 mars 2016

Commissaires en résidence : Marie Koch et Vladimir Demoule

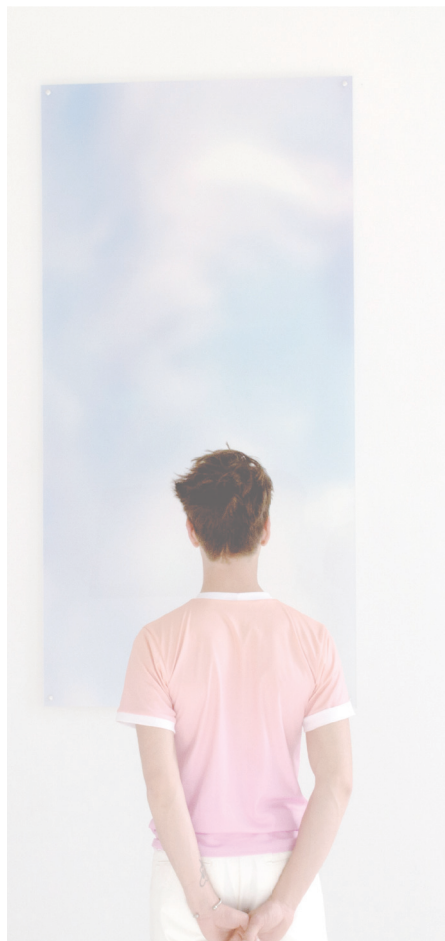
Artistes : Eva Chettle, Côme Di Meglio & Eliott Paquet, Harun Farocki, Colleen Flaherty & Matteo Bittanti, Joe Hamilton, Floriane Pochon & Alain Damasio, Édouard Sufirin, The LP Company et Davey Wreden.



Joe Hamilton, *Hyper Geography*, 2011 (Detail), courtesy de l'artiste.

# SOMMAIRE

- 1 . Présentation des visites guidées P 3
- 2 . Réservations P 4
- 3 . Présentation du cycle d'expositions  
*Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard* P 5
- 4 . Présentation de l'exposition  
*Simulacres* P 6
- 5 . Biographies des artistes P 7
- 6 . Notices des oeuvres présentées P 10
- 7 . Pistes de lecture P 13
- 8 . Programmation associée P 17
- 9 . Présentation de la Maison populaire P 18
- 10 . Informations pratiques P 19



# 1. Présentation des visites guidées

## LA VISITE GUIDÉE

La visite de l'exposition *Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard 1/3 : Simulacres* va permettre aux enfants de construire une **réflexion** à la fois collective et personnelle sur différents thèmes inhérents à l'exposition, tels que notre **rapport à la réalité**, le détournement de jeux vidéo par les artistes, la question de l'immersion totale possible grâce à la **réalité virtuelle** et enfin l'**imagination** productrice d'une autre réalité.

Les **œuvres** deviennent alors le point de **départ d'un échange** entre les enfants et la médiatrice culturelle. Celle-ci va partager des pistes de lecture, tirer le fil rouge, à l'instar du fil d'Ariane permettant à Thésée de sortir des dédales du labyrinthe du Minotaure, qui relie les œuvres entre elles et ouvrir la discussion à d'autres réflexions, références et thématiques historiques, littéraires, artistiques, sociales, etc.

Les **élèves** seront donc invités à s'exprimer, échanger leurs impressions, émettre un avis, proposer une interprétation et ainsi participer à la **construction d'une réflexion** personnelle et collective autour de l'exposition et des thèmes qu'elle développe. La médiatrice culturelle enclenche la discussion en partant de références connues et adaptées à l'auditoire, et mène l'échange de façon **participative**.

La visite guidée de l'exposition se fait de façon **ludique** et a pour but d'initier les publics à la pratique des expositions en forgeant leur regard et leur vocabulaire. La médiatrice culturelle encourage l'observation, oriente le débat, explicite une terminologie spécifique avec un vocabulaire adapté au niveau de connaissance et de compréhension de l'auditoire. Elle introduit également des éléments constitutifs de l'histoire de l'art en développant l'analyse personnelle de chacun et en **éveillant le sens critique** et d'analyse des participants.

La visite guidée avec l'ensemble de la classe ou du groupe est l'un des moyens pour les élèves d'établir un contact direct avec les œuvres et d'initier une habitude de fréquentation des lieux artistiques et culturels. L'important est de ne pas se sentir exclus de ces lieux parce que l'on ne saurait pas... Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise interprétation mais seulement un regard subjectif sur les œuvres. Parler de ce que l'on voit, de ce que l'on ressent, exercer son regard, échanger avec les autres est à la portée de tous, pourvu qu'un temps soit accordé à ces rencontres. Les visites guidées que nous vous proposons sont à considérer comme une porte ouverte à la curiosité, source d'accès aux connaissances et à la pensée.

Le format de la visite est adaptable, tant sur la forme que sur le contenu, à vos disponibilités et vos attentes, alors n'hésitez pas à nous contacter pour toute proposition, question, demande ou information.

### MODALITÉS DE RÉSERVATION :

Visite commentée gratuite.

Publics : scolaires et péri-scolaires de tous niveaux et tous âges

Réservation indispensable auprès de Juliette Gardé  
par mail: [mediation@maisonpop.fr](mailto:mediation@maisonpop.fr) ou par téléphone: 01 42 87 08 68

### RÉSERVEZ DÈS À PRÉSENT VOTRE VISITE GUIDÉE DE L' EXPOSITION

#### Pour quels publics ?

- Visite commentée gratuite à destination des publics scolaires (école maternelle, école primaire, collège, lycée et enseignement supérieur)
- Visite guidée destinée aux publics péri-scolaires (associations, maisons de retraite, publics empêchés, handicapés psychiques, etc.)

#### Calendrier de réservation

- Du lundi au vendredi entre 10 h et 18 h
- Durée : 1 h 30 (modulable selon vos attentes)
- Possibilité de mettre en place, sur demande, un atelier créatif en lien avec l'exposition après la visite guidée dont le format sera à définir ensemble
- Possibilité d'adapter la formule de visite guidée aux attentes des publics : thématiques spécifiques à aborder, présentation de la Maison populaire, etc.

#### Réservation obligatoire

- > par mail: [mediation@maisonpop.fr](mailto:mediation@maisonpop.fr)
- > par téléphone: 01 42 87 08 68

#### Contact

- > Juliette Gardé, Chargée des publics et de la médiation culturelle du Centre d'art  
[juliette.garde@maisonpop.fr](mailto:juliette.garde@maisonpop.fr)

### 3. Présentation du cycle d'expositions

## « Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard »

Un projet en trois volets proposé par le centre d'art de la Maison populaire de Montreuil

Alors que la science fiction imaginait déjà des mondes impossibles aux lois inconnues, des années plus tard ces fictions improbables 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 dématérialisés et contemporains. Ces mondes sont ceux du cyberspace, de la communication, des réalités virtuelles ou encore des échanges de flux. Si ces espaces intangibles n'ont pas de réalité physique et que le temps n'y obéit pas aux règles de notre univers, ils n'en sont pas moins réels et partie intégrante de notre quotidien.

Dans une époque sur-connectée, nul ne pourrait se passer de son cordon ombilical le reliant au Monde entier et au savoir en quelques clics. Ne serait-il pas temps de se poser la question de savoir comment ces espaces et le notre interagissent ? À quelles lois obéissent-ils ? Comment pouvons nous nous les représenter ?

Mené sous la forme d'une recherche scientifique dite « hypothético-déductive » (observation, hypothèse, expérience), le projet de résidence observera les liens entre les systèmes physiques tangibles et les systèmes dématérialisés au travers du traitement particulier de ces questions par des artistes contemporains venus d'univers variés tels que les arts numériques, la science fiction ou encore le jeu vidéo.

Les liens entre art et science sont - dans une époque sur-connectée et où la technologie est en perpétuelle expansion - source de nombreux questionnements. Pour les artistes, ils voient là de nouveaux médiums, de nouveaux outils, de nouvelles pratiques et un nouvel univers de création.

Aujourd'hui, ce qui naissait uniquement dans l'imaginaire des auteurs de science fiction, peut être créé de toute pièce et même expérimenté.

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 vidéo 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. Des espaces fantasmés : source d'inspiration de nombreux artistes.

## 4. Présentation de l'exposition

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.

### Biographie des commissaires en résidence

**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 arts / 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) et dans la coordination du laboratoire de recherche en arts sonores Locus Sonus.

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 assistant de Charles Carcopino (commissaire d'exposition pour les festivals EXIT, VIA, pour Lille 3000 et Mons 2015), Il travaille dans le milieu du spectacle et de la culture depuis 2008, 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.

**Eva Chettle**

Eva Chettle 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'Evolution. 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 Di Meglio  
& Elliott Paquet**

Elliott Paquet et Côme Di Meglio 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. Ils sourient au Monde depuis 1988.

**Harun Farocki**

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.

### Colleen Flaherty & Matteo Bittanti

Colleen Flaherty est née en 1974. Elle vit et travaille en Californie du nord. Artiste plasticienne, peintre et sculpteuse, 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, 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. En 2012, Colleen Flaherty et Matteo Bittanti créent le collectif COLLEO.

### Joe Hamilton

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.

Alain Damasio est un 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.



**Édouard Sufrin**

Édouard 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**

The LP Company, fondée en 2013, est une entité à partir de laquelle Laurent Schlittler 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**

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 - Scorpids*, 2013, assemblages  
de scorpions avec différents éléments  
organiques (os, coquilles, graines,  
insectes, etc.), présentés dans trois boîtes  
entomologiques, 39 x 25 x 6 cm (chaque)  
Courtesy de l'artiste

### *Siamesebird:*

Cet être bicéphale est une fusion de plusieurs oiseaux dont deux pies, trouvés mortes au même endroit. Cela laisse supposer qu'il s'agissait d'un couple, que les deux amants furent attaqués par le même félin, que 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 ?

### *Oigot :*

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

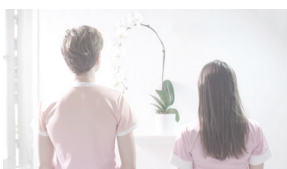
Croiser le oigot sur son chemin est tellement rare et peu probable que l'apercevoir est un présage de bon augure.

### *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.

### *Sorpids:*

Le scorpion 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 Di Meglio + Jinyao Lin, Killian Loddio et Ulysse Klotz  
*Welcome Back Baby : Part II* (production)  
2016  
Installation interactive  
Dimensions variables  
Courtesy des artistes

*Welcome Back Baby : Part II* est le deuxième volet d'une installation invitant les expérimentateurs dans une bulle de ressourcement propice au recentrage et au ré-assemblage de l'individu. Les nouvelles valeurs occidentales incitent les individus à se concentrer sur leur bien-être et leur développement personnel, créant une tension ambivalente entre épanouissement, productivité et performance accrue. *Welcome Back Baby* propose une œuvre entre subjectivité et conditionnement, recueillement et passivité, en dissolvant l'individu dans la réalité virtuelle.



Harun Farocki, *Parallel II*, 2014, Vidéo,  
9 min  
Courtesy de 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.



COLLEO, *Following Bit*, 2013, deux impressions numériques encadrées, contenant quatre photographies, noir et blanc, sous Plexiglas, 21 x 29,7 cm (chaque), Courtesy de COLLEO

"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 COLLEO prenait un "personnage non jouable" (sorte de figurant) au hasard, dans la rue. COLLEO 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, destiné 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 Et Alain Damasio (Phaune Radio), *Mare perchée*, (production) 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

Fiction sonore

Montreuil, Parc des Beaumonts. Les troncs frileux emmitoufflés 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 face à la ville — et à son émancipation possible.



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 les 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 6000 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.



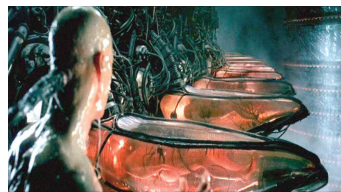
Davey Wreden, *The Beginner's Guide*, 2015, jeu vidéo, durée variable.  
Courtesy de l'artiste

*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.

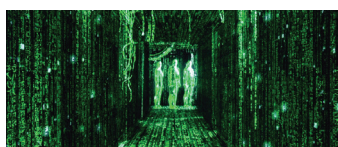
### Questionnement autour de la notion de réalité



Allégorie de la Caverne par Pieter Jansz Saenredam



Le monde "réel" dans le film Matrix.



La matrice vue par Thomas Anderson alias Neo dans le film Matrix



Portrait de l'auteur de Science-Fiction Philip K. Dick.

L'exposition « Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard 1/3 : Simulacres » a pour but de questionner la notion de réalité. Qu'est ce la réalité ? Existe-t-elle vraiment ? Comment pouvons nous la connaître ? Est-elle commune à tous les êtres humains et donc universelle ? De nombreux philosophes comme Platon, Kant, Descartes, ou encore Baudrillard se sont penchés sur cette question. On pense souvent que la réalité est ce qui est réel, concret, vrai, contrairement à l'imagination, la fiction ou le rêve. Mais comment être sûr que tous les hommes font l'expérience de la même réalité ? Nous n'avons finalement pas une connaissance directe de la réalité puisque nous en prenons conscience par nos cinq sens (ouïe, toucher, vue, goût et odorat) et par notre cerveau, donc de manière indirecte. Nous ne pouvons pas être complètement sûrs que la réalité existe, mais grâce aux propriétés contingentes, aux formes, aux positions dans l'espace des objets qui forment le monde, ainsi que par les lois qui les règlent, l'ensemble des êtres humains peut alors avoir « l'intime conviction » que la réalité existe.

Cependant, de nombreux philosophes ont tenté d'aller plus loin dans leur réflexion sur la réalité et dans leur quête de vérité. Le philosophe antique Platon développe son allégorie de la caverne pour expliquer comment l'homme peut prendre connaissance de la réalité. Il explique alors, par une allégorie, que les hommes sont enchaînés dans une demeure souterraine et n'ont jamais vu directement la lumière du jour, dont ils ne connaissent que le faible rayonnement qui parvient à pénétrer jusqu'à eux. Des choses et d'eux-mêmes, ils ne connaissent que les ombres projetées sur les murs de leur caverne. Jusqu'au jour où l'un d'entre eux est libéré de ses chaînes et accompagné de force vers la sortie. D'abord ébloui par une lumière qu'il n'a pas l'habitude de supporter, il souffre de ces changements, résiste mais s'il persiste, s'habitue, il voit la réalité du monde. Prenant conscience de sa condition antérieure, ce n'est qu'en se faisant violence qu'il retourne auprès de ses semblables dans la caverne. Mais ces derniers, incapables d'imaginer ce qui lui est arrivé, le reçoivent avec méfiance et refusent de le croire, préférant rester dans le confort illusoire de leurs habitudes.

Cette histoire, on la retrouve dans une série de films bien plus contemporains : la trilogie *Matrix*. Ces films racontent l'aventure de Thomas Anderson, un jeune informaticien, qui, contacté par un groupe de hackers, découvre que le monde dans lequel il a toujours vécu n'est qu'une illusion, un monde virtuel appelé matrice. Une fois sorti de ce monde, il découvre le monde réel, une terre de destruction régie par les machines et l'intelligence artificielle. Clairvoyant, il retourne alors dans la matrice et peut ainsi influencer sur les lois de la physique qui régissent ce monde virtuel, afin de libérer l'humanité et de leur faire voir la « vraie » réalité.

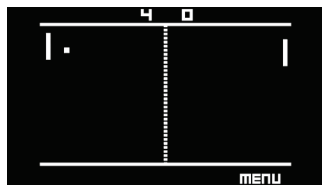
On retrouve dans de nombreux ouvrages ou films de sciences fiction, l'idée selon laquelle notre expérience de la réalité est fautive. Philip Kindred Dick (1928-1982), auteur de sciences fiction dont l'œuvre a été le point de départ de l'exposition « Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard 1/3 : Simulacres », s'est attaché durant toute sa vie à réfléchir sur la proportion de phénomènes existants en dehors de nous et celle des phénomènes survenant à l'intérieur de notre tête. Il faut préciser que Philip K. Dick était un grand consommateur de drogues et a connu dans sa vie de nombreux épisodes psychotiques et paranoïaques. Il est donc difficile de savoir si son œuvre littéraire est le fruit d'un délire paranoïaque ou d'une grande lucidité. Dans ses romans et ses nouvelles,



Blade Runner de Ridley Scott, adaptation cinématographique la plus célèbre d'un ouvrage de Philip K. Dick.

Philip K. Dick fabrique des mondes vraisemblables pour mieux les détraquer. Ses personnages se retrouvent confrontés à trois mondes : le monde privé, le monde partagé et le simulacre. Selon lui, nous faisons l'expérience de la présence du monde et d'autrui, mais nous ne faisons jamais l'expérience de leur existence. Dès lors, rien ne prouve la réalité d'un monde extérieur à nous et, comme notre expérience est personnelle, notre monde privé pourrait bien être la réalité absolue. Le simulacre n'est pas un univers parallèle où les choses se dédoublent simplement dans une dialectique du réel et du reflet (par exemple : rêve et réalité), mais un monde sans extériorité dont il est impossible de s'échapper. Il n'existerait aucune réalité dernière sur laquelle se baser pour trouver un sens ou une consolation (contrairement à ce qu'évoquait Platon) à son existence. L'angoisse dickienne affirme ceci de la réalité : on ne peut la connaître que comme illusion dont nous faisons tous l'expérience et, au delà, il n'y a rien.

## Le jeu vidéo comme nouvelle matière de création artistique



Le jeu vidéo Pong créé par Nolan Bushnell en 1972.



Campbell's Soup Cans d'Andy Warhol réalisé en 1962



Personnage tentant de passer entre deux plots de béton ... sans succès.



Avion sortant des limites du jeu et abandonnant sa mission avant d'exploser.

L'exposition « Simulacres » propose de nombreuses œuvres créées à partir de jeux vidéo. Un jeu vidéo est un jeu électronique qui implique une interaction humaine avec une interface utilisateur, dans le but de générer un retour visuel sur un dispositif vidéo. Le joueur dispose de périphériques pour agir sur le jeu et percevoir les conséquences de ses actions sur l'environnement virtuel. Les premiers jeux vidéo sont apparus dès les années 1950, avec les travaux de Ralph Baer et William Higinbotham. Mais c'est surtout Pong, conçu par Nolan Bushnell en 1972, qui a démocratisé les jeux vidéo auprès du grand public. Que l'on y joue sur ordinateur ou sur console, le jeu vidéo est aujourd'hui devenu un loisir de masse dont la diffusion a été spectaculaire depuis les années 2000. Les artistes présents dans l'exposition « Simulacres » jouent avec les codes des jeux vidéo, montrent leurs limites et y transposent des performances passées, ils y trouvent matière à créer. À la manière du Pop Art, ils détournent ces objets de consommation, comme Andy Warhol a pu le faire avec les boîtes de soupe Campbell ou Roy Lichtenstein avec les bandes dessinées. Depuis une dizaine d'années, l'avancée technologique a permis aux concepteurs de jeux vidéo de créer des produits de plus en plus réalistes et de plus en plus immersifs.

Le film *Parallel II* d'Harun Faroki se propose de montrer les limites de ces jeux vidéo souvent présentés comme des mondes de liberté totale, où l'on dispose de capacités supérieures à celles des êtres « réels ». Certes les mondes virtuels sont de plus en plus ouverts, mais les limites demeurent. Dans la machimina (capture d'écran vidéo) tournée à l'intérieur du jeu vidéo *Mafia*, il est possible de choisir d'incarner un policier et donc de jouir d'un certain pouvoir, comme par exemple prendre la voiture de n'importe quel citoyen. Mais la scène présentée ici, montre que le policier est limité dans ces déplacements par une « barrière » invisible liée à la programmation du jeu. Il ne parvient pas à passer entre deux plots de béton, une action simple qu'il est très facile de réaliser dans la « réalité ». Il existe donc des programmes informatiques pour empêcher les personnages de dépasser les limites du jeu. Ces limites peuvent également être matérialisées sur une carte, comme dans la séquence où l'avion de chasse sort de la zone de combat et s'explode contre la frontière invisible. Dans un jeu vidéo, il est très difficile de quitter la mission pour laquelle le jeu existe, les algorithmes seront toujours là pour vous ramener dans le droit chemin. Ainsi, il faut avoir l'illusion de la liberté pour avoir celle de la réalité. Illusion, parce qu'en un sens on peut penser que tous les actes sont prévus d'avance. Ce n'est cependant pas tout à fait vrai : en effet, le programme ne prévoit pas tous les choix possibles, et il n'a même pas besoin de le faire ; il se contente de calculer, le moment voulu,



Photographie de Vito Acconci lors de sa performance *Following Piece* réalisée en 1969.

les fonctions qui s'associent à la variation d'un (ou plusieurs) paramètre de ses représentations. Ce qui est prédéfini, ce ne sont pas tant les choix eux-mêmes, que la relation entre les choix et les conséquences.

Cependant, des artistes parviennent tout de même à détourner les objectifs narratifs de certains jeux. Le collectif COLLEO réactualise une performance de l'artiste américain Vito Acconci, *Following Piece* réalisée en 1969. Lors de cette performance, Acconci suivait des personnes dans la rue, jusqu'à ce qu'elles entrent dans un espace privé, son objectif était de se lier à la ville, d'en faire partie, sans pour autant la subir. L'artiste française Sophie Calle a réalisé une performance similaire dans les années 1970 à *Paris : Filatures parisiennes*. COLLEO va alors décider de créer un avatar, à l'image d'Acconci, dans le jeu vidéo *Grand Theft Auto*, qui va suivre des personnages non jouables. Les artistes ont donc détourné la mission et l'utilisation première du jeu *GTA* pour recréer cette performance dans un monde virtuel.

Le jeu vidéo *The Beginner's Guide* nous permet d'aborder les questions de la création de jeux vidéo et de la place du joueur. En effet, Davey Wreden, en nous présentant les différents petits jeux vidéo réalisés par Coda pour son plaisir personnel, met l'accent sur l'absurdité de certaines scènes, l'absence de but et nous montre parfois l'envers du décor de ces jeux. Il nous dévoile le monde caché derrière les limites visuelles du jeu, pour mieux nous faire prendre conscience des possibilités infinies qu'offrent les mondes virtuels.

## Vers une immersion totale : la réalité virtuelle



Le Sensorama inventé par Morton Heilig en 1962.



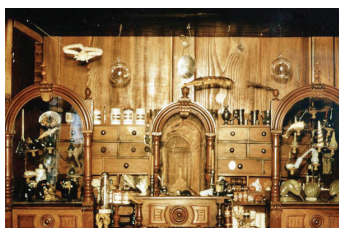
Oculus Rift

La réalité virtuelle est une simulation informatique, interactive, immersive, visuelle et/ou sonore d'environnements réels ou imaginaires. La finalité de la réalité virtuelle, est de permettre à une personne (ou à plusieurs) une activité sensori-motrice et cognitive dans un monde artificiel, créé numériquement, qui peut être imaginaire, symbolique ou une simulation de certains aspects du monde réel. Dans les années 1950, certains tentent de créer des dispositifs de cinéma total qui présenterait un environnement artificiel qui, à l'image et au son, ajouterait des odeurs, des sensations tactiles comme le vent sur le visage, des effets kinesthésiques, comme l'inclinaison d'un fauteuil dans un virage, ou encore des variations de température. L'inventeur du premier dispositif de cinéma total, l'ingénieur américain Morton Heilig, est souvent considéré comme le père de la réalité virtuelle. Il a mis au point une sorte de petit théâtre, d'une seule place, nommé *Sensorama*, qui n'avait rien de numérique, et se contentait d'ajouter à l'image cinématographique d'autres données sensorielles synchronisées, donnant le sentiment par exemple d'une promenade dans Central Park. Mais Morton Heilig reconnaissait lui-même les limites de son invention : « mon travail n'intègre pas la capacité du spectateur à contrôler l'environnement et à agir sur lui ». Aujourd'hui, de nombreux ingénieurs travaillent sur des prototypes de lunettes à réalité virtuelle comme l'Oculus Rift développé par l'entreprise Oculus VR, bientôt sur le marché. Sans dévoiler l'expérience, l'œuvre *Welcome Back Baby : Part II*, d'Eliott Paquet et Côme Di Meglio, nous invite à faire l'expérience d'une réalité virtuelle en changeant notre perception des objets qui nous entoure. Nous plongeons alors dans une illusion et prenons conscience de notre « réalité intérieure ».

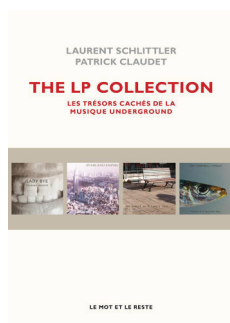
### L'imaginaire et l'invention : donner naissance à une autre réalité



Chimère sur un plat à figures rouges apulien, vers 350-340 av J-C. Musée du Louvre.



Exemple de cabinet de curiosités.



Livre rédigé par The Lp Company.



Le groupe I Giovanni del Surt reprend "Vesuvio" de Scotty Pone lors des Serate Illuminate de Livourne (Italie).

Pouvons-nous créer notre propre réalité et la faire partager aux autres ? L'histoire qu'imagine un enfant à sa poupée est, pour lui, vraie et réelle... il nous l'a raconté sincèrement, sans mensonge. Eva Chettle part du réel pour nous plonger dans son imaginaire en créant des chimères. Le terme « chimère » vient du grec *chimaera* qui signifie « monstre à tête de chèvre ». À l'origine, une chimère est un animal fabuleux ayant la tête et le poitrail d'un lion, le ventre d'une chèvre et la queue d'un serpent. Dans le sens commun, la chimère désigne une créature dont les parties disparates proviennent de différentes espèces animales. Dans un sens poétique, une chimère peut également être une idée vaine qui n'est que le produit de l'imagination, ou une illusion. Les chimères proposées par Eva Chettle sont fabriquées à partir d'oiseaux, d'escargots, de scorpions ou encore de scarabées. Le regardeur se pose alors cette question : ces créatures existent-elles vraiment ? En effet, les espèces d'insectes présentes sur terre sont si nombreuses, qu'il est impossible pour un non-initié de toutes les connaître. La présentation de ces spécimens dans des boîtes entomologiques leur confère un caractère scientifique, qu'il est difficile de mettre en doute... Puisqu'il s'agit de cadavres, cela implique que ces créatures ont vraiment existées. Nier leur existence serait comme nier l'existence des dinosaures ... La présence d'une lampe à huile et d'une machine à coudre dans l'installation évoquent plutôt un cabinet de curiosités. Apparu dès la Renaissance, le cabinet de curiosités est un lieu où étaient entreposés et exposés des objets collectionnés avec un certain goût pour le bizarre, l'hétéroclisme et l'inédit. On y trouvait des médailles, des antiquités, des objets d'histoire naturelle comme des animaux empaillés, des insectes séchés, des coquillages ou encore des œuvres d'art. Entre le cabinet de curiosités et le museum d'histoire naturelle, Eva Chettle nous montre sa propre réalité et nous invite à y entrer.

Une autre œuvre présentée dans l'exposition « Comment bâtir un univers qui ne s'effondre pas deux jours plus tard 1/3 : Simulacres », aborde la question de l'imagination. Laurent Schlittler et Patrick Claudet du collectif The LP Company ont écrit un livre sur les trésors cachés de la musique underground. Ils ont déniché depuis plusieurs années des « pépites » musicales sur supports vinyles, passées sous le radar de la presse et du public. Plusieurs pochettes de vinyles et des objets sont présentés dans le centre d'art. Le visiteur fini par comprendre que ces objets sont liés intrinsèquement aux pochettes de disques... Ces objets ont-ils inspiré les pochettes ou est-ce l'inverse ? Le travail de The LP Company, comme celui d'Eva Chettle part du réel pour imaginer une autre réalité. Ce point de départ permet alors de mieux semer le trouble dans les esprits. Les artistes ont rédigé les critiques de morceaux qui n'ont pas d'existence tangible, mais qui sont tout droit sorties de leur imagination. Les pochettes d'album, ainsi que les titres des morceaux, ont été imaginés en suivant la méthode de l'écriture automatique. Mais la réalité rejoint la fiction puisque des artistes musicaux comme Albin de la Simone, Ray Wilko ou encore Mark Devigne ont composé des reprises de ces morceaux qui n'existent pas, à partir des critiques rédigées par The LP Company. Si l'on peut écouter les reprises, cela signifie que les morceaux d'origine existent bel et bien !



**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 1er au 5 février 2016**  
**ATELIER WEBJAYS: FAIRE DÉBORDER LE RÉSEAU DE SA TOILE**

Afin de concevoir la performance collaborative du 5 février 2016, un atelier sera ouvert à toute personne initiée 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 20h à 22h**  
**« LES LIEUX DE L'ŒUVRE »**

Rencontre - débat

Comment les artistes redéfinissent-ils aujourd'hui la notion d'espace ?

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.

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

Visite - atelier - goûter - ciné

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

Plus d'informations sur [www.maisonpop.fr](http://www.maisonpop.fr)

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](mailto:mediation@maisonpop.fr)

Gratuit

**RENDEZ-VOUS SUR LE SITE  
DE LA MAISON POPULAIRE**

Découvrez depuis chez vous, des contenus supplémentaires pour aller plus loin.



## 10. Le lieu

### L'ÉQUIPE

Présidente

Rose-Marie Forcinal

Directrice

Annie Agopian

annie.agopian@maisonpop.fr

Coordination du centre d'art & médiation

Floriane Benjamin

floriane.benjamin@maisonpop.fr

Graphiste

Mathieu Besson

mathieu.besson@maisonpop.fr

Chargée de communication

Sophie Charpentier

sophie.charpentier@maisonpop.fr

Chargée des publics et de la médiation culturelle

Juliette Gardé

juliette.garde@maisonpop.fr

Hôtesse d'accueil

Malika Kaloussi

Claudine Oudin

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, Antoine Marchand, Raphaël Brunel, Anne-lou Vicente, Marie Frampier et Dominique Moulon. 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

## 11. Informations pratiques Et plan d'accès

### ENTRÉE LIBRE

Exposition ouverte du lundi au vendredi de 10h à 21h  
le samedi de 10h à 16h30  
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

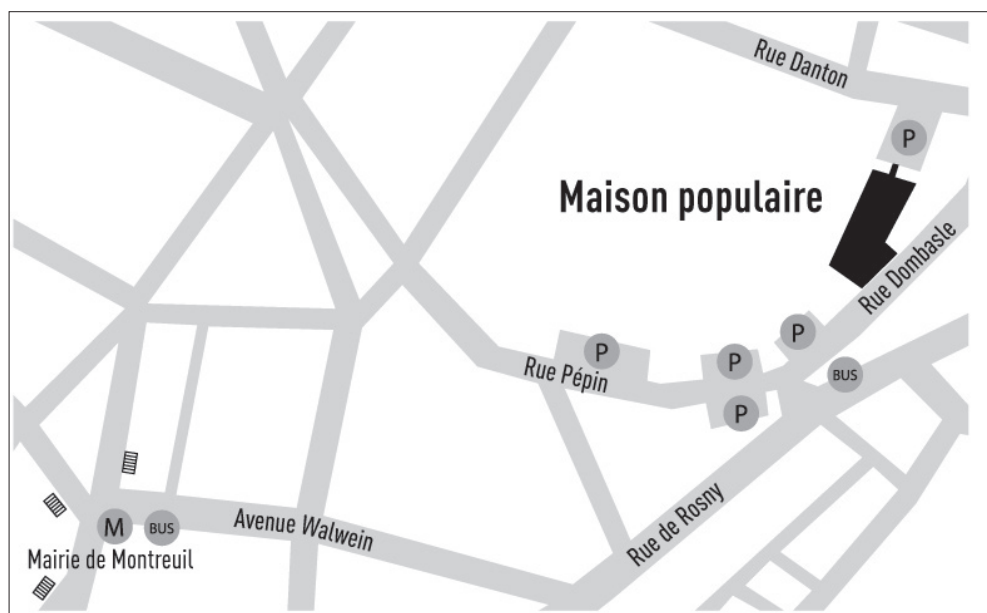
### ACCÈS

M° Mairie de Montreuil (ligne 9) à 5 min à pied - Bus 102 ou 121 : arrêt lycée Jean Jaurès

### Contact

> **Juliette Gardé**, Chargée des publics et de la médiation culturelle du Centre d'art

Téléphone : 01 42 87 08 68



Le centre d'art de la Maison populaire est membre de l'Association des Galeries et fait partie des réseaux Tram, Parcours Est et RAN



La Maison populaire est soutenue par le ministère de la Culture et de la Communication - DRAC Ile-de-France, le Conseil régional d'Ile-de-France, le Conseil départemental de la Seine-Saint-Denis et la Ville de Montreuil.



Avec le soutien du DICRÉAM  centre national du cinéma et de l'image animée