

8. NASTASSIA KOTAVA
Marco / Léonard, 2021,

deux poussettes cannes
Maclaren, deux boîtes de
présentation, A3 x 5 cm
dépaissieur, Marco,
*Chaleur de Volcan et
Monsieur Ours* (recto),
Gaspard (verso), 2021,
acrylique, bois, 20 x 32 cm,
collection Nastassia Kotava,
Léonard de Vinci, Études de
ballistique, plume, encre brune,
2011 x 28 cm, collection des
Beaux-Arts de Paris,
41 x 63 x 103 cm x 2.



1. MARIKA BELLE
Get out, 2021,
impression sur papier
autocollant, 120 x 100 cm.



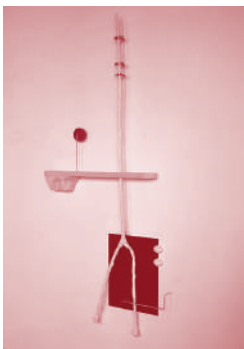
2. MAX COULON
Twisted Horse, 2020,
jouet en plastique,
10 x 4 x 16 cm.



9. PABLO LACOSTE
Ma girafe, 2020,
acrylique sur toile,
100 x 73 cm.



3. GABRIEL DAY
Sans-titre (chieur de ducats), 2020,
vase, t-shirt, Kellogg's,
45x 22 x 20 cm.



10. ROMAIN LANDI
U+23F8, 2021,
papier de verre grain 40, crochets,
écouteurs recouverts de plâtre,
bouchon, fil électrique,
polystyrène extrudé,
117 x 53 x 5 cm.



4. CLÉMENT ERHARDY
détail de *Accords perdus*, 2021,
dents en plastique, fil de fer, plomb,
20 x 30 x 50 cm.



11. LUCILLE LEGER
smoky, smoky, smoky screen, 2021,
métal, latex, bois,
230 x 200 x 60 cm,
Photo de Louis Lallier



5. ELISA FLORIMOND
Sobek, 2021,
table IKEA, caïman empaillé,
40 x 80 x 80 cm.



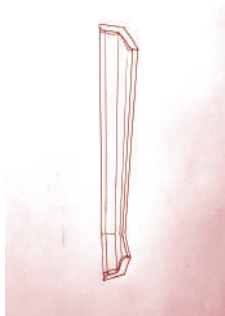
12. MÉLANIE MATRANGA
détail de *Tend*, 2021,
exposition 0, 1, 2, 3, 4,
Nottingham Contemporary
(Royaume-Uni), mai-oct. 2021,
Photo de Olivia Aherne.



6. VICTOIRE GONZALVEZ
Beurrier, 2020,
bois, tissu, beurre, assiette en carton, tartines,
12 x 37 x 56 cm.



14. RAFAEL MORENO
image d'atelier de *The Dictator*, 2021,
plâtre, sauce tomate, 1 x 1 m.



7. MARIE GRIHON
dessin préparatoire de *dull decision*, 2021,
medium, mousse polyuréthane, skai, objets trouvés,
160 x 12 x 15 cm.



CRÛ

« Les marchandises vivent pour la plupart plus longtemps que leurs créateurs et leurs consommateurs. Nos organes corporels peuvent également nous survivre en tant que marchandises. Comme tous les objets qui entrent dans ce monde sont des marchandises, nous devons réaliser que ce monde n'est pas le nôtre, mais plutôt le leur ». L'exposition *CRÛ* s'est conçue à partir du livre de Joshua Simon, *Neo-materialism* (2013), dans lequel il souligne les qualités immuables des objets de consommation, qu'ils soient vrais ou faux, matérialisant des symboles durables. Ce sentiment existentiel s'intensifie dans la civilisation de l'hyperréel décryptée par Jean Baudrillard. Les simulations y génèrent un réel « sans origine ni réalité² » qui les décharge des logiques de la matière et les remplace par celles de l'illusion. Dans ce contexte, on donne un sens à des objets sans origine et on convertit des substances en simulacres. Avec le pain de mie industriel par exemple, on assiste à la transposition d'un objet ancestral et du geste authentique du boulanger, en une matière générique que le storytelling contextualise.

C'est en chasseur.se.s-cueilleur.se.s sédentarisé.e.s que les artistes réuni.e.s dans l'exposition assimilent la culture matérielle normalisée. En écho au titre polysémique de l'exposition, les œuvres embrassent la croissance de matières brutes, à l'origine standardisées et figées par des procédés industriels. Ces objets, devenus leurs matières premières, achetées, téléchargées, empruntées ou copiées, prennent leur source dans la grande distribution, les bazars, les marchés aux puces et sur internet. À partir de ces produits de dernière nécessité, échantillonnés ou simulés, les artistes engagent des processus de désappropriation. Parmi leurs opérations on repère celle du *remake*, du pastiche, de la collection et de la postproduction - dont le décadre, le changement d'échelle, la coupe et l'hybridation. Les standards sont des objets sans qualité propre, imbriqués dans des systèmes de conception, de production, de distribution et de stockage. Les artistes repèrent des trous dans ces génériques, des espaces de vulnérabilité où s'infiltrer pour leur ôter ce qu'ils ont d'évident et les repeupler d'une communauté matérielle désanthropocentrée. Sans les posséder, iels éman-
cipent les matières aseptisées des marchandises "that always feel at home"³ et qui se sédimentent dans les appartements. Prenant part à l'aplatissement des hiérarchies, leurs formes retracent la filiation génétique entre les êtres humains et leurs artefacts. Ces objets deviennent des potentiels plus que des réalisations, agissant sur Terre comme dans un vaste studio de design. À ces réflexions guidées par Beatriz Colomina, s'ajoute celles de Spyros Papapetros lorsqu'il affirme que « [l]e design est né de l'appétit omnivore des animaux cherchant à assimiler la chose la plus indigeste, incluant des substances inorganiques par un acte territoriale transgressif d'incorporation inter-espèces.⁴ »

L'espace domestique est le théâtre des *unreadymades*, pour emprunter le concept de Joshua Simon sur la nature commerciale de toutes les choses. Cet espace répond à des codes ménageant des ambiances et définissant des champs de visibilité. Les préceptes du design moderne, étudié par Beatriz Colomina, soutiennent "l'effet apaisant"⁵ des formes lisses, légères et simples contre la fatigante profusion des motifs. Ces qualités policiées dans un souci d'hygiénisme, facilitent le nettoyage, dont celui du corps et de l'esprit. Dans l'exposition, les appareils domestiques comme l'étagère en tapis de yoga et la moquette blanche, exagèrent des modèles standardisés et confortables. Ici, ces commodités ne s'adressent qu'aux objets puisque leur dispositif ne supporte ni le poids, pour l'un, ni la saleté, pour l'autre, des humain.e.s. Dans ce proto-loft habité de choses inertes, les objets s'exposent dans un état de repos relatif, comme la plinthe et le paravent qui semblent, par leur mollesse ou leur fuite, répondre au tropisme des végétaux.

En retrouvant leur nature métamorphique, les choses qui somnolent dans l'exposition *CRÛ*, s'hypertrophient, se chargent d'affects et libèrent les rapports de force qui les pétrifiaient. Désormais pourvus de leur propre langage, les objets signifiants et les archétypes nous deviennent étrangers, comme autant d'êtres doués de sensibilité (in)organique. Ces corps complices et poreux s'altèrent, s'influencent et nous influencent comme dans un système digestif qui rend aux artefacts leur énergie première. À rebours de la langue normative qui formate nos corps et des gadgets qui automatisent nos habitudes, la réalité matérielle désirante se manifeste. On s'exerce à identifier d'autres types de communication en circulant dans cet environnement liquide et enveloppant.

C'est à partir de cette grammaire que l'on tente de franchir le mur fictif qui divise le dedans et le dehors, le pur et l'abject, le mort et le vivant.

Textes : Lila Torquéo

Graphisme : Chloé Cordiale

Remerciements : Léonie Cruanes, Dominique Figarella, Frédéric Gautier, Marianne Olry, Lucas Poirey, Julien Sirjacq, Anne Torquéo, Emma Vallejo.

1. Joshua Simon, *Neo-materialism*, Berlin, Sternberg Press, 2013.
2. Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris Galilée, 1981, p. 10.

5. Beatriz Colomina, *Sexuality & Space*, Princeton Architectural Press, 1992, p. 90.

PALAIS DES BEAUX-ARTS DE PARIS

13 QUAI MALAQUAIS, 6^{ES}

10 JUIN -
18 JUILLET 21

MER 13H-21H |
MAR-DIM 13H-19H

COMMISSARIAT
LILA TORQUÉO

ACCOMPAGNÉE DE
RAPHAËL GUILLET
ET THIBAUT HISS

1. MARIKA BELLE

Née en 1993 à Valence (France)

En 5e année aux Beaux-Arts de Paris

Marika Belle concentre son regard sur des codes et des outils de monstration. Elle traduit des modes de perceptions par des procédés d'isolement et d'élimination de certaines données essentielles. Ses œuvres soulèvent des rapports de force qui s'insinuent entre les textes et les images. Les méthodes de l'artiste sont rigoureuses mais non sans dérision. Elles lui permettent de dissocier des instruments qui, extraits de leur contexte, révèlent leur absurdité. Bien qu'éloignés des objets dont ils dépendent, leurs protocoles restent opérants. En revanche, ils s'adressent sans certitude à des choses indéterminées, ce qui menace de leur faire perdre toute crédibilité. Ces objets/images résistent à leur représentation et ne peuvent plus rien prouver, avoir perdu leur sujet. Hors de leur champ d'action originel, ils se retrouvent presque doués d'autonomie. Leur fonction d'analyse, muséographique, pédagogique, didactique ou de gestion des flux se déforme. Dans ce basculement, ces règles déréglées agissent comme des invitations poétiques à observer des choses irrationnelles. Un écart inconfortable se crée entre l'esthétique froide et rigide de ces outils, dont l'artiste conserve le réalisme, et leur désir de se faire adopter par leur nouveau cadre.

L'œuvre *Scales Set* (2021) multiplie de fausses unités de mesure en prêtant aux objets manufacturés présents dans l'exposition des dimensions fantasmées. Elle fait écho aux motifs en damier des mires photographiques qui se retrouvent dans les images inventoriées des vestiges archéologiques. Marika Belle s'est appropriée ces outils servant à donner l'échelle des objets, en les décalant de leur norme et de leur domaine d'activité. Ces règles ne cherchent plus à décrire la réalité objective mais à entretenir des relations exclusives. Bien qu'il s'agisse de formes de perceptions encore non expérimentées, elles s'adressent à un contexte et à des objets qui appartiennent aussi d'une certaine manière au passé. Plusieurs des œuvres de l'exposition appartiennent à des vestiges de corps, de gestes et de la mémoire. Un lien indirect se tend aussi avec la fonction du musée, dans le sens générique du terme, qui conserve les œuvres avec un soin analogue à celui pris pour l'embaumement des morts. Alors que les stickers en trompe-l'œil simulent le réel et troublent les sens, celui de *Get Out* (2021) interrompt tout effet de faux-semblant par le vide qu'il cadre. Au lieu de faire croire à un monde parallèle fabuleux, ce cul de sac sans profondeur cerne l'arché-type de la paroi, pour reprendre l'expression d'Abraham Moles (*Psychologie de l'espace*, 1972). La matérialité du mur est d'autant plus absente qu'il est l'enveloppe modulable et sans propriété particulière du white cube. Elle n'a pas non plus à envier la sensorialité des murs des préfabriqués et autres architectures neutralisées et homogénéisées. À défaut donc de ne pas les toucher et de ne pas les sentir, on "customize" nos cloisons visuelles. En choisissant de ne pas répondre à l'invitation au remplissage de l'image sans fond, Marika Belle simule un espace qui n'est ni privé, ni public, mais libre. Dans un contexte où l'expérience médiatisée prend le pas sur l'expérience du réel, il est conseillé pour Hito Steyerl, de participer aux images plutôt que d'y s'identifier. En s'y associant, l'image apparaît comme une « chose à la fois affectée et disponible, un fétiche fait de cristaux et d'électricité, animé par nos désirs et nos craintes, une incarnation parfaite de ses propres conditions d'existence […] »

(Hito Steyerl, A Thing Like You And Me, e-flux 15 -Avril 2010)

11. LUCILLE LEGER

Née en 1994 à Paris (France)

En 5e année aux Beaux-Arts de Paris

Lucille Leger renégocie les manières d'habiter en associant des formes végétales, animales et humaines dans des œuvres mobilières. De ce croisement naît d'autres formes poreuses et mimétiques dans des environnements modulables. Ses espaces pénétrables sont eux-mêmes inscrits dans des lieux habités par des choses vivantes et non-vivantes. Comme les œuvres de Lucille Leger éclairaient ceux qu'elles côtoient, les accueillent, les soutiennent ou les protègent, une relation symbiotique s'installe entre elles. Ses sculptures, bien portantes ou mal à l'aise, se comportent comme des organes fonctionnels et expressifs. Elles répondent à des logiques domestiques qui s'adressent à des corps lourds cherchant à s'asseoir, se dissimuler ou se nourrir, qui ont conjointement l'envie de les caresser et un sentiment de dégoût. Par des surplus de matières tumescentes, ces formes pourtiant familles sont rendues abjectes, dans le sens que Julia Kristeva a donné. « Ce n'est donc pas l'absence de propreté ou de santé qui rend abject, mais ce qui perturbe une identité, un système, un ordre. » (Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur : essai sur l'abjection*, Seuil, 1980). En fonction de leurs environnements et de leurs constitutions, ces formes subissent des réactions chimiques provoquant affaïssements, jaunissement, rouille. Il leur est impossible d'échapper à leur vulnérabilité. Elles luttent pour se soutenir en assumant leurs états et leurs limites.

Au cours de son évolution, le paravent a accumulé plusieurs rôles : façonner les espaces, les décorer, interrompre les courants d'air ou encore éroiser une situation. Par un jeu d'obstacle visuel, ce dispositif crée artificiellement un retrait qui isole des corps, cachés et voyeurs à la fois. Il est pris dans le système de l'architecture qui produit le sujet en définissant des champs de visibilité et d'invisibilité dans lesquels les corps sont distribués. Il tient au sein de la scène domestique un rôle d'instrument optique, de lieu de charme mêlant la pudeur à l'exposition. La sculpture *smoky, smoky, smoky screen* (2021) épeluche les fonctions du paravent en l'augmentant et en fragilisant ses matières. Le store se tord tandis que les feuilles de latex se tendent et se détendent au passage de l'artiste dans l'espace. Hors de ses qualités d'écran, le paravent devient une structure sensuelle et affectée.

3. GABRIEL DAY

Né en 1994 à Paris (France)

Diplômée des Beaux-Arts de Paris en 2020

Gabriel Day replace les objets manufacturés et les formes du vivant dans une chaîne de vie plus large. Il s'insère dans ce mouvement évolutif de l'objet organique et technique.

Ses œuvres génèrent des espaces de porosité et de perforations entre des variétés morphologiques et chromatiques. À partir de jeux de faux-semblant, d'agrandissement, de coupe, d'aimantation, d'équi-libre, de solidification et de dépouillement des formes, elles entraînent des croisements proches des pensées animalistes. En enduisant des objets archaïques et industriels de pellicules de résines, il fossilise des signes entre eux. Ce type d'alliage témoigne d'une complexité génétique et sociale entre l'animal, l'humain et leurs outils. « The body itself is only human by virtue of technology: the human hand is human because of what it makes, not of what it is. » (Beatriz Colomina,*Are we human?*,p.52). Pour le paléoanthro-pologue André Leroi Gourhan, repris par Beatriz Colomina, le cerveau se construit aussi par le biais des artefacts que le sujet façonne et qui le définissent par extension comme humain. Avant de se construire en système, les technologies trouvent leurs origines dans le désir d'apparaître au monde. Nos outils créent des fonctionnalités qui ne sont pas les seuls moteurs de leur réalisation. « The human is the only species that has

tenance et à alimenter un business. A l'image de ces stars hollywoodiennes ou des statues de dieux grecs citées par Haraway, la

mâchoire parfaite ne peut qu'être synthétique. Clément Erhardy surenchérit l'étrangeté de ces dents intactes, contrastant avec leur plombage rudimentaire et désose ainsi ces standards de leurs faux-semblands.

12. MÉLANIE MATRANGA

Née en 1985 à Marseille (France)

Diplômée des Beaux-Arts de Paris en 2011

Mélanie Matranga matérialise et met en scène des états émotionnels dans des environnements à la fois neutres et affectés. Elle investit des espaces de circulation et de contact physique, lieux de friction où notre proximité spatiale est en jeu. Ses œuvres plastiques et cinématographiques suivent les allers-retours physiologiques et chimiques qu'il y a entre le sujet intime et l'être ensemble. Elles soulignent les tensions dont se chargent les espaces domes-tiques. Les objets témoins absorbent les états d'âme, qu'ils traduisent en exerçant des contraintes, de l'inconfort et en se marquant de stigmates. Des matières quasi-invisibles, collantes, salissantes et liquides s'infiltrent dans des espaces vides, impersonnels, blancs, crèmes ou translucides. Elle surenchérit ce paradoxe de l'objet impersonnel et altéré en augmentant, par des techniques de moulage ou de transfert, des copies standardisées de pièces iconiques comme la lampe *Akari* de Isamu Noguchi pour IKEA. La clarté du mobilier se trouble par des sécrétions d'humeurs et par des objets parasitaires. Tous ces éléments forment en eux-mêmes un système de communication non verbale, faisant des sentiments leur langage. Les films de Mélanie Matranga reflètent aussi l'insuffisance des mots face aux émotions. Le langage verbal se désolidarise du corps ému qui, bégayant et rougissant, préfère la voie du mutisme. Par le liquide qu'elle contient, l'installation *Tend* (2021) traverse les pores du *white cube* et modifie les comportements des objets. Cette peau opaline produit un espace ouaté et légèrement oppressant pour les humains. Son épiderme synthétique délimite un huis clos, humide et fécond pour les objets, qui préserve l'état végétatif et évolutif de leur display domestique.

13. SAMYA MOINEAUD

Née en 1995 à Poitiers (France)

En 4e année aux Beaux-Arts de Paris

L'univers adolescent que Samya Moineaud développe contient un large spectre d'émotions, de la plénitude heureuse à la douleur. L'artiste matérialise des souvenirs réels, fantasmés, fictifs, en un mot métamorphiques. Elle sonde la violence psychique qui prend racine dans le formatage que le corps social et psychologique subit et dans le deuil de l'enfance que l'adolescent traverse. Grandissant parfois trop vite, il est à la fois trop mûr et trop fragile face à un monde parfaitement faux. Cette transition le plonge dans un état mélancolique qui se reflète dans des objets métaphoriques, nauséaux, désaltérés et insipides. Aussi bien les couleurs que les formes de ses peintures, de ses bandes-dessi-nées et de ses sculptures renferment une toxicité. De leurs tons vifs et gais et des silhouettes franches et lisses de leurs environnements, germent des figures au teint vert semblables à des extraterrestres. Les paysages synthétiques et leurs maisons pavillonnaires, frénétiquement arrangés, étouffent les souvenirs d'une jeunesse insouciante. Du semblant de sérénité, on passe à un calme forcé et anxiogène. Dans ce monde plat aux reliefs simulés, la nature assume ses artifices. Ses aspérités sont radieuses au profit d'une image homogène et désubstantialisée.

Dans la sculpture monochrome *Pot de fleur* (2019), le contenant a fusionné avec son contenu. Il n'y a plus aucun contraste entre l'artefact et l'être vivant, entre le mobilier et ses habitant.e.s. Derrière la naïveté de sa forme enfantine se camoufle le malaise de l'objet désincarné. Le chien a sa place dans le portrait de famille. C'est un doudou à partager. Il intervient dans l'œuvre *Chien gonflable* (2019) comme un élément du mobilier qui se trouve dans une phase descendante. Son épiderme artificiel se libère de l'air qui à lui seul donne au chien sa forme. L'animal simulé dégonfle le lien de dépendance qu'il entretient avec l'humain.

Victoire Gonzalez sculpte la matière de l'hyperréalité, en reproduisant des simulations qui génèrent ce réel. À partir de l'apparence d'objets usinés, elle désose les méthodes de fabrication du travail à la chaîne. Elle remonte ses ramifications en arpentant les hors-champs de la production. Par des procédés de détournement d'objets chinés dans des bazars ou par l'imita-tion des qualités physiques de matériaux industriels, elle rend compte de nos environnements aseptisés et calibrés. L'industrie de masse concentre ses stratégies marketing sur l'image, étant donné le rôle de la vue dans les mécanismes du goût. Les œuvres de l'artiste témoignent de l'expérience essentiellement optique de ce monde déréalisé. Dans son enquête sur la généralisation du simulateur, elle observe la diversité des matières plastiques qui, à elles seules, permettent de multiplier à l'infini les formes produites pour les parcs à thèmes et la publicité. Les propriétés extensibles abolissent la hiérarchie des substances en s'y substituant.

Derrière le naturel de l'objet, la seraine évidence de sa fonctionnalité – qui est en fait une pseudo justi-fication - se cache une idéologie. C'est à la relation exclusive au confort que l'œuvre *Dauphin* (2021) fait référence. Sur la gauche d'un panneau de LEDs pro-duisant des lumières pâles et acidulées, repose un vitrail en sucre. Le dauphin qui y est représenté traverse un soleil sur fond de ciel rose. Cette image convoque des motifs archétypaux de goodies touris-tiques, qui se retrouvent dans les magasins de parcs aquatiques. Se dessine dans la lampe galbée en quatre parties, la jonction de deux paires de masses charnues comme si des fesses tatouées en bas relief nous regardaient. À tout point de vue, cet objet est clos. Il ne sert pas tant à éclairer de sa lumière mais à signifier l'atmosphère fantasmée d'un paysage. L'œuvre *Beurrier* (2020) est extraite de l'installation « Sintofoam Diary » – nom qu'elle emprunte à la résine éponyme utilisée dans l'industrie du jouet. On a ici réellement affaire à des matériaux représentés pour ce qu'ils sont, à des standards qui passent du particulier au singulier. Une famille de tartines expose la singularité de chaque morceau de pain. Avec le pain de mie industriel, on assiste à la transposition d'un objet ancestral et du geste authentique du boulanger. Ce produit trouve sa notoriété dans sa conservation industrielle qui tend à tout immortaliser. Alors que les symboles perdurent, les matières s'altèrent de manière volontaire ou involontaire, dans l'étuve du Palais des Beaux-Arts à ses heures les plus chaudes. Le vitrail, dont le sucre se désagrège, se libère de la forme dictée par son moule, tandis que le beurre ranci ne cherche plus à plaire.

4. CLÉMENT ERHARDY

Né en 1994 à Paris (France)

En 5e année aux Beaux-Arts de Paris

dans ses mouvements. Une chose se définit toujours par le sujet percevant, nous dit Maurice Merleau-Ponty. Suivant cette logique, c'est au corps avant tout - foyer de nos perceptions - de servir de repère. Clément Erhardy prélève des archétypes d'objets et d'événements pour provoquer des mises en image de mouvements synthétiques. Quand, avec un boomerang, il perfore une chouette naturalisée, il fige dans leur collision une forme hélicoïdale et restaure l'image du mouvement. Ce type de dissection fait écho aux techniques de fragmentation du temps et de l'espace d'Etienne Jules Marey et Eadweard Muybridge, dans le sillon desquels Clément Erhardy décrypte le réel à partir de l'illusion. Il s'interroge sur l'extension du domaine de la perception en intégrant des sujets morts ou mécaniques, en complicité avec le vivant. Dans une autre de ses installations, un vidéoprojecteur empathique projette et observe une étreinte en boucle entre deux personnages modélisés en 3D. Cette diffusion/réabsorption des images témoigne de la rapacité de l'objet et de la mobilité factice des images. À l'action de l'espace-temps simulée s'ajoute l'imitation du vivant. Cette addition conduit les corps qui se succèdent à se prendre simultanément leurs propres artifices en pleine face.

Dans l'œuvre *Accords perdus* (2021), un ensemble de reproductions de mâchoires s'échangent des rires arrêtés. Elles donnent forme à une discussion muette amputée du sujet. Une anomalie détectée par Donna Haraway quand elle découvre que ses étudiant.e.s possèdent les mêmes morphologies buccales héritées d'un modèle classique grec. Au même titre que les objets cités, la mâchoire devient un système de projection produit par des normes, ici culturelles. Les dents ne sont effectivement pas que outils de mastication, elles sont aussi des marqueurs d'identité et de hiérarchie sociale. Ces prothèses dentaires servent à la fois à remplacer des soins médicaux, comme pendant la crise des années soixante-dix, à afficher des signes d'appar-tenance et à alimenter un business. A l'image de ces stars hollywoodiennes ou des statues de dieux grecs citées par Haraway, la mâchoire parfaite ne peut qu'être synthétique. Clément Erhardy surenchérit l'étrangeté de ces dents intactes, contrastant avec leur plombage rudimentaire et désose ainsi ces standards de leurs faux-semblands.

7. MARIE GRIHON

Née en 1994 à Toulouse (France)

Diplômée des Beaux-Arts de Paris en 2019

Marie Grihon manipule des volumes à partir de lignes spatiales, tactiles et graphiques. Le plat s'étire, se tend, se trace et se déplace d'un média à l'autre et d'une dimension à l'autre. Ces formes oscillent de l'image photographique à la sculpture et de l'image dessinée à l'installation. L'objet vêtement jalonne les œuvres de l'artiste qui en fait sa matière première pour ses qualités multi-dimensionnelles, transitant de la surface, par le dessin ou le lé de tissu, au volume. Une réciprocité advient entre le vêtement qui se sculpte par l'usager et le corps de celui-ci qui se meut en fonction de la chaleur, de l'élasticité, de la taille, de l'épaisseur et des fonctions de ces tissus. Ses organes et sa raison sont mobilisés par ces costumes eux-mêmes habillés de choses plus symboliques qu'utilités. Mais leurs symboles s'échappent comme les cravates qui, sorties de leurs gonds, fuient le travail puis deviennent des punctuations. Des doublures, aux propriétés de secondes peaux satinées, se pavangent comme des mues. Ces enveloppes intimes et génériques à la fois, habitent des espaces de la présence d'une chose qui s'amuse, qui provoque ou qui attend. Les vêtements ne répondent plus tant à des modèles morphologiques mais à des états physiques, à moins de traduire l'anatomie d'un lieu, ses arrondis ou sa hauteur sous plafond. Discrets, flegmatiques, espègles et gourmands, ces personnages inertes mais non moins caractériels et indisciplin-és, s'inscrivent dans des narrations voisines de la science-fiction.

Serpentine, la plinthe de l'œuvre *dull decision* (2021) rase l'angle de deux murs modestement étouffés et en gomme les extrémités. Mais la mollesse de cette prothèse architecturale, sineuse, inoffensive et intrusive rend compte de son improductivité. Cet objet visuellement sourd murmure une rumeur qui s'étire dans l'espace. C'est la trace subliminale d'un rêve dans lequel un humain a adapté sa morphologie aux creux et aux plis qui dessinaient une chambre. Le comportement déviant du mobilier se poursuit dans le socle *Fauteuil capitonné* (2021) qui reçoit les états d'âmes de la sculpture de Rafael Moreno. Les fournitures que l'artiste trouve dans des marchés aux puces se font également pénétrer par les émotions de leurs utilisateur.rice.s. Avec

5. ELISA FLORIMOND

Née en 1995 à Cayenne (Guyane)

En 5e année aux Beaux-Arts de Paris

Elisa Florimond collectionne, s'approprie et associe des images et des objets. Leurs origines vont du cinéma aux phénomènes naturels en passant par différents domaines scientifiques (ichtyologie, entomologie, paléontologie…). À partir d'une répétition, parfois inconsciente, de motifs, elle génère des liens fortuits entre des espaces et des temporel-lités reculés. Dans son essai *The Birth of Design*, (Superhumanity: *Design of the Self Paperback*, e-flux architecture, 2018), Spyros Papapetros évoque les recherches de l'architecte Frederick Kiesler sur l'architecture magique et le design. D'après lui, le design résulte de notre digestion du vivant, du mort et des choses intermédiaires. Il naît du cannibalisme entre l'objet animé et inanimé et d'un besoin de pénétrer l'esthétique des choses. « C'est une abstraction mentale et une extraction matérielle, un arrachement des surfaces de la peau animale et du sol géologique. » Le rôle du design excède donc de loin sa fonctionnalité immédiate. En plus de ne faire qu'un avec l'animal, il intervient comme un portail vers des esthétiques cosmiques. Dans son tableau « Abstraction et design » datant des années 1940, Kiesler introduit la création du design par un ensemble de situations. Du crocodile ingérant un minéral brut, on passe à un spécimen géométrique, la mâchoire de nouveau béante devant une plaque de métal.

Il n'y a ni début, ni fin dans ces opérations, comme l'œuvre *Sobek* (2021) l'évoque, mais un cycle continu d'absorptions. Prenant sa respiration à l'aide d'un artefact immortalisé, la table IKEA semble elle aussi ancrée dans le temps long. Le passé s'enchevêtre dans le futur par la mâchoire ouverte du reptile naturalisé et de l'entrebâilure de la table, formant une flèche vers l'origine de la conception des choses. Sur l'étagère *BILLY* de l'œuvre *Petit Billy* (2020) repose un crâne de brebis. Inséré entre les planches de bois de l'étagère, le logo de la marque de fromage fait la jonction entre le crâne et son socle. Dans ce trio sémantique se superpose des signes voisins et de natures opposées. La structure osseuse appartenait à une brebis particulière, tandis que le fromage de brebis dissout l'animal dans l'anony-mat. Dans tous les cas, l'animal s'absente, dissipant toute relation possible. Seul subsiste le lien du consommateur avec son produit, interpellé par un nom aux sonorités innocentes et affectives. Les marques deviennent des objets matériels décrits selon les critères du vrai et du faux. Elles sont des substances matérielles desquelles découlent des objets qui nous transportent dans une culture hors-sol, faite de logos, symboles sans lieu et sans territoire. Il en va ainsi pour l'étagère qui véhicule un sentiment d'identification à un objet des plus impersonnels.

14. RAFAEL MORENO

Né en 1993 à Bogota (Colombie)

En 5e année aux Beaux-Arts de Paris

Les œuvres de Rafael Moreno sont des extensions performatives de corps absents ou lentement mutans. Son langage, à la fois poétique et matériel, s'articule dans des objets symboliques et vagabonds. Ces objets personnifient des états tout en conservant leurs propres logiques. Leurs matières composites leur donnent des allures mal dégrossies et des corps à la fois frères et tenaces. Des oiseaux aux yeux de laser, un mannequin de matières perforées, des cannettes de coca bipèdes se nichent dans leurs espaces. Ils y habitent comme dans un cartoon régi par une temporalité végétale. Pendant que certains choisissent de pourrir, d'autres restent intacts, sauve-gardés par les conservateurs qu'ils contiennent ou par leur nature mélancolique. La mélancolie, qui peut s'éprouver comme une société secrète, d'après Romain Noël, préserve ces choses. Les rôles de ces objets sont interchangeables puisqu'ils peuvent simultanément se présenter en acteur.rice.s principaux, en observateur.rice.s, en sujets ou en outils. Un processus alchimique s'installe entre ces matériaux expressifs, se transmutant en personnages vivants au sein d'un système de relations sociales. Leurs échelles et leurs positions entraînent des changements instantanés. On se sent immense en survolant les maquettes par vue aérienne ou au contraire minuscules face à une gigantesque toile d'araignée en colle durcie. Les perceptions évoluent au rythme des choses qui rampent, se dressent et se greffent aux œuvres des autres.

The Dictator (2021) pose sur le fauteuil de Marie Grihon, une sculpture qui prend la forme d'une maquette de chambre habitée par un esprit capricieux. Elle se comporte comme un bébé contradictoire qui demande de l'attention et vomit sur ceuxux qui le changent. Ses excès d'autorité se manifestent par l'implosion de la sauce tomate qui pour plusieurs raisons le condamne à rester abandonné. D'un point de vue chimique, ce personnage est autousifissant puisqu'il contient une substance acide en capacité de produire de l'électricité. Mais la tomate intervient aussi comme un objet d'humiliation comme si le public l'en avait bombardé pour le ridiculiser. Sur le store du paravent de Lucille Leger, se lit un poème de Rafael Moreno gravé à même le bois. Ce texte incisé, proche des dendroglyphes, manifeste le désir d'imprimer la présence d'un corps solitaire au cœur d'un objet standard.

Le contact haptique et archaïque avec la matière reconforte le romantique.

Pablo Lacoste construit une banque d'images standardisées et autobiographiques qu'il capte dans la ville, sur internet et dans les médias. Il assimile des motifs à des situations en tissant des scénarios cryptés à partir de tableaux de société stéréotypiques. Ses peintures et ses montages préservent l'évanescence de ses souvenirs qui s'entremêlent à cette culture de masse. Pablo Lacoste entrouvre des failles dans lesquelles il insère des images anachroniques - ensembles synesthésiques composés de motifs, d'artefacts, de réminiscences et de personnages. Que l'on navigue dans ses ordures, que l'on rase ses surfaces tailladées ou qu'elle se voit de loin, la ville de Pablo Lacoste affiche son armure, incisive de l'extérieur, salie, nécrosée ou au contraire artificielle en apparence. Quand les liquides surgissent dans son corpus d'images, ils évoquent une attaque, un assèchement ou un accablement. Le motif de la mer renvoie au geyser des forces de l'ordre, la bouteille d'eau en plastique vide à la perte, les gouttes de la fontaine à des larmes. Tous ces gestes d'absorption, d'extériorisation et de re-digestion traduisent la saturation des images du monde. Son réemploi de simulations 3D d'intérieur domestique véhicule des visions aussi idéales que morbides du foyer. Cette séparation radicale entre le dedans et le dehors s'abroge dans ses peintures.

Dans sa peinture *Ma girafe* (2020), Pablo Lacoste a représenté Sophie la girafe® à partir de résidus mnésiques déformés par le temps et ranime les fantômes de son enfance. Les rapports d'échelles découlent de visions fantasmées que l'artiste a interprétées depuis les images de son enfance. Cette figure floue qu'il a amenée sur la toile projette une ombre vaporeuse, comme s'il s'agissait de *sa persona*, cette personnal-ité analysée par Carl Gustav Jung avec laquelle l'individu définit son rôle en société.

anthropomorphes. Ce monde de jouets, pastichant celui des adultes – de ses personnages cocasses ou morbides, en passant par le CRS, l'alcoolique et le propriétaire - caricature dans un même élan leurs fictions et leurs systèmes d'autorités. Parmi les sources de ses matrices et de ses sculptures, il y a le *Sperrmüll* - l'orsque des habitants.e.s de Karlsruhe (Allemagne) vident leur cave - ou des magasins comme HEMA où le cheval vient.

À l'instar de ses grandes sculptures, le minuscule *Twisted Horse* (2020) condense l'habileté et la vivacité des gestes de l'artiste. Cette œuvre rappelle la prolifération du motif du cheval dans les foyers occidentaux. Il devient, dans les années 2000, l'une des formes les plus usitées par les concepteur.rice.s de jouets. En remontant au xixe siècle, un basculement s'opère : avec l'industrialisation, les enfants deviennent des consommateurs à part entière. Du point de vue du marketing, les enfants et les adultes s'égalisent par leurs pulsions consuméristes. Au-delà du développement psychomoteur, on cultive la dimension affective et sociale des jouets. Il s'agit moins de bricoler que de mettre en relation des objets déjà individualisés, au détriment des jouets de construction. Dès lors qu'un jouet change d'état, une déviance se manifeste. Max Coulon simule la mesquinerie de Sid qui torture les jouets dans Toy Story. De nouveau en quelques gestes concis, la matière se retourne sur elle-même et désinhibe ses propriétés. N'ayant pas pour habitude d'exposer de petites pièces, *Twisted Horse* repose sur un dispositif scénographique démesuré : une étagère d'environ 7 mètres de long qui renoue avec l'attachement de Max Coulon pour la dispropotion.

10. ROMAIN LANDI

Né en 1995 à Paris (France)

En 4e année aux Beaux-Arts de Paris

Le générique appartient à un vaste champ de forces interconnectées. Il est intrinsèquement lié aux systèmes de conception, de production, de distribution et de stockage. En tant que qualité dominante des objets, il traduit les choses en énergie et en informations compressées. Les œuvres de Romain Landi en appellent à une désorientation de cette tendance au cœur de l'esthétique de la globalisa-tion. L'artiste repère et stimule des zones et des failles où se concentrent leurs potentialités latentes. Il invente des nœuds de relation entre des génériques sortis de leur trajectoire. Des objets industriels et domestiques s'asso-cient pour leurs résonances sémiotiques, leurs propriétés et leur ergonomie. Un langage de choses banales qui rappelle la poésie de Francis Ponge, se développe à partir de ces artefacts (lasagnes, dentifrice, lentilles, emballages, etc.). Ces choses se retrouvent dans un état liminal qui permet l'étude de la psychologie des matières. Sortis de leur contexte commercial et à la limite de s'introduire sur le terrain de l'architecture, ces objets libèrent leurs fonctions aberrantes dans des scénarios énigmatiques. Romain Landi les isole, les met à distance de leur marque et les recouvre de matériaux organiques (terreux) et de construction (plâtre). Cette technique de flocage les fige dans une autre temporalité, dans un entre-deux flottant entre l'avant et l'après, le dedans et le dehors qui témoigne d'ailleurs de l'intérêt de l'artiste pour les chantiers. Les installations semi-précaires des travaux de construction/déconstruction donnent accès aux gestes architecturaux en train de se faire. Romain Landi s'inspire de ces formes lorsqu'il s'empare de matériaux hétérogènes, du BTP notamment, qu'il emboîte comme des puzzles en volume. Ses proto-espaces résultent de jeux d'équilibre et de calculs qui prennent forme jusque dans les légendes de ses œuvres. Dans ses titres, il ôte parfois la majorité des lettres que ses objets contiennent. Quand il comble les vides qui se forment entre elles, c'est avec une succession de punctuations. Ces mots semblent fuir au même titre que les choses qu'ils devraient retranscrire alors qu'ils ne se montrent que sous forme d'énigmes. Ils se cryptent tous deux comme autant de rébus et de dingbats - son équivalent graphique.

L'engrenage d'objets présenté ici tient par des liens physiques et sémantiques codés. Par un jeu de chiffres, ces choses calibrées donnent les mesures de nos standards. Le titre de l'œuvre *U+23F8* (2021) correspond à la transcription en norme unicode du symbole pause. Cette fixation du temps s'associe à celle du son dont les écouteurs, accrochés par le haut avec abus, sont exclus. L'effet auditif du plâtre qui étouffe et du polystyrène qui isole, détourne l'image des crochets en tympan. Alors que les standards millimétrés sont faits pour ne présenter aucune faille afin d'optimiser les chaînes de production, ceux qui se retrouvent dans *U+23F8* s'atrophient ensemble.

8. NASTASSIA KOTAVA

Née en 1990 à Minsk (Biélarus)

Diplômée des Beaux-Arts de Paris en 2020

Nastassia Kotava rejoue des signes d'autorité et des rapports de force. Elle tord avec malice les codes des objets usinés et les espaces institutionnels, domestiques, urbains et photographiques qui accueillent ses œuvres. En contournant des conventions, des conclusions et des automatismes, elle apporte des solutions littérales, malvenues, invisibles ou à la dernière minute. Cela implique une habile analyse des dynamiques et des enjeux inhérents aux objets et espaces traités ainsi qu'à leurs usagers. Ses œuvres puisent dans leur politique et leur économie. Nastassia Kotava propose un arbitrage dénué de moquerie ou de malveillance, entre des modes vestimentaires, des mœurs et des substances. Il ne s'agit ni de vénérer ni d'ironiser mais de se tenir au milieu de ces deux attitudes, là où les choses se banalisent, là où les symboles s'annulent. Ses œuvres délimitent le point médian, où il ne se passe rien, à la convergence des extrêmes. Des couples précaires émergent, mêlant le standard au sauvage, le humble au grossier, le pauvre à l'ostentatoire, l'essentiel au futile, le sacré au profane, ou encore le consensuel au violent. Cela passe notamment par la customisation d'objets voués à rester vierges, laissant la trace d'un geste espègle porté par le désir de marier des étrangers.

Nastassia Kotava s'est portée volontaire pour travailler avec la collection des Beaux-Arts de Paris. En rendant accessible les œuvres qu'elle a repérées tout en les occultant, son installation mobile *Marco / Léonard* (2021) révèle un moment intime de la conservation. L'artiste met en parallèle Marco, le peintre sans-abri de la rue des Saint-Pères à Paris, et Léonard de Vinci. Par cet aplatissement des hiérarchies, l'œuvre de Marco qui n'a encore jamais été montrée, s'élève et devient la quasi-égale d'un chef-d'œuvre. En abordant le marché de l'art par ses deux bouts, *Marco / Léonard* met en regard la valeur réelle des œuvres - leur valeur d'usage, esthétique et affective - et leur valeur monétaire, nominale et symbolique.

Son choix, qui l'a orientée vers le dessin de Léonard de Vinci et la peinture d'un artiste inconnu du monde de l'art, s'est fait dans un contexte particulier. La peinture se trouve être le « produit » phare du marché de l'art. En 2017, le record de la toile la plus chère du monde est attribué à Léonard de Vinci, pour 450,3 millions de dollars, une vente Christie's à New York. Avec ses landaus, Nastassia Kotava joue avec l'analyse que Sigmund Freud a faite de Léonard de Vinci, s'articulant sur un épisode raconté par l'artiste : « Je semble avoir été destiné à m'occuper tout particulièrement du voutour, car un de mes premiers souvenirs d'enfance est, qu'étant encore au berceau, un voutour vint à moi, m'ouvrit la bouche avec sa queue et plusieurs fois me frappa avec cette queue entre les lèvres ». (Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci, Sigmund Freud, Gallimard, 1910, p. 29) D'après Freud y voit la preuve d'un refoulement libidinal qui influencera toute la vie de l'artiste.

2. MAX COULON

Né en 1994 à Strasbourg (France)

En 5e année aux Beaux-Arts de Paris

Les sculptures figuratives de Max Coulon puisent dans un répertoire d'objets trouvés, de formes ludiques et de conventions architectu-rales. Ses techniques de sampling croisent des opérations contradictoires, des réparations d'objets ruinés et de malmenages d'archétypes ornementaux. Il met à l'épreuve des modèles architectoniques, classiques et modernes, qu'il rejoue par des gestes intuitifs à la fois dans et à l'écart de l'académie. Les logiques de la sculpture canonique, dictant son équilibre, son calibrage et sa symétrie, sont fragilisées pour mieux être soulignées. L'artiste lorgne les normes et les caractéristiques ornementales du style néoclassique, des créatures de style néo-gothique et des fantaisies des grotesques. Leurs architectes dont érigé des figures fortes, des images puissantes pour soutenir des édifices. Autant dans la filiation qu'en réaction à cet héritage, Max Coulon parodie ces genres qui excellent dans l'art de la citation. Il traite les motifs comme des corps inanimés dont il remue la matière. Ses objets taillés dans la masse dérivent des atlantes et des cariatides puis retournent vers un état primitif de la sculpture, vers sa base qui réapprend à se soute-nir elle-même. L'artiste façonne des formes juvéniles avec des matériaux robustes comme le bois et le béton. Il se fait guider par leur propriétés, pour en évacuer les contraintes techniques et ainsi leur donner le corps qu'ils contiennent parfois déjà. Des morceaux recollés et des gonflements de joints naissent quantifiés de stigmates. En provoquant leurs défauts, ces agrégats d'objets moulés et de matières premières sculptées rendent compte d'une physionomie des matériaux. Leurs personnalités s'incarnent dans des figures d'animaux, des bas-reliefs de sept nains ou encore dans des maquettes de maison. Générant leur propre proportion, Max Coulon convoque un réel à l'échelle de ses sculptures

car un de mes premiers souvenirs d'enfance est, qu'étant encore au berceau, un voutour vint à moi, m'ouvrit la bouche avec sa queue et plusieurs fois me frappa avec cette queue entre les lèvres ». (Un souvenir d'enfance de Léonard de Vinci, Sigmund Freud, Gallimard, 1910, p. 29) D'après Freud y voit la preuve d'un refoulement libidinal qui influencera toute la vie de l'artiste.