

MUba

Eugène Leroy | Tourcoing



**OTHERWORLDLY
DES MONDES IRREELS**
Illusions d'optique et réalités miniatures

04.10.12 - 07.01.13

DOSSIER DE PRESSE



Frank Kunert, kinder!, 2006.

Exposition organisée en coproduction avec le



museum of arts and design

MAD, MUSEUM OF ARTS AND DESIGN, NEW YORK

MUba EUGENE LEROY

Marion Demonteil
2 rue Paul Doumer
F-59200 Tourcoing
T +33 (0)3 20 23 33 59
F +33 (0)3 20 76 61 57
www.muba-tourcoing.fr
communication-muba@ville-tourcoing.fr

BUREAU DE PRESSE Lille3000

Olivier Célarié
Dimitri Besse
105 Centre Euralille
F-59777 Euralille
T +33(0)3 28 52 30 00
F +33(0)3 28 52 20 70
presse@lille3000.com

CLAUDINE COLIN COMMUNICATION

Presse Nationale et Internationale
Julie Martinez
28, rue de Sévigné F-75004 Paris
T +33(0)1 42 72 60 01
F +33(0)1 42 72 50 23
julie@claudinecolin.com

_ SOMMAIRE

Communiqué de presse	3
L'exposition	4
Propos des artistes	6
Biographies des artistes	35
Visuels disponibles	43
Partenaires de l'exposition	45
Le regard à la parole, autour de l'exposition	47
Informations pratiques	48

_ OTHERWORLDLY DES MONDES IRREELS

Illusions d'optique et réalités miniatures

04.10.2012 > 07.01.2013

Dans le cadre de **Fantastic 2012 - lille 3000**

MATTHEW ALBANESE | RICK ARALUCE | AMY BENNETT | OLIVER BOBERG | MAT COLLISHAW | BETHANY DE FOREST | THOMAS DOYLE | GREGORY EUCLIDE | PETER FEIGENBAUM | JOE FIG | PATRICK JACOBS | KIM KEEVER | FRANK KUNERT | GUY LARAMEE | DAVID LAWREY & JAKI MIDDLETON | WALTER MARTIN & PALOMA MUÑOZ | DIDIER MASSARD | CHARLES MATTON | MICHAEL C. McMILLEN | LORI NIX | DAVID OPDYKE | JUNEBOUM PARK | LILIANA PORTER | PROPELLOR DESIGN | JONAH SAMSON | MICHAEL PAUL SMITH | TRACEY SNELLING | PAOLO VENTURA | ALAN WOLFSON.

COMMISSARIAT :

Holly Hotchner, Directrice, Museum of Arts and Design, New York
David Revere McFadden, Commissaire, Museum of Arts and Design, New York

COMMISSARIAT GENERAL :

Evelyne-Dorothee Allemand, Conservatrice en chef et Directrice, MUba
Yannick Courbès, Conservateur adjoint, MUba

PUBLICATION :

Otherworldly : Optical Delusions and Small Realities, sous la direction de David Revere McFadden, 266 p., anglais, édition Martina D'Alton, 38 €
Traduction française

_ COMMUNIQUE DE PRESSE

Le MUba, Tourcoing invite le MAD, Museum of Arts and Design, New York, en présentant l'exposition *OTHERWORLDLY* en coproduction, dans le cadre de **Fantastic / lille3000**

La notion de réalité virtuelle a été un facteur déterminant dans la transformation de notre environnement social et artistique depuis les années 70. Cependant, le plaisir de faire des choses à la main ou engageant d'une façon très directe matière et savoir-faire ne cesse de croître.

OTHERWORLDLY, Des mondes irréels : illusions d'optique et réalités miniatures rassemble les travaux d'artistes internationaux qui viennent des États-Unis, du Canada, d'Australie, de Corée du Sud, de France, d'Allemagne, des Pays-Bas et d'Argentine, fabricant des petits mondes — paysages ou intérieurs — dans le format qu'on appelle dans la tradition *diorama*.

Nombre de ces artistes présentent leurs mondes fictifs comme sculptures ou installations, d'autres font de ces maquettes le sujet de photographies et de vidéos ou les emploient comme modèles de leurs peintures.

Les dioramas que ces artistes produisent de leurs mains, dans l'atelier, par la finesse du détail et par la dextérité de l'exécution, entendent persuader le spectateur de la réalité de ce qu'il voit.

_ OTHERWORLDLY DES MONDES IRREELS

Illusions d'optique et réalités miniatures

MATTHEW ALBANESE | RICK ARALUCE | AMY BENNETT | OLIVER BOBERG | MAT COLLISHAW | BETHANY DE FOREST | THOMAS DOYLE | GREGORY EUCLIDE | PETER FEIGENBAUM | JOE FIG | PATRICK JACOBS | KIM KEEVER | FRANK KUNERT | GUY LARAMEE | DAVID LAWREY & JAKI MIDDLETON | WALTER MARTIN & PALOMA MUÑOZ | DIDIER MASSARD | CHARLES MATTON | MICHAEL C. McMILLEN | LORI NIX | DAVID OPDYKE | JUNEUM PARK | LILIANA PORTER | PROPELLOR DESIGN | JONAH SAMSON | MICHAEL PAUL SMITH | TRACEY SNELLING | PAOLO VENTURA | ALAN WOLFSON.

Le MUba de Tourcoing, invite le MAD, Museum of Arts and Design de New York en coproduction de l'exposition *OTHERWORLDLY, Des mondes irréels : illusions d'optique et réalités miniatures*. Cette exposition met en lumière le phénomène d'une renaissance de l'intérêt, chez les artistes, pour les constructions miniatures et les productions d'environnements artificiels ou de réalités alternatives faites à la main et à petite échelle, présentées soit sous la forme de dioramas, de maquettes et d'installations in situ spécifiques, soit sous celle de sujets pour la photographie ou la vidéo. Ce sont des mondes au « réalisme magique », qui ont été conçus et réalisés au cours d'un travail intense avec les matériaux, avec une attention portée au détail et le souci d'un contenu significatif. Dans cette exposition, les œuvres sont présentées comme des dioramas, des maquettes et des installations *in situ*, aussi bien qu'à travers des photographies et des vidéos. La qualité des œuvres créées de nos jours dans ces formats est étonnante ; et le phénomène de la création de dioramas n'est que très peu documenté ou reconnu par les musées et les galeries.

OTHERWORLDLY présente l'œuvre contemporaine d'environ 31 artistes qui ont renouvelé l'intérêt pour cette forme d'art. Pour le MAD, comme pour le MUba du reste, l'exposition est l'occasion de réfléchir sur la mission du musée - explorer les matériaux, les processus, et le "sens du faire" - dans un format nouveau et très inattendu : chaque œuvre de l'exposition reflète en effet l'intérêt passionné des artistes pour le concept et le moyen de produire du sens. Ce sont des artistes qui consacrent leur temps et leurs efforts sans compter, pour atteindre des visions extraordinaires de réalité. Elles entrent parfaitement dans le cadre de l'initiative du MAD tout comme le projet scientifique du MUba, consistant à défier et éroder les frontières séparant traditionnellement les différents champs de créativité - notamment depuis la redéfinition du MAD comme musée d'arts et de design et son installation dans un nouveau lieu à Manhattan en 2008. C'est en effet le cœur même du projet de cet étonnant musée New-yorkais que de s'intéresser à ces deux champs de création et à des créateurs du monde entier pour leurs transformations de matériaux, du plus artisanal à ceux du digital. *Otherworldly* a ainsi été pour le MAD la première exposition abordant le champ de l'image, et l'intégrant dans sa mission tout en établissant de nouveaux liens entre art, artisanat, design et production visuelle.

OTHERWORLDLY fait à son tour coïncider les interrogations du MUba avec la redéfinition de la politique culturelle de Tourcoing et son affirmation autour des liens entre image et industries créatives. L'exposition se concentre uniquement sur des réalisations créées par les artistes comme des œuvres d'arts, et ne comprend pas d'autres formes de modélisme, ni maquettes pour le théâtre, ni décors faits pour les passionnés de trains miniatures, ni maquettes d'architecte, ni maisons de poupée. Un critère important pour la sélection des artistes dont les dioramas ont servi de sujet photographique est que l'effet photographique final doit être obtenu en utilisant un équipement et un éclairage traditionnels, sans être manipulé de façon digitale avec des logiciels tels *PhotoShop*.

OTHERWORLDLY, *Des mondes irréels : illusions d'optique et réalités miniatures* est organisée autour de quatre thèmes qui fournissent un contexte aux œuvres, et offrent au spectateur une trame narrative qui les rend accessibles. Ces thèmes sont **Archéologie de l'Apocalypse**, **Rêves & Souvenirs**, **Voyeurs/Provocateurs**, et **Plus vrai que nature**.

ARCHEOLOGIE DE L'APOCALYPSE

Les dioramas aux scènes présentant des décors d'architecture gothique avec ruines furent parmi les plus appréciés dans la production de Daguerre. Le goût pour les ruines est en effet un trait caractéristique de l'esprit romantique, tant dans la littérature que dans les arts : les lecteurs des années 1810 sont ceux qui savourent les romans noirs tels que *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, *Northanger Abbey* (1818) de Jane Austen et *Vampyre* (1819) de John William Polidori. La contemplation des ruines suscite la méditation romantique sur les idées de la déréliction, la destruction et la mort dernière. L'historienne Sophie Thomas retient ainsi le diorama comme phénomène particulièrement représentatif de l'époque : « une technologie visuelle révélatrice qui exploite l'indétermination perméable de l'intériorité gothique », révélant le caché « pris dans les rets de la présence spectrale des morts » (note 1). Cette exploitation invasive du souvenir, cette conscience oppressante de la fuite du temps et du temps révolu, et la contemplation glaçante de la catastrophe, du déclin et de la désolation sont aujourd'hui relayés par certains des artistes présentés dans l'exposition *OTHERWORLDLY*.

REVES & SOUVENIRS

Salvador Dalí l'a écrit : « *La différence entre les vrais souvenirs et les faux est exactement la même qu'avec les bijoux : ce sont les faux qui ont toujours l'air le plus vrai.* ». Plusieurs artistes dans l'exposition explorent le royaume des rêves et des souvenirs, hors d'atteinte et inextricables. A travers les mondes miniatures qu'ils créent et les atmosphères qui émanent de leurs œuvres, ces artistes questionnent la nature et la signification des expériences remémorées ; ils recherchent les points d'intersection entre rêves et souvenirs, les manières dont les deux se croisent, ou vont même transiter, passant d'un niveau de la conscience à un autre.

VOYEURS/PROVOCATEURS

Dioramas et maquettes offrent pour recréer le monde — ses replis cachés, ses royaumes secrets et les spectacles qu'il propose aux yeux de tous — des possibilités virtuellement sans limites, et l'impact de leur immédiateté est sans pareil. Les artistes dans la section intitulée « *Voyeurs/Provocateurs* » modèlent des répliques de mondes où nous pourrions espérer vivre, ou du monde que peut-être nous imaginons. Ce sont des méditations, dont l'échelle intime condense et distille une atmosphère parcourue d'émotion. De longs récits — d'imagination, de nostalgie, de perte, de consolation, de reflets —, sans voix et sans écrit, emplissent ces lieux.

PLUS VRAI QUE NATURE

Charles Baudelaire a vanté les dioramas « *dont la magie brutale et énorme sait [m']imposer une utile illusion (...). Ces choses, parce qu'elles sont fausses, sont infiniment plus près du vrai* » (note 2). Nous vivons, au XXI^{ème} siècle, dans un monde que la technologie commande, et notre expérience de la nature, particulièrement celle du paysage, passe essentiellement par la médiation de ces technologies. Notre représentation du paysage est traditionnellement bidimensionnelle, en peinture, en photographie, à la télévision, au cinéma ou sur nos écrans d'ordinateurs. Aujourd'hui le cinéma 3D et la télévision nous ouvrent des voyages dans des territoires différents, mais vivre l'expérience dans son fauteuil est une chose que les dioramas proposaient déjà deux siècles plus tôt. Et les fabricants de dioramas contemporains réveillent en nous la même fascination pour les lieux simulés, qu'ils soient exotiques ou très connus, copies de la réalité ou purement imaginaires.

1. Sophie Thomas, *Romanticism and Visuality: Fragments, History, Spectacle*, Routledge, New York et Londres, 2008, p.116.
2. Cité dans Thomas, *Romanticism*, p. 122.

_ PROPOS DES ARTISTES



A New Life #1
2011



Studio view
Atelier de l'artiste

MATTHEW ALBANESE

Pour réaliser mes œuvres, je construis des miniatures très détaillées, que je fabrique en employant des matériaux bruts et des objets de mon univers domestique. Chacun des aspects de mes paysages, depuis l'étape de la construction jusqu'à l'installation au final de l'éclairage de la pièce, est méticuleusement préparé à l'avance. L'ensemble des procédés que je mets en œuvre installe le point de vue, que captera l'appareil à photo.

La combinaison des divers paramètres techniques de la photographie — l'échelle, la profondeur de champ, le rééquilibrage des couleurs et l'éclairage — me permet d'altérer radicalement l'apparence des matériaux que j'utilise. Chaque paysage me prend des mois pour l'achever. Mais ils incluent le plus souvent certains éléments qui ne sont pas voués à la permanence et risquent de se dégrader dans le temps. Parfois, il me faut des semaines pour trouver les composantes spécifiques du monde que je suis en train de créer. J'expérimente avec la texture, les couleurs, les motifs. Surtout, la clé du succès est dans la manière dont les matériaux vont réagir à la lumière. Il y a toujours dans mon travail une période de tâtonnements, et c'est alors que la plupart des découvertes se font, généralement par accident. Chaque nouvelle pièce emploie quelque chose que j'ai appris dans celle qui précède, ainsi je forme à loisir, en utilisant les mêmes éléments, de nouvelles illusions surprenantes... L'œuvre finale apparaît quand le paysage est visé dans l'œil de l'appareil photographique. Certaines de mes compositions sont recyclées dans d'autres environnements ultérieurs, mais il y en a qui se détruiront d'elles-mêmes au cours de l'opération photographique.



The Longest Hours, 2011
Atelier de l'artiste



RICK ARALUCE

Je réalise une grande partie de mon travail dans le domaine des miniatures : petits mondes en diorama qui existent pour eux-mêmes. Il y a en chacun d'eux le sens d'une histoire, livrée sur un mode subtil ou direct, évident, ou opaque. Il y a toujours une histoire : il s'est passé ici quelque chose, quelqu'un a habité cet espace. Qu'a-t-il donc laissé derrière lui ? Pourquoi reste-t-il ces traces ? Que peut-on déduire de ces bribes de preuves ? Ce sont parfois des histoires mystérieuses — des énigmes. Mes œuvres sont parfois poétiques ou même nostalgiques, elles sont imprégnées d'une résonance émotionnelle. Je suis aussi fasciné par ce qu'on ne voit pas. Que cachent ces murs tachés ou encore cette porte ? Où court ce fil électrique ? Ce sont des lieux à la fois familiers et étranges, où frémit la tension d'un à venir, d'un drame imminent. Ou bien l'histoire est-elle finie ? Le vide, la poussière et ces quelques indices sont-ils tout ce qui reste ?

Souvent j'emploie les objets comme métaphores. La porte, la fenêtre, l'ampoule électrique, la grille de ventilation, le fil électrique, l'horloge sont tous chargés de symbolisme, d'associations et de significations. Une grille de ventilation peut suggérer une voix, un message, ou un souffle ; l'ampoule électrique porte un esprit, une présence ou une âme.

Je fabrique moi-même chacun des éléments qui compose mes œuvres d'art, et jusqu'aux boîtes qui contiennent ces scènes minuscules. Au fil des ans, j'ai développé l'habileté nécessaire pour construire tous les objets dont j'ai besoin à cette échelle réduite : un pied de table tourné, une ampoule, le boîtier d'une horloge, les moulures, un meuble, un mur fendu, la peinture craquelée... tout ce qu'il faut pour parfaire l'effet d'illusion. J'y mets un point d'honneur. Ce sont des œuvres qui visent à stimuler l'imagination et défient l'intelligence. Elles attirent et fascinent, éveillant la nostalgie, le sens du mystère et l'émerveillement. Savourez l'énigme.



Doctor's Office Model, 2010
Atelier de l'artiste



Waiting Room, 2010
Atelier de l'artiste

AMY BENNETT

Dans mon travail sur des thèmes communs comme le changement, l'âge, la solitude, le deuil, je m'intéresse aux relations fragiles et à la maladresse des gens qui cherchent à vivre ensemble, en rapport les uns avec les autres. Je crée des maquettes miniatures en 3D dont je me sers en tant que natures mortes évolutives pour peindre mes tableaux narratifs très détaillés. J'emploie du carton, de la mousse, du bois, de la peinture, de la colle, des rails de trains miniatures, pour construire des maquettes fictives, à l'échelle réduite, d'un quartier, d'un lac, théâtre, cabinet médical, église ou divers intérieurs domestiques. La maquette devient la scène sur laquelle je conduis mes récits. J'y bénéficie d'un contrôle parfait de l'éclairage et du point de vue pour obtenir certain effet dramatique.

Travailler ces tout petits éléments qui ont la fâcheuse manie d'échapper à la prise de mes doigts me rappelle à la délicatesse et à la fragilité du monde que je suis en train de créer, ce qui stimule ma participation dans le sujet. A travers les gaucheries de la miniature, je nourris un sens de l'artifice et de la distance. J'essaie de peindre les scènes d'une manière qui évoque un monde crédible, mais un autre monde, un monde fictif. Les peintures en offrent l'aperçu, elles sont les fragments du récit. Comme le souvenir, elles sont la construction imaginaire de moments significatifs censés éveiller des sentiments spécifiques et pousser le spectateur à penser au moment avant ou après ce que la peinture montre. Je m'intéresse à la narration étendue dans le temps, poignant encore et encore la même maison, la même voiture ou le même personnage au fil des saisons et selon des points de vue changeants. À l'exemple de cette difficulté intrigante qu'il y a à remettre dans leur ordre des pellicules dont les photos ont été prises il y a plusieurs années, mon but est de présenter des images collectives qui suggèrent un passé qu'on connaît mais qui est simplement hors d'atteinte.



Slum 1, 2009
Atelier de l'artiste
DCKT Contemporary,
New York;
L.A. Galerie Lothar Albrecht,
Frankfurt



Studio view
Atelier de l'artiste

OLIVER BOBERG

Cela me plaît que nous voyions tous le monde avec des yeux différents. L'expérience individuelle modèle notre perception de nos environnements. En construisant des maquettes de lieux fictifs, je fournis les décors qui permettront aux spectateurs de commencer à jouer avec leur perception de certains aspects de la vie. Et par les détails que je montre (et ceux que je montre pas), je les invite à s'y engager en imaginant leurs propres histoires.

Je me sens comme un réalisateur de film qui construit ses propres décors, sauf qu'à la place des acteurs il y a les spectateurs. Ils adoptent le lieu et communiquent avec. En réalité, ils communiquent avec moi, ou avec mon interprétation de ce lieu. Bien que j'emploie la photographie et la vidéo, mon travail n'est pas sur la photographie ou la vidéo. Il est bien plutôt sur la manière dont nous créons notre monde et sur ce que nos créations disent de nous-mêmes.

Il est important de laisser l'installation effective de l'atelier — la façon dont sont faites la maquette et la photographie — à l'imagination du spectateur. C'est là un autre niveau de réalité, qui appartient à la lecture sensuelle. J'invente l'image, le lieu, la composition, l'éclairage. Je construis aussi la maquette. Je termine même l'œuvre en employant mon petit appareil à photo normal. Mais je laisse les considérations techniques de la production de l'image en grand à un photographe professionnel.

Je ne m'intéresse pas à la réalité. Parce qu'il n'y en a pas.



Magic Lantern (small), 2010
Atelier de l'artiste; Blain|Southern Gallery, New York

MAT COLLISHAW



Magic Lantern (small), 2010
Atelier de l'artiste

J'avais eu diverses occasions de travailler sur des zootropes avant la création du *Garden of Unearthly Delights* [Jardin des Délices Irréels]. Après beaucoup de recherches, j'ai décidé de tenter la construction d'une version 3D pour que l'image animée se fasse à partir d'objets matériels plutôt qu'à partir d'une image bidimensionnelle. Mon premier problème était le choix d'un sujet : qu'est-ce que j'allais représenter ? Les limites du zootrope c'est qu'on n'arrive vraiment qu'à une seconde d'animation avant que la séquence ne se boucle. Ça veut dire que ce qui se déroule dans la scène est toujours un mouvement très répétitif. Cela se prête peu aux actions sophistiquées, mais c'est parfaitement adéquat pour dépeindre le sexe, la violence et autres comportements animaux.

Le premier zootrope que j'ai réalisé était une scène de luxure qu'observaient en voyeurs de vieux messieurs, des jeunes filles et un chien. Un aigle présidait au déroulement de l'acte, au premier plan un garçon picolait son vin. Dans mon second zootrope, j'ai décidé d'employer les images de ces petits lutins qu'on voit dans une foison de contes de fées de l'époque victorienne. Dans ces vignettes assez pittoresques, il y avait généralement de petits personnages introduisant du chaos aux marges de l'image. J'aimais l'idée de créer une scène assez engageante au départ, à la fois par le sujet représenté et le mode de représentation. La scène qui se révélerait alors serait une célébration assez désagréable, montrant la violence absurde. J'ai fait de nombreux photocollages de différentes scènes composées avec des éléments du monde naturel, oiseaux, escargots etc. où j'insérerais de méchants fauteurs de trouble. Une fois satisfait des personnages, je les ai fait tous composer avec les logiciels 3dsmax et Poser. Ces fichiers ont été ensuite imprimés avec une machine de prototypage rapide qui produit les modèles avec une précision au millimètre ce qui permet beaucoup de fluidité dans l'animation. En même temps, nous avons commencé la construction du zootrope, en essayant de nombreuses configurations. Les personnages en 3D, tous peints ensuite à la main, ont été fixés sur le disque rotatif qui constitue le sol sur lequel se joue ma scène. Une fois ajusté l'éclairage, la pièce était complète et le zootrope prêt à tourner de ville en ville, avec ses méchants garnements semant le chaos sur leur chemin.



Red-End and the Seemingly Symbiotic Society, 2009
Vidéo numérique
Atelier de l'artiste



Raspberry Model, 2009
Atelier de l'artiste

BETHANY DE FOREST

J'ai commencé à créer des décors pour la prise de vue photographique quand j'étais encore en école d'art. Mon but alors était de créer un monde imaginaire 'réaliste' qu'on peut capter au travers d'un simple appareil à sténopé. Mon inspiration naît des objets trouvés ou des matériaux inhabituels. Mes récits contiennent souvent des éléments empruntés aux contes de fées, des histoires qui ne sont ni conventionnelles ni prévisibles, qui laissent le spectateur libre de les interpréter de différentes façons.

Je travaille principalement avec des matériaux ordinaires : de la cire à bougie pour construire un palais de glace, du bonbon pour fabriquer une maison de poupée, des milliers de carrés de sucre pour édifier un château. Ou encore du métal, du verre peint, des boules de coton, l'asperge et la framboise, des feuilles et des brindilles... autant de choses familières qui sont transformées sur les maquettes de lieux imaginaires, et sont souvent méconnaissables. Pour créer une illusion d'espace, j'emploie aussi des miroirs, ce qui complique les choses : l'appareil est visible dans l'image, il fait partie du décor et il doit se fondre dans la scène. Il ne faut pas que le spectateur le reconnaisse, mais sa présence est essentielle dans l'image.

J'utilise maintenant aussi ces dioramas pour le film. Parmi mes dernières réalisations, il y a le film d'animation *Red-End* que nous avons montré dans l'exposition *Otherworldly*, que j'ai créé avec Robin Noorda. Même si ce n'est pas filmé avec un appareil à sténopé, on y retrouve le même sentiment romantique ou absurde que dans mes photographies.



Proxy (Haven Lane)
2012



Proxy (Haven Lane) (detail)
2012

THOMAS DOYLE

Pour réaliser mes œuvres, je construis des miniatures très détaillées, que je fabrique en employant des matériaux J'ai réalisé mon premier diorama à l'âge de trois ans. Il se composait d'une pièce en 2x4 pouces, recouverte de pâte à modeler blanche et bleue Play-Doh qui représentait la neige et la mer, et dans la neige était planté un pingouin en plastique à deux sous. La façon dont l'environnement donne vie aux jouets me fascinait. D'un infime ajout, je créais un monde : de là une enfance entourée de dioramas dans des cartons à chaussures, de personnages en action, de maisons de poupées en fabrication, de figurines militaires, donjons et dragons... Après un moment dans la peinture et la gravure, je me suis trouvé attiré par la création de ce qui enchantait déjà mon enfance. Voici comment j'arrive à ces œuvres :

Mes travaux commencent par des flashes : de petites scènes que j'ai envie de voir apparaître. Je les esquisse et j'expérimente, jusqu'à ce que j'arrive à une approche qui tient la route, puis vient le moment de l'exécution, qui peut prendre des mois. Au fil du temps, les œuvres prennent forme lentement parce que je sculpte le plâtre, la mousse, le bois et le plastique qui constituent les paysages. Les maisons, les éléments de terrain et les personnages sont fabriqués à partir de rien ou bien de kits ensuite détournés, crevés et sculptés, altérés, repeints, vieillis et customisés de mille autres manières pour mimer au plus près la réalité. Les matériaux viennent du magasin de bricolage, de magasins de matériaux pour artistes, de boutiques de loisir et, bien souvent, de la poubelle. Mon atelier est jonché de morceaux de plastique ou de papier susceptibles de faire leur chemin un jour ou l'autre dans une de mes pièces.

La création de ces œuvres est un processus de méditation, où souvent je vais me perdre. Les œuvres sont un succès quand le spectateur peut en faire de même.



Capture #11, 2009
Atelier de l'artiste
Courtesy David B. Smith Gallery,
Colorado

GREGORY EUCLIDE



As if muting the land was part of knowing, 2012
Atelier de l'artiste
Courtesy David B. Smith Gallery,
Colorado

Mon travail reflète mon expérience personnelle de la nature et appartient à une pratique culturelle bien établie, qui consiste à construire des paysages comme images idéalisées à partir de cette rencontre du paysage. En partie, mes œuvres traitent de la difficulté d'échapper à la médiation de la culture, mais l'origine de mon travail est dans le désir de comprendre comment je fonctionne à l'intérieur (de la nature) alors que je vis dans une culture qui en est si éloignée. Mes compositions sont remplies de la tension, de la confusion et des contradictions qui accompagnent mes tentatives, quand j'espère en même temps la préservation de l'environnement et la conservation de tous les avantages du style de vie moderne.

Quand je suis dans la nature, je ressens l'incapacité à me libérer du carcan des constructions culturelles. Mes lectures sur la tradition du paysage m'ont aidé à comprendre comment se forment mes expériences sur le terrain. Reconnaître les contradictions de mes propres pensées et des processus m'aide à trouver le point de départ de l'œuvre. Les idées m'arrivent dans ce cas souvent comme des images mentales achevées, alors je ne fais pas beaucoup dans l'ébauche. Mon carnet d'esquisses se réduit en général à un seul dessin par projet.

Je m'intéresse au fait que les matériaux peuvent recouvrir différentes significations. Les matériaux que j'emploie dans mes œuvres de type diorama sont ou bien issus de la terre, ou bien la représentent, ou encore sont les matériaux usuels du processus artistique. Je peux très bien utiliser des plantes sauvages du Midwest et les combiner avec des matériaux dérivés comme le polystyrène ou le plastique. Les matériaux employés soulignent les tensions qu'il y a entre la terre, son utilisation et la façon dont on la représente dans la peinture de paysage. Ce sont des tensions amplifiées, quand au sein d'une même œuvre diverses sources se mélangent. C'est bouleversant de reconnaître l'étendue de notre impact sur la terre. Bien des choses que nous acceptons quotidiennement sont extrêmement destructrices pour l'environnement. Nous représentons la terre, culturellement, de la manière qui nous permet de nous sentir le mieux à l'aise avec la façon dont nous la maltraitons.



187.4, 2010
Atelier de l'artiste



Trainset Ghetto 2, 2009
Atelier de l'artiste

PETER FEIGENBAUM

Il s'agit de voyeurisme dans *Trainset Ghetto*, plus que de hobby. Cette série est en somme la matérialisation de mes rêveries d'adolescent de banlieue, elle représente mes essais de vivre par procuration dans ce paysage post-urbain des années 1980, étranger, qui n'a pas du tout fait partie de ma propre vie quotidienne. J'ai seulement aperçu de tels paysages lors de tours en voiture sur la voie express de Bruckner ou sur les photos des graffitis de Henry Chalfant ou dans des films de cinéma comme *The French Connection* ou *Style Wars*. Mais cet étrange amalgame des styles de vie est un texte énigmatique. Dans mes photographies, je ne cherche pas à exploiter ce pêle-mêle pervers de lieux et de circonstances sociales.

L'intention première est plutôt de toujours « planter le décor » avec un trompe-l'œil hyperréaliste. A la différence d'autres photographes qui « plantent le décor », comme par exemple James Cassebere, avec sa brumeuse atmosphère spatiale, ou Gregory Crewdson, qui crée des récits cinématographiques complètement insolites, dans *Trainset Ghetto*, je me suis intéressé essentiellement à l'hyperréalisme, en portant l'attention surtout au détail, petit et superficiel, du vocabulaire architectural urbain.

Le tissu urbain et l'architecture locale de New York sont toujours familiers et perpétuellement surprenants. Mes scènes cherchent à exploiter cette ambiguïté du lieu, le sentiment que l'on a de se souvenir d'un lieu qu'on n'a jamais vraiment visité. Les scènes de mes photographies et de mes maquettes n'ont jamais existé, elles sont en fait inspirées par le vague souvenir dans divers lieux de New York. Les éléments lexicaux les plus marqués de cet univers sont peut-être les réservoirs sur les toits, les escaliers de cinq étages qui font 25 pieds de large, les corniches à l'italienne, les volets roulants des boutiques, les graffitis sur les parapets et les hideux auvents commerciaux en plastique. J'ai étudié et recréé tous ces détails avec grand soin en miniature. C'est ainsi que *Trainset Ghetto* produit l'hyperréalité, ce que Jean Baudrillard décrit comme la simulation de quelque chose qui n'a jamais effectivement existé. On pourrait aussi voir ce projet comme le parallèle pervers de cette autre grande hyperréalité américaine : Disneyland.



Self Portrait 2007, 2007
Atelier de l'artiste, Courtesy
Cristin Tierney Gallery,
New York



Self Portrait 2007, 2007
Atelier de l'artiste ;
Courtesy Cristin Tierney Gallery, New York

JOE FIG

En 2000, pour une étude sur le processus de création et l'espace sacré de l'atelier, j'ai créé mes premières sculptures en miniature, pour représenter les artistes de l'histoire dans leurs ateliers. Deux ans plus tard, mon intérêt a migré des artistes du passé aux artistes contemporains, essentiellement parce qu'il me fallait du matériel sourcé de première main, plutôt que les références des bouquins. J'ai écrit à différents artistes en leur demandant de les interviewer dans leurs ateliers. Mon intention était de mieux comprendre les modalités pratiques réelles et quotidiennes de la vie d'artiste — comment ils vivaient, comment ils travaillaient et assuraient leur existence.

Le processus commence par une visite à l'atelier de l'artiste où je conduis un entretien formel, qui est enregistré puis transcrit. Puis je photographie et mesure à peu près tout ce que je vois dans l'atelier, y compris l'espace en lui-même et tous les détails individuels qui peuvent être intéressants pour plus tard. Je demande à l'artiste de poser comme s'il contemplait son travail en cours. Pendant la visite à l'atelier, je me fais une meilleure idée aussi de l'artiste et de ce qui pourra faire une bonne composition en sculpture.

De retour à mon propre atelier, le processus de fabrication se met en train. Je débute en général par la sculpture de la figure. Je travaille avec de la pâte polymère pour sculpter d'abord le visage et saisir la ressemblance, puis j'ajoute le corps, sculptant chaque partie du corps une à une. Pour créer l'atelier et son environnement, j'emploie autant que possible les mêmes matériaux, mais à une échelle miniature (1 : 6). Toutefois, des objets comme les tubes de peinture sont sculptés dans de la pâte polymère, les pincesaux dans des tubes en plastique, les chevalets sont faits en bois. La difficulté est d'obtenir que les matériaux se présentent à la bonne échelle. Si la sculpture est destinée à devenir aussi une photographie, alors je prends à peu près deux cents clichés avant de trouver celui qui me satisfait.

Au final, travailler à l'échelle de la miniature me permet d'amener le visiteur dans l'atelier de l'artiste et de lui présenter un aperçu du processus de la création et de l'espace dans lequel l'art se fait.



Dandelion Cluster #2, 2012
Atelier de l'artiste,
Stephanie Ingrassia, Pierogi
Gallery, New York



Studio view
Atelier de l'artiste

PATRICK JACOBS

J'ai souvent puisé l'inspiration de mon travail dans les phénomènes du monde naturel. La nature, comme la magie, adore les transformations. Parce qu'elle élude toute explication purement mécanique, elle éveille en nous le sens du mystère et de la beauté. Mon travail cherche à définir ce moment transformateur où le banal est transcendé dans le surnaturel, là où notre incrédulité est suspendue. Mais comme le germe naissant dans le paysage de notre imagination, une réalité ne se transforme en une autre que dans notre esprit. Mes œuvres brouillent les frontières existantes entre les médias traditionnels : la peinture, la sculpture et la photographie. Derrière la fenêtre ronde à lentille de verre, le regard rencontre une charade visuelle et conceptuelle. Les jeux de la distance focale et du raccourci en sculpture parviennent à créer l'illusion d'une profondeur improbable dans un espace étroit. C'est une distorsion, corrigée seulement quand on regarde au travers des lentilles.

De larges mouvements elliptiques guident l'œil vers une scène pastorale aux cimes lointaines, avec forêts, lacs et ponts. Ce qui se déploie devant nous est à la fois une progression spatiale de l'intérieur vers l'extérieur et simultanément un effet de zoom micro- et télescopique. Nous sommes happés par des lieux à la fois déterminés et infinis, naturels et arrangés, prosaïques et irréels. Je construis chaque diorama en regardant au travers de la lentille, j'utilise du papier, du polystyrène, de l'acrylique et du vinyle, du néoprène, de la cire, des cheveux... Je travaille sur toute la surface en même temps, avec des pinces à épiler, des pinceaux, pour ajuster les éléments et les structures jusqu'à ce que la composition et la palette de couleurs se révèlent. Je commence par la sous-couche de peinture et je poursuis progressivement jusqu'aux détails les plus fins sur une période qui dure plusieurs semaines, selon la taille et la complexité du diorama. La scène est achevée quand l'illusion d'espace et de temps prend assez d'autonomie pour gagner sa vie propre.



West 104k, 2009
Atelier de l'artiste;
Kinz + Tillou Fine Art, New York; Dru Artstark



Studio View for West 91r, 2008
Atelier de l'artiste

KIM KEEVER

Je me remémore les beaux jours de l'enfance, quand il était si facile de plonger dans un monde entièrement nouveau et de s'imaginer que tout est possible. Mon père avait une maison en Virginie avec vue sur une petite plage bordée d'herbiers marins. Au-delà de la plage s'étendait une vaste étendue d'estuaire du nom de Machipongo et, au loin, il y avait l'océan Atlantique. À marée basse, des milliers de petits crabes violonistes arpentaient la plage à la recherche de bouts de nourriture abandonnés par le ressac. Tout cela se présentait sous des couchers de soleil si beaux, que je ne pouvais cesser de le contempler jusqu'à ce que les moustiques me poussent à me retirer dans la maison. Les crabes violonistes sont mon premier souvenir de ce à quoi peut ressembler un monde miniature. J'insinuais mon regard dans un monde où je savais qu'il était impossible pour moi d'entrer physiquement, sans pouvoir m'empêcher de me laisser envoûter par le changement d'échelle.

J'étais principalement un peintre, mais je créais une suite infinie de dessins, parfois des gravures et des monotypes, et toutes sortes de sculptures. C'est seulement quand j'ai commencé à construire et à photographier des paysages dans un aquarium rempli d'eau que j'ai su que j'avais trouvé mon œuvre emblématique. En utilisant un appareil photo grand format et en versant la peinture dans l'eau, je pouvais donner vie à mes paysages. J'ai tout à fait arrêté de peindre en 1991.

Je fais des œuvres qui sont en général des paysages attrayants, des univers avec lesquels chacun peut s'identifier à un niveau ou à un autre. Quand on scrute les choses de plus près, le paysage se décompose en matériaux simples, le plâtre, la peinture, l'eau, et des lumières multicolores qui suggèrent une relation à l'art postmoderne en bouclant la boucle, via l'approche plus conceptuelle de la citation historique — la fabrication de réalités artificielles et un simulacre de mondes.



Menu à Deux, 2009
Atelier de l'artiste

FRANK KUNERT

Pour moi, l'architecture et nos intérieurs sont des métaphores de la condition humaine. Les conditions dans lesquelles vivent les humains en disent long sur nos modes de société, notre histoire, notre développement, sur nos rêves et nos peurs, et comment nous nous comportons les uns vis-à-vis des autres. J'essaie d'aborder ces thèmes avec humour.

La construction des dioramas est pour moi le moyen de me faire une idée générale de l'absurdité de la vie dans ce monde. C'est aussi un moyen d'exercer un contrôle sur les choses que je ne peux pas contrôler dans le « monde réel ». C'est toujours excitant de plonger dans le petit monde de mon atelier. Travailler avec mes mains m'oblige à la lenteur. Avant de commencer, j'observe à fond, j'absorbe les choses et j'essaie de comprendre leur nature. Cela prend plusieurs semaines pour que l'idée originale prenne forme en son propre *Petit Monde*.

Diorama for Menu à deux
2009
Atelier de l'artiste



kinder !
2006
Atelier de l'artiste





The Wreck of Hope (Tribute to Friedrich) (Interior), 2006
Museum of Arts and Design, New York; Gift of the artist, 2011



The Wreck of Hope (Tribute to Friedrich) (Exterior), 2006
Museum of Arts and Design, New York;
Gift of the artist, 2011

GUY LARAMEE

Les déclarations des artistes me fichent toujours le bourdon parce qu'elles gèlent tout le processus, alors que mon travail est justement sur le lâcher prise.

Enfin voilà, en vers libre --

UN POINT DE VUE

Les petits mondes ne sont pas plus petits que les grands.
Pour Lévi-Strauss les œuvres d'art étaient toutes des miniatures,
Et même les peintures de la Chapelle Sixtine petites par rapport à leur sujet.
Il faisait en partie erreur, puisque

On ne peut mettre les sentiments à l'échelle physique, ou vouloir les mesurer,
Et nous vivons dans nos sentiments plus qu'au « physique » — qui n'est qu'un autre nom qu'on donne au « sentiment ».
De quelle taille est votre sentiment de la vie ?
Quelle est la taille du mot « taille » ?

Les petits mondes s'occupent de réintroduire la conscience dans le monde.
Les petits mondes s'occupent de réaffirmer le Subjectif — l'autre moitié,
Pour répondre à la Religion de l'Objectif — la science,
Dans l'espoir qu'un jour nous transcenderons l'Objectif et le Subjectif.

Les petits mondes ne sont pas des mondes faux, parce que :
Nous ne sommes pas dans le monde,

Le monde est en nous.
Mais les petits mondes sont encore plus petits qu'ils ne paraissent :
En amour on devient tout petit
Parce qu'on est aveuglé par ce qu'on aime.



Consolidated Life (interior), 2010
Atelier des artistes



Consolidated Life, 2010
Atelier des artistes

DAVID LAWREY & JAKI MIDDLETON

Notre pratique s'inspire des thèmes et de l'esthétique de formes de divertissement populaire du présent comme du passé. Nous nous sommes particulièrement intéressés aux illusions optiques de l'ère pré-cinématographique, aux présentations traditionnelles des musées et à la magie théâtrale, et à la manière dont ces procédés étaient employés pour explorer des questions existentielles ou des possibles surnaturels. Nous combinons des éléments de ces médias pour ainsi dire oubliés avec des scènes de cinéma et des espaces du XXe siècle qui symbolisent à nos yeux des crises psychologiques liées à la vie, la mort, le travail, les relations humaines et la société.

Employant une large gamme de matériaux, nous expérimentons souvent avec de nouveaux procédés pour parvenir à accorder l'œuvre terminée avec la vision que nous avons imaginée du projet. Nous découvrons que nos matériaux préférés — le feutre de laine, les plastiques polyuréthanes et autres substances similaires — sont hautement tactiles et apportent de la profondeur à l'espace physique. Bien que nos œuvres représentent des mondes miniaturisés qui ressemblent à la réalité, nous prolongeons les scènes pour créer des scénarios impossibles, en y intégrant des illusions optiques employant du verre réfléchissant ou des miroirs.



Traveler CCLXVII (267) (detail), 2009
Atelier des artistes; P.P.O.W. Gallery, New York



Traveler CCLXVII (267), 2009
Atelier des artistes; P.P.O.W. Gallery,
New York



Traveler CCLXIV (264), 2009
Atelier des artistes; P.P.O.W. Gallery,
New York

WALTER MARTIN & PALOMA MUÑOZ

Notre collaboration est en quelque sorte un projet de couple. Nous discutons ensemble les aspects conceptuels et fondamentaux de nos projets et lançons chacun des idées, mais quand vient le moment du travail, nous avons chacun notre domaine propre. Il n'y a pas beaucoup de chevauchement des talents entre nous. J'ai des antécédents en sculpture et je suis surtout en charge de la fabrication des maquettes. Paloma a un passé dans le multimédia. Elle choisit la lumière, l'atmosphère, les zones en focus qui intègrent l'esthétique de la scène et accomplissent l'œuvre. Elle peint les arrière-plans, photographie les scènes et ensuite les affine ou les corrige.

Je m'essaie à des idées de scène, souvent à partir de dessins, et avec l'apport de Paloma, le processus est lancé. Nos scènes avancent lentement, par à-coups. Nous en faisons des parties, et puis nous restons là à les pousser comme les pièces d'un puzzle. Le processus est déconcertant, traînant et ensuite bondissant, et souvent contredit ou engloutit les prémisses originelles du projet. Des surprises ou d'heureux accidents peuvent nous conduire à une conclusion que nous n'avions ni l'un ni l'autre anticipée. On peut décrire ces images comme des récits ouverts, non-didactiques et évocatoires, sans conclusion. Le large éventail de thèmes disparates que nous traitons est unifié par le lieu : le monde glacé où ils trouvent place. En ce sens, le personnage principal est toujours la zone glaciaire, son atmosphère et son climat. Le sujet de la scène, l'interaction des personnages et leurs débats, sont secondaires. Notre travail a reçu l'influence, parmi d'autres, de Charles Addams, Daumier, Grandville, Goya, Gillray, Caspar David Friedrich, Patinir, Brueghel, Bosch, Philip Dick, William Blake. . . . Plus je note de noms, plus il m'en vient à l'esprit.



La Tour de Babel, 2012
Atelier de l'artiste; Julie Saul Gallery, New York

DIDIER MASSARD



Diorama pour La Tour de Babel, 2012
Atelier de l'artiste

Il y a une vingtaine d'années je faisais de la photographie de paysage traditionnelle. Il y avait une foule d'endroits dans le monde que je voulais visiter et photographier, mais je savais qu'ils ne seraient pas à la hauteur de ce que je me figurais. La réalité est différente de l'imagination. Le désabusement me conduisit à créer mes propres paysages d'intérieur, j'ai fabriqué les dioramas et j'ai pu photographier dans l'atelier ce que j'avais en tête.

Au fil des ans, j'ai mis au point mon théâtre secret et immobile : il est toujours à la même place, dans le même espace. Les scènes que je crée et que je photographie ne sont pas indiquées sur les cartes, mais il est pour moi essentiel que ces fictions restent en quelque sorte réelles — que je puisse croire et faire accroire, que j'ai été « là ». Ma pratique de l'illusion entraîne un rapport un peu spécial avec les objets et les matériaux, car je suis constamment à la recherche d'un sens autre que la signification usuelle.

S'il est vrai que j'ai en prédilection le travail du papier, à la fois matériau polyvalent et vénérable support de la tradition, j'emploie dans les faits absolument tout ce qui peut servir à mon projet : verre, plexi, alu, fil électrique, tissu, perles, résine de modelage, denrées alimentaires, plumes, pigments etc. J'essaie de continuer, par sophistication, dans cette manière qu'ont les enfants de transformer par le jeu un objet en autre chose. Mon travail est une réussite quand il touche la frontière du mensonge et de la vérité, quand il oscille entre réalité et rêve, et vice versa.



Bibliothèque avec le souvenir D'Anna (détail), 2004



Bibliothèque avec le souvenir D'Anna (9 vues), 2004.

CHARLES MATTON

" Hanté par « l'urgent mystère » des apparences, Charles Matton (1931-2007) a dédié sa vie à la création, sous toutes les formes qui s'offraient à lui : la peinture, la sculpture, le dessin, la gravure, la photographie, le cinéma, l'écriture... Ses *Emboîtements* — sculptures polychromes — correspondent à une recherche d'intention métaphysique, autant que formelle et esthétique. En invitant le spectateur à pénétrer ces intérieurs portés à une autre échelle, Matton lui proposait la remise en cause de ce que l'œil voit, pour ainsi intensifier sa conscience. Les *Emboîtements* fascinent, tout d'abord parce qu'examiner des miniatures où la fidélité aux apparences se développe en une telle profusion de détails minutieux réclame du regard une extrême concentration. Il y a ensuite le jeu intrigant et subtil de l'éclairage et des miroirs, qui nous attire dans un espace qui s'est multiplié dix fois, comme dans les profondeurs vertigineuses de la *Bibliothèque* ou le *Hall d'hôtel* abyssal résonnant de mille échos. Artiste talentueux et passionné, Charles Matton a sculpté chacun des détails de ses *Emboîtements*. C'était aussi un incomparable architecte de l'illusion, qui a décodé les apparences pour mieux comprendre et recréer la réalité qu'elles recèlent. "

_ Sylvie Matton



The Studio (Interior), 2004
Atelier de l'artiste;
L.A Louver Gallery, Venice, California



The Studio (Exterior), 2004
Atelier de l'artiste;
L.A Louver Gallery, Venice, California

MICHAEL C. McMILLEN

L'illusion de la permanence, l'illusion de la perfection sont des thèmes que je travaille de manière récurrente dans mon travail. J'emploie les références architecturales comme métaphores, pour exprimer et révéler cet état continu de flux et d'entropie. La mémoire du spectateur et son sens de la réalité sont subtilement subvertis par le changement d'échelle et les éléments fabriqués qui sont tout à la fois familiers et étrangement dystopiques. Quand l'ordre visuel attendu bascule, les perceptions aussi basculent et se déforment d'une manière inattendue et révélatrice.

Les progrès de la technologie de l'image filmée numérique me permettent d'intégrer des images à index temporel dans mes installations. Les films rassemblent une multitude d'images variées issues de la culture populaire pour composer des récits personnels qui sont comme des rêves, et transportent le spectateur dans leurs royaumes insolites.



Beauty Shop, 2010
Atelier de l'artiste; ClampArt Gallery, New York

LORI NIX



Diorama for Beauty Shop, 2010.
Atelier de l'artiste
ClampArt Gallery, New York

Je me définis moi-même comme photographe de paysages fictifs. Je construis mes maquettes de lieux dans le plus minutieux détail, puis je photographie ce travail.

Quand j'ai choisi le sujet de ma nouvelle scène, je commence par des recherches, souvent sur l'internet. Si possible, je m'efforce d'aller visiter un endroit qui ressemble à ce à quoi je pense. Cela me donne une impression de la lumière, de la manière dont les pièces sont arrangées et des repères pour le traitement des détails d'architecture. Je fais quelques esquisses sommaires, puis je commence à collecter et à construire les objets. Je me cale sur un objet dominant, qui déterminera l'échelle de la scène. Ensuite, je construis les murs et les gros éléments de structure, puis je travaille les détails (mobilier, finitions). La construction me prend plusieurs mois. Les scènes sont construites selon un point de vue fixe et unique. J'affine l'éclairage et le placement des objets, et je photographie encore et encore jusqu'à ce que j'arrive à un résultat dont je sois satisfaite. Mes tirages sont assez grands ; j'utilise un appareil à photo et du film de grand format en 8x10 et je fais mes tirages moi-même. Il n'y a aucune retouche numérique.

Les photographies que je crée ne sont pas dans la tradition des grands paysages idylliques. Je m'intéresse à l'abandon, aux ruines, ce qui reste après le départ des humains. Mes scènes sont généralement dépeuplées et ce vide est devenu un élément important. La civilisation apparaît dans ce qui demeure, quand l'humain est absent. Les murs pourrissent, les plafonds s'écroulent, les structures tiennent à peine et Mère Nature est en train de les rappeler doucement en son sein. Je ne cherche pas à refléter le monde qui m'entoure, mais à imaginer le futur possible. Je suis inquiète de penser à ce que nous réserve l'avenir, en même temps je suis fascinée d'imaginer ce que peut nous apporter l'évolution du monde.



Panorama
2008
Atelier de l'artiste
Courtesy Ronald Feldman Fine Arts, New York.

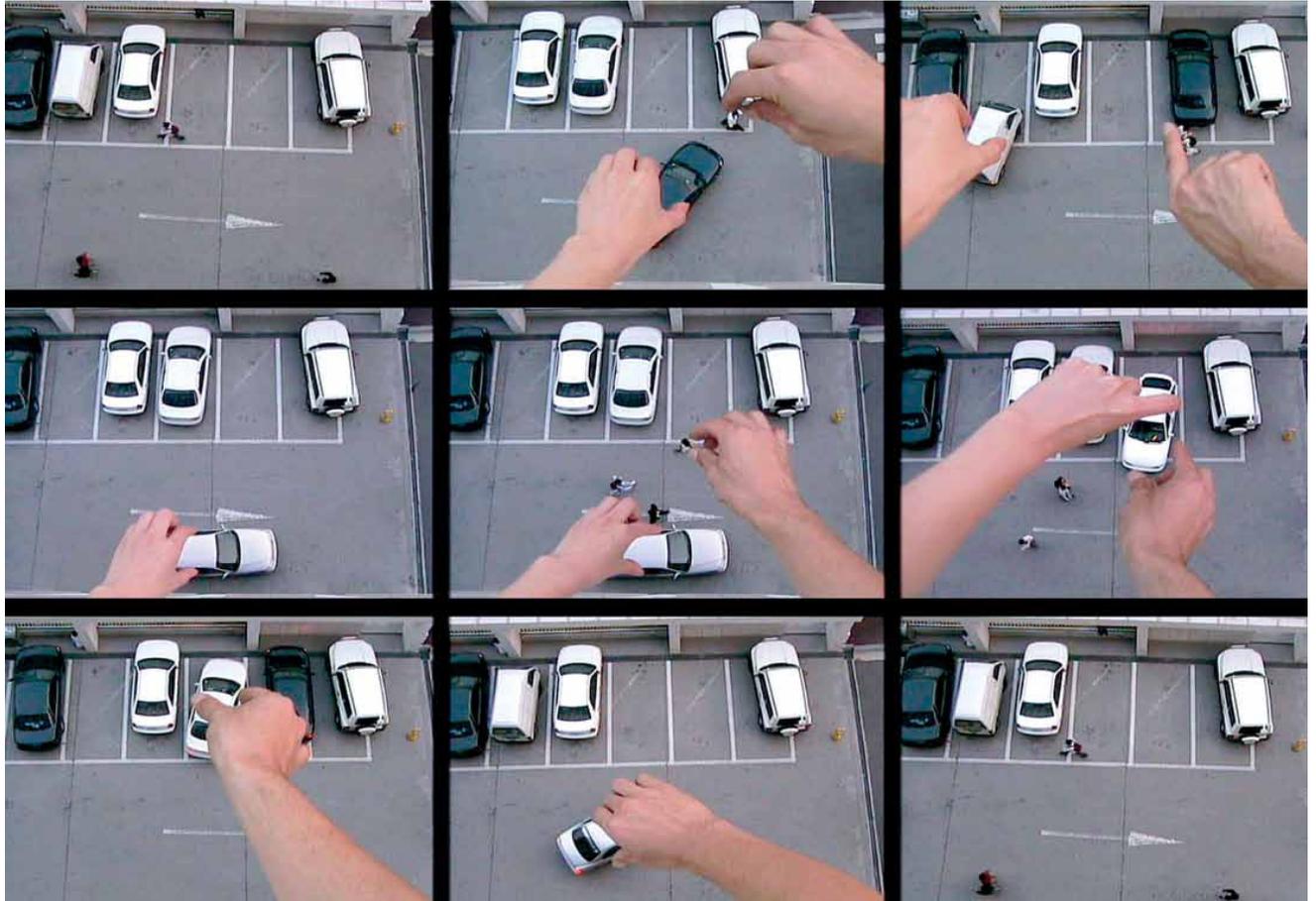


Panorama
2008
Atelier de l'artiste
Courtesy Ronald Feldman Fine Arts
New York.

DAVID OPDYKE

J'ai une approche ouverte. J'établis quelques règles de structure avec un kit d'éléments restreint, d'où l'œuvre émerge intuitivement. Dans le meilleur des cas, l'acte de construction — l'accumulation d'interactions entre des éléments — conduit à des décisions et des formes que jamais je n'aurais anticipées.

La miniaturisation me permet de proposer des objets dans des échelles et perspectives impossibles, tout en conservant une dimension crédible. Une maquette à l'échelle présente la réalité différemment, en mieux : elle a de l'autorité et de la présence à travers un plan bien conçu. Ou bien elle peut révéler les ambiguïtés, prêter sa crédibilité persuasive à des programmes mal bâtis et extravagants.



Images tirées de *1 parking*, 2001
Vidéo numérique ; atelier de l'artiste;
Bitforms Gallery, New York

JUNEBUM PARK

Dans mes vidéos, je prends des éléments de la vie de tous les jours — les voitures, les immeubles, les carrefours et les panneaux indicateurs — et j'en fais les accessoires d'une mise en scène. Comme un enfant qui veut « attraper » de ses doigts les images d'objets du monde réel, c'est à la fois un jeu et quelque chose de sérieux. Au bout du compte, mes vidéos abordent des sujets difficiles : les conflits religieux au sein de la famille, comment s'organise la société, mon environnement, de quelle nature est le « jeu » et quelles sont les relations entre la pensée et l'action.

Pour réaliser *Parking* et *Crossing*, j'ai installé ma caméra sur le toit d'un immeuble et j'ai filmé mes mains devant la caméra, au dessus de l'action qui se déroulait dans le parking et sur le trottoir sous moi. Les deux vidéos ont été filmées en temps réel et en une seule prise, que je passe en accéléré au moment d'éditer la vidéo. Elles sont donc fondées dans la réalité, mais la réalité a été transformée par le décalage introduit dans l'échelle. Mes mains en gros plan semblent participer à la scène très éloignée, on dirait qu'elles agissent sur les objets de ce paysage, les voitures, les camions et les humains. C'est un point de vue contemplatif autant qu'omniscient, comme si je dominais l'action à la manière d'un moniteur de marionnettes. L'accélération de l'image est essentielle pour faire partager au spectateur ce monde imaginaire.



Forced Labor (Ropes), 2012
Atelier de l'artiste

LILIANA PORTER

En parallèle à la photographie et à la vidéo, j'ai travaillé ces dernières années à des œuvres sur toile, estampes, dessins, collages et installations de dimensions réduites. Un grand nombre de ces pièces met en scène une cohorte de personnages, objets inanimés, jouets ou figurines, que je ramasse dans les marchés aux puces, les magasins d'antiquités et autres lieux. Ce sont des objets à double vie. On peut voir en eux simplement des ornements sans autre substance, mais ils peuvent aussi être pourvus d'un regard, pour le spectateur disposé à projeter l'intériorité et l'identité dans les choses. Ces « vignettes théâtrales » agissent comme des commentaires visuels, qui nous parlent de la condition humaine. Ce qui m'intéresse, c'est l'humour simultané à la détresse, le banal qui a en même temps du sens, ou du moins cette possibilité.

Dans *Forced Labor : Man with Axe* [*Travaux Forcés : l'Homme à la hache*], le personnage principal s'apprête à réduire en miettes tous ces matériaux répandus devant lui, un labeur immense. Il y a disproportion entre l'homme et la tâche. Les objets étalés devant lui (figurines de céramique ou de porcelaine, chaises tombées, vieilles montres cassées, vases) sont tous des personnages familiers de mon travail récent. L'acte de destruction volontaire se prête aussi à de nombreuses interprétations. C'est peut-être une métaphore du passage du temps, des souvenirs perdus, mais à y bien regarder, le spectateur rencontrera dans cette pièce des récits parallèles, qui évoquent une guérison ou une reconstruction possibles. C'est un récit tissé d'événements simultanés.



Range Redoubt,
2011
Atelier des artistes



Studio view
Atelier des artistes

PROPELLOR DESIGN **TOBY BARRATT, PAMELA GODDARD** **ET NIK RUST**

Dans nos travaux de design, nous relevons souvent les solutions de géométrie sublime que propose la nature. Nous nous intéressons à la façon dont les nuages se forment, dont les vagues se développent, dont les rivières érodent le sol... Notre observation du monde informe notre travail, d'une façon parfois à peine discernable, parfois très directe.

Après nous être voués pendant une décennie au design dans le cadre du cabinet, nous sommes retournés à nos racines de sculpteurs dans la série *Ranges* [*Chaînes*], qui transporte nos explorations du monde naturel de l'abstraction au domaine de l'hyperréel. Nik avait un cousin peintre de paysage réputé qui fabriquait aussi de petites montagnes réalistes en pierre et plâtre. Nik en a rapporté une à l'atelier et nous sommes tous tombés d'accord sur le fait qu'il fallait trouver comment c'était conçu. Nous avons essayé avec du gypse et du basalte, en essayant à l'éponge et grattant avec des brosses en métal, et voilà que nous nous sommes mis à faire des montagnes, jouant avec l'échelle et les prolongeant en chaînes. Elles étaient somptueuses et leur petite échelle avait cette étrange qualité qui les rendait fascinantes. Dans l'évolution de nos pièces dans cette série *Ranges*, des espaces construits de main d'homme se sont peu à peu insinués dans les profondeurs de la montagne. Une tension monte entre le monde naturel, vierge et visible, et l'environnement construit souterrain qui se cache à l'intérieur.



A Dark Corner, 2010
Atelier de l'artiste
G. Gibson Gallery, Seattle

JONAH SAMSON

Comme j'ai grandi dans une zone reculée de l'île du Cap-Breton dans le Canada oriental, j'ai passé mon enfance souvent livré à mes cogitations, à créer dans ma tête des mondes imaginaires. J'adorais (et j'adore encore) les super-héros et les bandes dessinées en général. Un des premiers photographes qui m'a inspiré est Joel-Peter Witkin, dont le monde est rempli d'anomalies médicales, de pervers sexuels, de membres amputés, de la mort. Je trouvais ces scènes de fantastique noir incroyablement belles. C'est par son travail que je me suis intéressé aux photographies médicales et criminelles anciennes. J'ai aussi depuis toujours une prédilection pour les films avec d'étranges et mystérieux tableaux, comme ceux de Peter Greenaway. J'aime les photographes qui savent tirer l'inhabituel du fatras du monde autour d'eux : comme Diane Arbus, Andrea Modica, ou Katy Grannan par exemple. Avec l'âge, j'ai pu commencer à comprendre que l'art peut être excentrique et folâtre, tout en restant poignant, comme dans le travail de Marcel Dzama et les films de John Waters.

L'attrait du sexe et de la violence au rang de divertissements dans notre culture est une chose qui me fascine: il y en a dans presque toutes les émissions, toutes les publicités. Moi, je trouve la beauté dans des scènes qui sont plutôt jugées dérangeantes. En général, je cherche à créer des œuvres qui sont sexy, drôles, noires et intrigantes. Parce que j'utilise des jouets, peu importe la noirceur du contenu, l'image finale gardera un fort caractère de jeu. Je crois que c'est ça le plus important impact des images. La photographie d'une vraie victime de meurtre ou de personnes réelles en plein acte sexuel suscite des réactions très différentes, par rapport à un diorama montrant les mêmes choses.

J'adore voir comment les gens réagissent devant les images de jouets impliqués dans des situations adultes. Par l'usage des miniatures, je peux faire aller les situations plus loin encore dans l'imaginaire ; bizarrement mon travail a souvent été censuré parce qu'il était jugé offensant. Le plus souvent cependant, l'œuvre tend à amuser, en même temps qu'elle suscite des réactions émotionnelles.



Ferry Street House, 2011
Atelier de l'artiste



Artist's Work Table for Ferry Street House Model, 2011
Atelier de l'artiste

MICHAEL PAUL SMITH

Le passé a un attrait puissant ; nous cherchons par mille moyens à mieux le saisir et à nous l'expliquer. Ce qui a débuté comme petit exercice en fabrication de maquettes et photographie a fini par une reconstruction de rêve de la ville où j'ai grandi. Ce n'est pas une re-création exacte, mais cela saisit bien la tonalité de mes souvenirs. Et comme dans un rêve, divers bâtiments reviennent sous différentes configurations dans les différentes photographies. Parfois, sinon, les bâtiments restent pareils mais le fond de l'image a changé. Visuellement, c'est un travail qui tend vers l'ART.

Je n'utilise pas Photoshop pour produire ces images, elles sortent direct de l'appareil, en suivant le plus vieux truc du manuel des effets spéciaux : dressez le modèle devant un fond approprié et clic ! Les bâtiments à l'échelle 1:24 sont faits en Gatorboard, styrène, Sintra (un plastique souple et léger qui peut être gravé et peint) et intègrent aussi des objets trouvés comme des bijoux, des rondelles, des imprimés...



Foot & Ass, KFC, 2011
Atelier de l'artiste
Rena Bransten Gallery, California



Foot & Ass, KFC, 2011
Atelier de l'artiste
Rena Bransten Gallery, California

TRACEY SNELLING

J'aime explorer la culture, le paysage et les sites par le changement d'échelle et en combinant différents médias. Souvent, j'ai rencontré les bâtiments intéressants au cours de mes voyages, comme la devanture du Foot & Ass Massage à Pékin ou le KFC de Zhujiajiao, ceux-ci sont les sujets du travail que je présente dans cette exposition. Pour créer ma propre réalité mais aussi commenter notre société, j'ai choisi de placer ces deux bâtiments côte-à-côte, avec la légende « Les vieilles habitudes tardent à mourir » inscrite en dessous en caractères chinois. J'ajoute souvent encore du sens en intégrant des vidéos et du son dans mes œuvres. Les vidéos, parfois filmées au cours de mes voyages ou employant des morceaux pêchés sur internet ou dans le cinéma populaire, introduisent des habitants qui seraient sinon absents de mes sculptures.

Chaque pièce commence à partir d'un vague concept ou d'une image mentale. Pendant que je commence la construction, d'autres épaisseurs de sens se forment dans l'échange constant qui se fait entre ma vision et la forme concrète. Une pièce terminée, comme une sculpture de motel, peut ensuite être reconstruite comme installation à une plus grande échelle, où le public peut pénétrer, et aussi devenir le sujet d'une vidéo ou d'une photographie. Les sujets changent et leur taille aussi, dans mon travail, et en cela illustrent l'idée de la réalité, constamment évolutive, et la possibilité d'une autre perception du monde quotidien.



Automaton #02, 2011
Atelier de l'artiste
Hasted Kraeutler Gallery,
New York

PAOLO VENTURA



Casa Sommacal, 2011
Atelier de l'artiste
Hasted Kraeutler Gallery,
New York

Je suis né à Milan, en Italie, en 1968, et j'ai grandi dans le village d'Anghiari, près d'Arezzo. Mon enfance a été bercée par les histoires de l'Italie d'avant-guerre et des années de conflit, que relatait ma grand-mère. A fleur du sol dans cette magnifique campagne, il y avait des reliques de la guerre que j'exhumais avec mon frère, Andrea. Quand j'avais 11 ans, je l'ai photographié alors qu'il était habillé en soldat et qu'il faisait semblant d'être mort. Nous avons inventé un monde imaginaire qui ressort maintenant dans nos travaux respectifs (il est peintre). Cette passion pour les histoires en rapport avec la guerre en Italie — et les décennies qui la précèdent et la suivent — reste au cœur de mon propre travail.

Avant de prendre mes photographies, j'esquisse d'abord la scène à l'aquarelle. Ensuite, j'emploie le dessin pour créer un ensemble de figures et d'accessoires en miniature. Parfois, il me faut créer beaucoup de bâtiments pour une seule photographie de scène de rue. J'utilise des clichés Polaroid pour préparer la scène et je travaille à la lumière naturelle pour la création de l'image finale. J'ai composé à ce jour trois séries : *War Souvenir* [*Souvenir de guerre*] (2005), *Winter Stories* [*Histoires hivernales*] (2007–9) et dernièrement *Venice* [*Venise*] (2010). Au début, *War Souvenirs* était pour moi un moyen de remonter le temps, en créant les décors et les scènes de l'époque avant de les photographier. *Winter Stories* se déroule dans la période du Carnaval, juste avant le Carême, sous la lumière d'hiver, quand les jours sont plus courts, et la ville est absorbée dans les festivités. J'ai imaginé ces scènes du point de vue fictif d'une vieil artiste de cirque qui voit sur son lit de mort les images de sa vie défiler dans son esprit. Ma toute dernière série, *Venice*, se situe en 1943, quand sous l'Occupation les Nazis vident le ghetto juif. Dans le récit, on suit un vieil horloger qui construit un automate — un robot à forme humaine — pour lui tenir compagnie.

Mon travail joue avec l'ambiguïté et le mystère. Le photographe crée une fiction vivante qui évoque la tragédie de l'époque au travers de scènes de la vie quotidienne et des titres très spécifiques, inventés. Ce sont les détails, cruciaux dans l'histoire, qui révèlent la nature fictive de la photographie.



*Canal St. Cross Section (detail), 2009-2012
Collection privée, Royaume Uni*



*Studio view
Atelier de l'artiste*

ALAN WOLFSON

J'étais un de ces gamins qu'on trouve tout le temps occupés à construire quelque chose, qui a toujours un projet en cours.

Parmi mes premières « œuvres », j'avais fait pour l'école primaire des maquettes à petite échelle de l'épicerie, la boucherie, le poste de police — toutes construites dans des boîtes à chaussure. Plus tard, j'ai étudié la scénographie pour le théâtre en même temps que la production de films et j'ai découvert que j'aimais mieux encore la construction des maquettes de décor que le travail de production à proprement parler. J'ai commencé à construire des environnements miniatures qui étaient, en eux-mêmes, des pièces narratives. Je leur faisais raconter une histoire, pas seulement documenter une architecture. C'est pour moi plus éloquent de ne montrer que ce que les gens laissent derrière eux : les graffiti, débris, cendriers pleins, le mégot sur la table ou la porte restée ouverte... De toute évidence, quelqu'un vient de quitter ce lieu. Le spectateur peut construire son propre scénario pour expliquer ce qui vient de se passer. Je n'inclus jamais de personnages dans mes installations, parce qu'elles signaleraient tout de suite au spectateur qu'il regarde un modèle miniature, c'est-à-dire une chose qui n'est pas réelle. Je vise à créer un environnement dans lequel le spectateur soit complètement absorbé.

La plupart des espaces ne sont pas des représentations exactes de lieux existants, mais plutôt des combinaisons d'architectures présentes et imaginaires. Il s'agit presque toujours d'environnements urbains, qui souvent soulignent les éléments les plus « noirs » de la ville, des secteurs que je trouve plus inspirants que les sites plus « équilibrés ». C'est plus intéressant de mettre en scène le récit dans des lieux où les gens se comportent de manière plus libre. Nos imaginations s'éveillent à de bien plus riches scénarios dans le Times Square du temps passé que dans l'environnement sanitaire que c'est devenu à présent.

_ BIOGRAPHIES DES ARTISTES



Matthew Albanese, né en 1983, a reçu son Bachelor of Fine Arts (BFA) en photographie de la State University of New York, Purchase. Il a son atelier à Clifton, New Jersey, et travaille actuellement comme photographe indépendant spécialisé dans la photo d'architecture et la photographie

aérienne. C'est un pot de paprika renversé accidentellement dans l'atelier qui lance Albanese dans la série *Strange World* : au moment de nettoyer les dégâts, il lui parut avoir devant lui... la planète Mars. C'est ce qui conduisit à la création de son premier faux paysage en miniature. Suivirent plus d'une douzaine de scènes édifiées avec les matériaux les plus triviaux, comme le coton, le sucre, le plâtre, de la glace pilée et des épices.

Depuis 2006, les travaux d'Albanese ont figuré dans huit expositions collectives, parmi lesquelles *American Re-Construction* (2010, Winkelman Gallery, New York), *Synaptic Mimes* (2010, Kelly Writers House, Université de Pennsylvanie) et *No One Knows* (2006, Contemporary Art Center of Virginia, Virginie).



Amy Bennett née en 1977 à Portland, Maine, vit à Brooklyn, New York. Diplômée en 1999 du BFA de l'Université de Hartford, Connecticut, mention *summa cum laude* en arts de l'estampe et obtenu trois ans plus tard son Master of Fine Arts de la New York Academy of Art, New York — c'est alors

qu'elle commence à construire les quartiers en miniature qui sont au cœur de ses peintures. Elle s'inspire des jeux de société et du monde littéraire pour créer ces modèles réduits de maisons aux murs ou plafond levés, permettant au spectateur de plonger dans les détails du décor et de la vie privée qui s'y déroule.

Plusieurs expositions personnelles ont présenté le travail de Bennett dans le monde : *Vacationland* (2009, Tomio Koyama Gallery, Tokyo), *Out in the Open—Monotypes* (2009, Galleri Magnus Karlsson, Stockholm), *Buried* (2007, Galleri Magnus Karlsson, Stockholm) et *Neighbors* (2007, Richard Heller Gallery, Santa Monica, Californie). Parmi les principales collectives, comptons *Art Basel* (2010, Tomio Koyama Gallery, Bâle), *Frieze Art Fair* (2009, Galleri Magnus Karlsson, Londres) et la *LA Art Fair* (2007, Richard Heller Gallery, New York). Bennett s'implique en outre dans de nombreux ateliers, elle était participante du Marie Walsh Sharpe Studio Program, Brooklyn (2010) et du Smack Mellon Studio Program, Brooklyn (2006).



Rick Araluce est né en 1960 et a grandi à Encino, Californie ; il vit actuellement à Seattle. Il a suivi les cours du Orange Coast Community College, à Costa Mesa, Californie, avant d'être enrôlé comme scénographe attiré de l'Opéra de Seattle pendant plus d'une décennie.

Il y a construit des décors immenses qui font contraste avec les scènes miniature aux interstices mal éclairés, les chambres nues, ou encore les espaces d'habitation étrangement abandonnés, qui émergent dans ses travaux personnels.

Les œuvres d'Araluce ont été présentées notamment à la Watson MacRae Gallery, Sanibel, Floride (2010), la La Luz de Jesus Gallery, Los Angeles (2010), la William Traver Gallery, Seattle (2009) ainsi qu'à OK Harris, New York (2008). Araluce a participé aux expositions collectives *Pharmacologist* (2009, Canoe Social Club and Gallery, Seattle), *Small Works* (2009, Offramp Gallery, Pasadena, Californie) et *Actor! Actor!* (2007, Palo Alto Art Center, Californie).

Il a reçu en 2008 le Prix Pollock-Krasner et en 2009 le Prix Adolph and Esther Gottlieb.



Oliver Boberg est né en 1965 à Herten, en Allemagne, vit et travaille à Fürth. Il a étudié l'histoire de l'art à l'Université de Würzburg, puis la peinture à l'Akademie der bildenden Künste de Nuremberg, de 1986 à 1993. Peintre réaliste de par sa formation, Boberg se tourne vers la

photographie en 1977. Inspiré par le film et les minuscules subterfuges de leurs décors, il construit des images d'une simplicité trompeuse à partir de procédés complexes. Les maquettes en trois dimensions qu'il crée à partir de ses photographies de lieux ordinaires et oubliés défient les notions établies de la réalité, de la mémoire et de la reconnaissance. Ses maquettes constituent le sujet de vidéos et de photographies, dont la réalisation est confiée au photographe professionnel Volker R. Rudolph.

Boberg est exposé largement de par le monde : à la Ron Mandos Gallery, Amsterdam (2010), au Museum of Fine Arts, Houston (2010), à la FLAG Art Foundation, New York (2009), au National Centre of Photography, Saint-Pétersbourg (2007), au DCKT Contemporary, New York (2006), au Museum of Modern Art, New York (2006) et encore au Duolun Museum of Modern Art, Shanghai (2005), notamment. Ses œuvres sont entrées dans les collections du Solomon R. Guggenheim Museum, New York, du MoMA de New York, du Museum of Modern Art de San Francisco, du LAC à Genève et du Victoria & Albert Museum de Londres, et son travail fait l'objet d'un livre : *Oliver Boberg* (2003).



Mat Collishaw est né en 1966 en Angleterre, à Nottingham. Il a reçu son Bachelor of Arts dans la section beaux-arts en 1989 à Goldsmiths' College, Université de Londres. Il est avec Damien Hirst l'un des membres fondateurs du groupement des Young British Artists (YBA). Dès son enfance, Collishaw était fasciné par la beauté

mécanique. L'entourage familial christadelphe excluant la télévision, ses premières œuvres sont des téléviseurs bricolés dans des boîtes en carton. Sa pratique actuelle poursuit l'exploration de l'image film et combine l'usage d'appareils anciens avec celui des caméras actuelles et de divers gadgets technologiques, gagnant le spectateur par l'illusion qu'il construit.

Des expositions personnelles présentent régulièrement son travail chez Analix, Genève (2010, 2008, 2006, 2004, 2001, 1999, 1997, 1996, 1993), à la Galleria Raucci-Santamaria, Naples (2010, 2006, 2001, 1997, 1994) ou à la Tanya Bonakdar Gallery, New York (2012, 2008) ; il était invité récemment au Freud Museum, Londres (2009) à Haunch of Venison, Berlin et Zürich (2009, 2008), et Modern Art, London (2003, 2001) notamment. Collishaw a participé à près d'une centaine d'expositions collectives, dont *Exhibition with Mat Collishaw, Tracy Emin and Paula Rego: The Foundling* (2010, The Foundling Museum, Londres), *Les Fleurs du Mal* (2007, Museo d'Arte Contemporanea, Sannio Benevento, Italie), *Into Me / Out to Me* (2006, PS1/MoMA, Long Island City, New York). Ses œuvres sont dans les collections publiques du Museum of Contemporary Art, San Diego, ainsi qu'au Centre Pompidou - Musée National d'Art Moderne, Paris.



Thomas Doyle né dans le Michigan en 1976, a reçu son diplôme des beaux-arts de la Humboldt State University à Arcata, Californie, en 2000. Bientôt installé à New York, il y passe les premiers jours fasciné par les dioramas du American Museum of Natural History, une passion qu'il cultive. Quand il était tout petit, Doyle

construisait des dioramas simples avec de la pâte à modeler Play-Doh, qu'il peuplait de figurines en plastique. Des années plus tard, revenant au genre en adulte, il crée des scènes que traverse l'émotion, des drames domestiques explorant la mémoire, le temps et les grands moments de la vie.

Doyle a exposé son œuvre dans tous les États-Unis. Il a participé dernièrement aux expositions *Collateral Damage* (2010, LeBasse Projects, Californie), *Synesthesia 2010* (2010, Electric Pear Productions/The Wild Project, New York), *Tragic Sense of Life* (2010, Fine Arts Gallery, Westchester Community College, Valhalla New York) et *There's No Place like here* (2010, Tower Fine Arts Gallery, New York).



Bethany de Forest est née en 1966 à Stoneham, Massachusetts, et vit actuellement en Hollande à Amsterdam. C'est depuis les années d'études à la Hogeschool voor de Kunsten Utrecht qu'elle construit et photographie ses maquettes miniatures. Au départ, ses maquettes semblaient

distantes dans ses photographies, au lieu de faire apparaître des mondes imaginaires 'réalistes' où un spectateur pourrait librement se promener. Peu satisfaite, de Forest se mit à expérimenter avec un appareil à sténopé (boîte isolée de la lumière pourvue d'un simple trou sur un côté au lieu de la lentille), fabriquant le premier appareil avec une boîte d'allumettes. Elle les crée maintenant sur mesure en employant des boîtes et boîtiers de diverses tailles. De Forest réalise aussi des films image par image, comme *Red-End and the Seemingly Symbiotic Society*, en collaboration avec Robin Noorda, qui a été souvent primé et nominé.

Depuis 1992, de Forest a présenté son travail dans plus d'une cinquantaine de sites dans le monde : à Amsterdam, à Rotterdam et à Utrecht, au Canada, au Danemark et en Italie.



Gregory Euclide né en 1974 dans le Wisconsin, n'a jamais perdu son éblouissement devant le paysage rural de son enfance. Ses souvenirs forment le contenu et le cadre conceptuel de son art. Inspiré par le caractère vaste et imprévisible du monde naturel, il fait de la nature — au propre et au

figuré — le sésame pour une exploration du paysage comme mémoire et comme expérience.

Euclide a reçu son BFA de l'Université du Wisconsin-Oshkosh en 1997. Il a suivi les cours du Minneapolis College of Arts and Design, Minnesota, pour recevoir en 2008 son MFA en art d'atelier. Il est artiste enseignant dans le Minnesota. Ses expositions personnelles incluent *Real, Natural, Unsustainable* (2010, Joseph Gross Gallery, University of Arizona), *This is How I Have Been Moving through It* (2008, Gage Family Art Gallery, Augsburg College, Minneapolis). De plus, Euclide a participé à plus d'une cinquantaine d'expositions collectives, dont *New Landscapes* (2009, Groveland Gallery, Minneapolis), *Badlands: New Horizons in Landscape* (2008, MASS MoCA, North Adams, Massachusetts). On trouve ses œuvres dans les collections de la Microsoft Corporation, Redmond, Washington, de la Wellington Management Company, Boston et de Dex Media à Denver, notamment.



Peter Feigenbaum est né en 1984 à Winchester, Massachusetts. Il a étudié l'architecture à l'Université de Yale, et a reçu son diplôme en 2006. Il s'est ensuite installé à Brooklyn, New York, et a travaillé comme maquettiste et comme architecte pour différents cabinets

d'architecture. Dans ses dioramas, Feigenbaum explore les bas-quartiers du New York des années 1970, fasciné par cet environnement urbain dont il n'a pas eu l'expérience personnelle directe.



Joe Fig est né en 1968 à Seaford, New York, et vit à présent dans le Connecticut. Il a étudié à la School of Visual Arts, New York, où il reçut son BA en 1991 et le MFA en 2002. Sa dernière série, *Inside the Painter's Studio*, résulte d'une enquête conduite au fil d'une décennie sur

l'environnement de travail et les pratiques de vingt-quatre artistes, parmi lesquels Ross Bleckner, Chuck Close et Eric Fischl. En plus d'interviewer les artistes, Fig a recréé leurs ateliers en miniature dans leurs moindres détails. Fig a publié le livre *Inside the Painter's Studio* (2009) pour documenter ce projet.

Ses œuvres (peintures, sculptures, "sculptures de table", photographies) ont été présentées dans tous les Etats-Unis, et dernièrement à la Hendershot Gallery, New York (2009), la Carroll and Sons Gallery, Boston (2009). Parmi ses contributions aux expositions collectives, on compte notamment *Size Does Matter* (2010, FLAG Art Foundation, New York), *Picturing the Studio* (2009, the School of the Art Institute of Chicago, Illinois) et *Contemporary Art and Portraiture* (2009, Cristin Tierney Fine Art, New York).

Les œuvres de Fig sont représentées dans les fonds de la Altoids Collection, New Museum of Contemporary Art, New York, du Fogg Art Museum, Harvard University, Cambridge, Massachusetts, et du Parrish Art Museum, Southampton, New York.



Patrick Jacobs né en Californie en 1971, vit et travaille à Brooklyn, New York. Il a reçu son BFA de l'Université de West Florida en 1994 et son MFA de la School of the Art Institute of Chicago en 1999. Le travail de Jacobs — présentations autonomes de paysages ou intérieurs fermés de

murs qu'on regarde à travers une lentille de verre — confronte le spectateur avec une réalité parfaitement reconnaissable mais inaccessible.

Plusieurs expositions personnelles lui ont été consacrées en Amérique et à l'étranger, comme chez Pierogi, Brooklyn (2011), à la Moretti Gallery Fine Art, London (2010) ou à The Pool, New York (2010). Parmi ses expositions collectives, on note *The World We Live In*, *The Worlds We Create* (2010, Like the Spice Gallery, Brooklyn), *Obsessions* (2009, MEM Gallery, Osaka) et *Pierogi et al.* (2008, Daniel Weinberg Gallery, Los Angeles). Jacobs a été plusieurs fois récompensé, recevant notamment le Vermont Studio Center Grant Award (2010), la New York Foundation for the Arts Artists' Fellowship (2003) et la Rema Hort Mann Foundation Grant (2001).



Kim Kever est né à New York en 1955. Après avoir complété son Bachelor of Science (BS) d'ingénieur à la Old Dominion University, Norfolk, Virginie, en 1976, il est revenu à New York, où il vit actuellement. Pour ses premières œuvres, Kever construisait et photographiait des maquettes de

tables élaborées, mais qui lui semblaient manquer d'ambiance. En 1995, inspiré par un souvenir d'enfance, son père mélangeant du lait dans un verre d'eau, il installa un diorama dans un aquarium de 750 litres où il déversa de la peinture. Cette technique permit à Kever de photographier des scènes qui reproduisent l'atmosphère et le mystère de la peinture de paysage du XIXe siècle, par une approche moderne et conceptuelle.

Récemment, les photographies pleines de drame et d'atmosphère de Kever ont été exposées à la Carrie Secrist Gallery, Chicago (2010, 2008), à la Adamson Gallery, Washington, DC (2009) et chez Kinz, Tillou + Feigen, New York (2008, 2007). Les expositions collectives incluent *The Altered Landscape* (2010, Lobby Gallery, New York), *Trouble in Paradise* (2009, Tucson Museum of Art, Arizona) et *Global Anxieties: Nine Perspectives on a Changing Planet* (2007, College of Wooster Art Museum, Ebert Art Center, Wooster, Ohio), parmi bien d'autres.

Ses photographies sont dans de nombreuses collections publiques : au Metropolitan Museum of Art, New York, au Museum of Modern Art, New York, au Brooklyn Museum of Art, New York, au Hirshhorn Museum, Washington DC, pour ne citer que celles-ci.



Frank Kunert, né à Francfort en 1963, vit et travaille à Boppard, en Allemagne. Avec son diplôme d'études secondaires en poche, il a travaillé comme apprenti dans divers studios de photographie avant de se lancer en freelance au début des années 1990. Depuis, Kunert s'est surtout consacré à ses *Small Worlds*, une série de dioramas élaborés dont la voix narrative sarcastique oscille entre l'humour, la tragédie et l'absurde. Ces œuvres sont documentées dans le livre *Topsy-Turvy World* (2008), qui a reçu la médaille d'argent du Prix Allemand du Livre de Photographie en 2009.

Diverses expositions personnelles ont présenté le travail de Kunert, par exemple à la Leehyun Seoul Gallery, Corée du Sud (2010), à la Galerie Hana, Königstein (2010) ou à la Galerie Camera Obscura, Dortmund (2008) en Allemagne, parmi d'autres. Il a aussi participé à diverses expositions collectives, en Allemagne par exemple à la Foire du Livre de Francfort (2009), à l'Artists' Association of Frankfurt (2007), à l'Artbox Frankfurt, Galerie der Editionen (2006), aux États-Unis et ailleurs.



Guy Laramée, né au Canada en 1957, est un artiste interdisciplinaire, devenu également compositeur autodidacte, aujourd'hui résident à Montréal. Il a reçu son BFA en 2000 et a poursuivi avec un MA en anthropologie en 2002 de l'Université Concordia à Montréal. Il a obtenu son MA section arts visuels de l'Université du Québec à Montréal en 2004.

Pendant vingt-cinq ans, Laramée a travaillé dans un large éventail de domaines, comme scénariste et réalisateur, comme scénographe et compositeur de musique pour la danse contemporaine. Il a aussi fondé TUYO, un ensemble de musique gestuelle sur des instruments de son invention. Laramée explore depuis quelques années le rapport entre texte et sculpture dans le domaine visuel. Il présente des livres altérés, de vieux volumes d'encyclopédie qu'il meule par sablage, taille au scalpel et perce pour révéler des structures d'influence asiatique enfouies dans les épaisseurs du paysage textuel.

Laramée a fait l'objet de plusieurs expositions personnelles au Canada, dont dernièrement *Pluie* (2010, Galerie Orange, Montréal), *The Cloud of Unknowing* (2008, CIRCA, Montréal). Les expositions collectives récentes incluent *Will Cut Thru* (2010, Center for Book Arts, New York), *Book Borrowers: Contemporary Artists Transforming the Book* (2008, Bellevue Arts Museum, Washington State) et *Logotopia* (2008, Cambridge Galleries, Toronto), notamment.

Ses œuvres sont dans les collections du Musée national des Beaux-arts du Québec, de la Bibliothèque Nationale du Québec, de la Galerie Lacerte, Québec, et dans diverses collections privées au Canada et aux États-Unis.



David Lawrey & Jaki Middleton : David Lawrey est né en 1973 à Melbourne, Australie, et a obtenu un Bachelor of Science en Droit (BSL) de James Cook University en 1997 avant de compléter son BFA à l'Université de Sydney en 2002. Jaki Middleton est née en 1979 à Sydney, Australie et a fréquenté l'Université de

Sydney dont elle a reçu son BFA en 2002 et le MFA en 2008. Lawrey et Middleton vivent tous les deux à Sydney et collaborent depuis 2005. Ils emploient dans leurs sculptures cinétiques du matériel pionnier de la cinématographie, souvent en recontextualisant des scènes de films de science fiction ou d'horreur des années 1970 ou 1980, pour explorer les modes répandus de la vision et de la perception.

Leurs expositions personnelles récentes incluent *Consolidated Life*, Peloton, Sydney (2010), *Time Trap*, Firstdraft, Sydney (2009) et *The Wayback machine*, MOP Projects, Sydney (2008). Ils ont aussi participé à de nombreuses expositions collectives, dont *Spirit Worlds* (2010, Wollongong City Gallery, Sydney), *Abandon Normal Devices* (2009, FACT, Liverpool) et *Experimenta Play++* (2008, Sculpture Square, Singapore). Leur travail a été distingué par diverses bourses et commandes publiques, comme la Australian Council New Work Grants (2007, 2010), la NAVA Marketing Grant (2008) et la Experimenta New Visions Commission (2007).



Walter Martin & Paloma Muñoz : Walter Martin, né en 1953 dans le Norfolk, Virginie, Paloma Muñoz est née en 1965 à Madrid. Ils partagent leur vie professionnelle et privée depuis 1993, et résident actuellement la Pennsylvanie. Ils sont surtout connus pour leurs boules de neige, à la fois déroutantes, poignantes et empreintes d'humour, et leurs photographies panoramiques dont les décors virginaux contrastent durement avec les scènes incongrues et souvent cauchemardesques qu'on y découvre.



Leur récente série « Travelers » a fait l'objet d'une publication dans un livre éponyme en 2008. Martin et Muñoz exposent aux États-Unis et dans le monde, avec *Travelers* (2010, Shinsegae Gallery, Séoul, Corée du Sud), *Walter Martin and Paloma Muñoz: Wayward Bound* (2009, John Michael Kohler Arts Center, Sheboygan, Wisconsin), *Buried 'till Spring* (2008, Galeria Isabel Hurley, Malaga). La longue liste de leurs expositions collectives comprend *Transparency and Transformations in Contemporary American Art* (2010, U.S. Residence, Stockholm), *We* (2009, Mario Mauroner Contemporary Art, Salzbourg). Leurs œuvres sont entrées dans les collections du Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, et de Bloomberg L.P. à New York, notamment, ainsi que dans diverses collections privées.



Didier Massard, né en France en 1953, réside à Paris. Etudiant en Art et archéologie à l'Université de Paris-Tolbiac en 1975, il a travaillé un an comme assistant de Henri Langlois, directeur de la Cinémathèque Française, avant de s'engager dans une carrière de photographe qui s'étend sur plus de vingt ans. En 1983, il commence à photographier ses dioramas sophistiqués, transportant des objets quotidiens dans les scènes fantastiques de son imagination.

Parmi les nombreuses expositions de Massard, citons notamment *Artifices* (2009, Galeria Hartmann, Barcelone), *Territories* (2007, Julie Saul Gallery, New York), *Horizons Artificiels* (2006, Galerie Baudoin Lebon, Paris, France). Il a dernièrement participé aux expositions collectives *L'Océan* (2010, Palais Bellevue, Biarritz), *Bestiaire Imaginaire, autour de Didier Massard* (2009, Galerie Baudoin Lebon, Paris), et *National d'Art Contemporain* (2008, Musée de la Gaspésie, Gaspé, Canada). Ses œuvres trouvent place dans diverses collections publiques internationales, dont celles de Citibank, New York, de la Deutsche Bank, New York, de la Collection FNAC, Paris, du Museum of Fine Arts, Houston, et du U.S. Trust, New York.



Michael C. Mc Millen est né en 1946 à Los Angeles, Californie, où il réside aujourd'hui. Formé comme ingénieur, il a obtenu en 1969 son BA du San Fernando Valley State College, Californie, puis son MFA de UCLA. Il a beaucoup travaillé pour l'industrie du cinéma, construisant décors et accessoires de film. Dans son travail personnel, il produit des environnements et installations qui sont soit à l'échelle réelle soit réduits à l'échelle miniature.

Michael C. McMillen: Train of Thought, grande rétrospective sur une carrière de quarante ans, s'est tenue au Oakland Museum of Art, Oakland, Californie en 2011. Ses autres expositions personnelles récentes sont *Lighthouse* (2010, L.A. Louver, Venice, Californie), *Speed's Place* (2007, UnMuseum, Contemporary Arts Center, Cincinnati, Ohio) et *Pepe La Mouche* (2006, Galerie Eric Mircher, Paris). McMillen a aussi participé à plus de cent-trente expositions collectives dans le monde, parmi lesquelles *Real and Hyperreal* (2010, San Jose Museum of Art, San Jose, California), *Celestial Ash: Assemblages from Los Angeles* (2009, Craft and Folk Art Museum, Los Angeles) et *Los Angeles 1955-1985, Naissance d'une capitale artistique* (2006, Centre Pompidou, Paris). Ses œuvres ont été acquises pour les collections publiques de la Glasgow Gallery of Modern Art, Glasgow, du Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles et du Solomon R. Guggenheim Museum, New York, parmi bien d'autres.



Charles Matton (1931-2008), né à Paris. Artiste pluridisciplinaire, il travaillait comme sculpteur, photographe, designer, vidéaste, écrivain et réalisateur de films. Inspiré par les illusions en trompe-l'œil des boîtes à perspective hollandaises du XVIIIe siècle, il a créé des scènes d'objets fondées sur l'examen exhaustif de lieux spécifiques, et des scènes fictives, sur la base de souvenirs qu'il souhaitait conserver.

Au début des années 1960, après avoir exposé brièvement à Paris, Matton se tourna vers l'illustration et l'édition. Pendant plus de deux décennies, il ne poursuivit son travail personnel que dans le cercle confidentiel de son atelier élargi à quelques collectionneurs. En 1963, il revint à l'attention du public avec des expositions régulières en France. Son œuvre a été présenté au Centre Pompidou, Paris (1989), à l'Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris (1991), à la Galerie Beaubourg, Paris (1994). La Forum Gallery, New York, présenta la première exposition de Matton en Amérique en 2002 ; suivirent diverses expositions et foires, dont le Armory Show, New York (2002, 2003), Art Chicago (2002, 2003, 2004) et Art Miami (2005), parmi d'autres. L'œuvre de Charles Matton est documenté dans le livre *Charles Matton: Emboîtements* (2010).



Lori Nix, née en 1969 à Norton dans le Kansas rural, a été fascinée, enfant, par les catastrophes naturelles qui bouleversaient à chaque saison sa ville natale. Les maquettes illustrant les ruines, la destruction et le déracinement, qu'elle crée et photographie, reflètent en partie

cette expérience de jeunesse. Elle a obtenu son BFA en photographie de la Truman State University, Missouri, et son MFA de la Ohio State University. Elle vit et travaille maintenant à Brooklyn, New York.

La ClampArt Gallery de New York (2010), la Miller Block Gallery, Boston (2009), la Stephen Cohen Gallery, Los Angeles (2007) et la G. Gibson Gallery de Seattle (2007) lui ont dédié des expositions personnelles. Lori Nix a aussi participé à de nombreuses expositions collectives, dont *Blow Up!* (2010, G. Gibson Gallery, Seattle), *Stretching the Truth* (2008, Kohler Arts Center, Sheboygan, Wisconsin), *Theatre of Illusion: Lori Nix and Lisa Stinner* (2007, Gallery 44, Toronto, Canada) et *Constructed Illusions* (2006, Jenkins Johnson Gallery, San Francisco). Ses œuvres sont notamment dans les collections du Museum of Fine Arts, Houston, du Smithsonian American Art Museum, Washington, DC, mais aussi par exemple de Microsoft, à Seattle et de la Chase Manhattan Bank à New York.



David Opdyke est né en 1969 dans un faubourg de Schenectady, dans l'Etat de New York, ville industrielle auparavant en plein essor hébergeant les usines de la General Electric et de la American Locomotive Company. Opdyke recut en 1992 son BFA de l'Université de Cincinnati, où il se convertit à la peinture et la sculpture après être entré en design industriel. Quelques années plus tard, il s'installe à New York et se passionne pour les questions politiques autour de l'effondrement des .com, les élections présidentielles de 2000 et les suites du 11 septembre ; Opdyke traite ces problèmes dans ses œuvres, avec douze ans de pratique comme constructeur professionnel de maquettes d'architecture à l'appui de son travail artistique.

Opdyke a fait l'objet de plusieurs expositions personnelles, dont *Land of Plenty*, Wright Museum of Art, Beloit College, Beloit, Wisconsin (2009), *Manifest Destination*, Ronald Feldman Fine Arts, New York (2008) et *Dredge*, Roebling Hall, New York (2007). Parmi ses expositions collectives : *Drill Baby Drill* (2010, Gowanus Edge Curatorial Exchange, Brooklyn, New York), *Signs of the Apocalypse and Rapture* (2009, Hyde Park Arts Center, Chicago), *Who Gets What: A Political Show* (2008, David Weinberg Gallery, Chicago) et *Mr. President* (2007, University Art Museum, University at Albany-SUNY, New York).



Liliana Porter est née à Buenos Aires, Argentine, en 1941. À l'Universidad Iberoamericana de México, elle étudie l'estampe et les arts visuels avec Mathias Goeritz, important artiste du mouvement de l'abstraction géométrique. Alors qu'elle est en route pour l'Europe,

en 1964, elle fait escale à New York et, séduite par la ville, résout d'y rester. L'année même, avec Luis Camnitzer et José Guillermo Castillo, elle co-fonde le New York Graphic Workshop, collectif de graveurs professionnels : un lieu d'enseignement et lieu d'exposition, dont l'activité conduit à une redéfinition de la gravure comme medium conceptuel et moderne. À partir de 1994, Porter collectionne les jouets anciens, figurines et objets inanimés, qu'elle arrange pour composer des vignettes minimalistes explorant les aspects de la condition humaine.

Son travail a été exposé largement, tant sur le continent américain qu'en Europe, notamment à la Barbara Krakow Gallery, Boston (2010), la Galeria Ruth Benzacar, Buenos Aires, Argentine (2009), la Hosfelt Gallery, New York (2008), la Galeria Brito Cimino, São Paulo, Brazil (2008) et la Galleria Valentina Bonomo, Rome (2007). De plus, ses œuvres sont dans les collections de la Tate Modern, Londres, le Museum of Modern Art, New York, le Museo de Bellas Artes, Buenos Aires et la Bibliothèque nationale de France, Paris. Son travail a été récompensé par des bourses prestigieuses du Guggenheim (1980).



Junebum Park est né en 1976 à Jeju, Corée du Sud, et a obtenu son BFA de l'Université Sungkyunkwan en 2003. Il vit à Séoul. Park emploie la vidéo pour capturer temps et mouvement, les manipuler. Ses courtes vidéos qui présentent les sites les plus ordinaires, un parking ou un chantier de construction, basculent dans l'extraordinaire quand paraît la main de l'artiste. Est-ce qu'il suit où contrôle l'intense activité des espaces filmés ? Personnes et objets deviennent les jouets miniatures qu'il dirige, dans une exploration des éléments répétitifs et de l'ordre dans notre réalité. Park suit particulièrement la structure sociale et les rituels qui commandent nos comportements au quotidien.

Park a eu près d'une dizaine d'expositions personnelles, dont *Archives: Junebum Park, 2001-2010* (2010, Gyeonggi Creation Center, Ansan, Corée du Sud), *Elastic System* (2008, Hermann & Wagner Gallery, Berlin) et *The Third Person Subjective Point of View* (2005, BMH, Séoul, Corée du Sud). Il s'est associé depuis 2002 à un très grand nombre de présentations collectives, dont *Media Landscape, Zone East* (2010, Liverpool Biennale, Liverpool), *Jeune vidéo de Corée du Sud* (2010, Musée d'Art Moderne et Contemporain de Strasbourg, France) et *Pascual Sisto and Junebum Park* (2006, Bitforms Gallery, New York) et à de nombreux festivals, dont *Video Monologs* (2008, Lecce, Italie), le Film Festival de Toronto (2006). Ses œuvres sont entrées à la Queensland Art Gallery, Australie, de la West Collection, Pennsylvanie, du Seoul Museum of Art, Corée du Sud et du National Museum of Contemporary Art, Corée du Sud.



Propellor Design, basé à Vancouver, réunit trois designers — Toby Barratt, Pamela Goddard, and Nik Rust — associés depuis l'année d'obtention de leurs BAs à la Emily Carr University of Art and Design de Vancouver. Depuis 2000, leur collaboration dans une variété de disciplines a produit une large gamme de travaux, du meuble aux éclairages, de la

scénographie au commissariat d'exposition. Inspirés par la nature et les formes naturelles, ils créent des pièces à partir de matériaux renouvelables, recyclés ou récupérés, dont le bambou et le verre ancien.

Leurs créations ont été présentées dans de nombreuses expositions, dont *Bent Out of Shape*, Design Exchange, Toronto (2010), *BC Design History Traveling Exhibition*, Vancouver (2009) et *Movers and Shapers*, Museum of Vancouver (2008). Propellor a aussi fait la scénographie ou assuré le commissariat de plusieurs expositions, dont *Velo-City Vancouver and the Bicycle Revolution* (2009, Museum of Vancouver), qui examinait l'émergence de la culture cycliste à Vancouver et ses effets sur le passé, le présent et le futur de cette ville.



Jonah Samson est né en Nova Scotia, Canada, en 1971, et vit à présent à Vancouver, où il poursuit une double carrière de médecin (généraliste) et d'artiste. Il emploie les scènes construites en miniature — attaques de voiture, scènes de meurtre et de sexe — comme une tribune, y abordant les enjeux qui, lui semble-t-il, seraient intolérables en plus grand, puis photographie ses maquettes. L'art de Samson prend source dans l'obsession de notre culture pour le sexe et la violence vus comme divertissements, et se place sur la ligne étroite entre divertissement et polémique.

Le travail de Jonah Samson a été présenté dans une première exposition collective lors de *View Master* (2009, G. Gibson Gallery, Seattle). Il a participé depuis à six autres, aux Etats-Unis et en Europe, dont *Slideluck Potshow*, Berlin (2010); *Blow-up!* à la G. Gibson Gallery, Seattle (2010) et *Unearthed* (2010, Sainsbury Centre for Visual Arts, Norwich, Royaume-Uni).



Michael Paul Smith est né en Pennsylvanie en 1950 et vit actuellement à Boston, Massachusetts. Il est collectionneur de petites voitures depuis son plus jeune âge, heureux propriétaire de plus de 300 modèles diecast de Danbury et Franklin Mint. Il n'a pourtant commencé à construire les bâtiments, boutiques et garages qui vont avec qu'autour de ses trente-cinq ans. Il photographie les maquettes, adoptant les tons sépia ou colorisations anciennes qui correspondent à l'époque de fabrication de ses miniatures. Ce hobby de maquettiste s'est bientôt développé jusqu'à devenir son activité principale, et a culminé dans la reconstruction de sa ville natale de Sewickley, Pennsylvanie. Les carrières antérieures assez variées de Smith ont tous contribué à nourrir son talent émérite de maquettiste.

Smith a longtemps gardé ses photographies pour lui, craignant que son hobby ne soit déconsidéré. Mais lorsqu'il télécharge des images de son travail sur Flickr en 2008, la revue londonienne *Classic and Sports Car Magazine* s'y intéresse et publie un bref article en février 2010. Un mois plus tard, les visites explosent sur les pages Flickr de Smith, consultées plus de 23 million de fois et qui attirent des curieux et connaisseurs du monde entier. Le travail de Smith a été exposé au Larz Andersen Automobile Museum, Brookline, Massachusetts en 2010.



Tracey Snelling, née à Oakland, Californie, en 1970, a reçu son BFA de la University of New Mexico, Albuquerque. Les films d'horreur qu'elle regardait enfant inspirent son approche conceptuelle actuelle. Elle observe avec curiosité l'action en cours dans les immeubles qu'elle passe en voiture, la nuit, et que saisit un coup d'œil aux fenêtres éclairées. Les installations multimédia de Snelling découvrent au regard voyeur les vies d'anonymes étrangers.

Le travail de Snelling a fait l'objet d'expositions personnelles dans le monde entier, dont *Greta Garbo Slept Here* (2009, Tache-Levy, Bruxelles), *Where Mr. Wong Sent Me* (2009, Galerie Urs Meile, Pékin), *Another Town* (2008, Wedel, Londres) et *Ten-Year Survey* (2010, Rena Bransten Gallery, San Francisco). Elle a aussi participé à des collectives importantes, par exemple au Kunstmuseen Krefeld, Allemagne (2010), à la Stux Gallery, New York (2009), ou encore au MoMA/PS1, Long Island City, New York (2007).



Paolo Ventura est né en 1968 à Milan. Il a longtemps vécu à New York, mais réside actuellement entièrement en Italie. Il a fréquenté, de 1989 à 1991, l'Accademia di Belle Arti di Brera, à Milan. Le travail de Ventura — dioramas et photographies — prête vie à des contes imaginaires places dans l'histoire d'Italie, hérités des souvenirs de la Seconde Guerre mondiale rapportés par sa grand-mère et de sa propre enfance. La série *Winter Stories* retraçant l'histoire d'un vieil artiste de cirque qui revoit les événements de sa vie sur son lit de mort, a été publiée dans un livre : *Winter Stories* (2009).

Ventura a exposé dans le monde entier, par exemple à la Hasted Hunt Kraeutler Gallery, New York (2009), la Galerie Camera Obscura, Paris (2009), Studio la Città, Vérone (2009) et le Central Exhibition Hall, Moscou (2009). Il a aussi largement participé aux expositions collectives, dont *Manipulating Reality* (2009, Centro di Cultura Contemporanea Strozzi, Palazzo Strozzi, Florence), *Kaleidoscope d'Italie, la Photographie Italienne des Années 50 à nos jours* (2009, Centre National de l'Audiovisuel, Luxembourg), *Una Historia Privada* (2008, Teatro Circo Price, Madrid) et *On the Wall* (2007, Aperture Gallery, New York).

En outre, les œuvres de Ventura sont entrées dans diverses collections publiques, parmi lesquelles celles du Boston Museum of Fine Art, Boston, de la Library of Congress, Washington, du Lowe Art Museum, Miami et de la Unicredit Bank Collection, Milan.



Alan Wolfson, né à Brooklyn, New York, en 1948, vit et travaille actuellement à Shadow Hills, Californie. Après une qualification en arts du théâtre, Wolfson a complété son BA en 1979 à la Humboldt State University, Arcata, Californie. Il a étoffé ses

compétences pour la fabrication de miniatures au cours de ses petits boulots. Il s'est initié au câblage comme électricien de vaisseau dans la Navy, a créé des effets visuels miniature pour l'industrie cinématographique et même des maquettes pour le développement des parcs à thème de Disney Imagineering. Dans son atelier, Wolfson s'intéresse aux bas-fonds de la ville de New York City, regard voyeur et plein de nostalgie sur les palaces du porno de Times Square, à présent disparus, les stations de métro couvertes de graffiti et les complexes commerciaux de seconde zone.

Le travail de Wolfson a été dernièrement présenté dans des expositions personnelles à la OK Harris Gallery, New York (2008), la Bernarducci Meisel Gallery, New York (2001), au Kaye Museum of Miniatures, Los Angeles (1999) et dans diverses expositions collectives, dont *Collector's Choice* (2001, Vero Beach Art Center, Vero Beach, Florida) et *Selections from the Daniel Hechter Collection* (2001, Tel Aviv Museum of Art, Tel Aviv, Israel).

Ces biographies d'artistes ont été compilées et écrites par
Thea Giovannini-Torelli, Conservatrice adjointe, MAD, Museum of Arts and Design, New York.

_ VISUELS DISPONIBLES



Matthew Albanese
Waterglass Mountains, 2011
Technique mixte
88.9 x 63.5 cm
© Matthew Albanese



Gregory Euclide
Capture #11, 2009
Technique mixte
© Gregory Euclide; David B. Smith Gallery, Colorado



Rick Araluce
The Longest Hours, 2011
Technique mixte
© Rick Araluce



Peter Feigenbaum
Trainset Ghetto 2, 2009
Technique mixte
© Peter Feigenbaum



Amy Bennett
Doctor's Office Model, 2010
Technique mixte
13.5 x 18.3 x 17.1 cm
© Amy Bennett



Joe Fig
Self Portrait 2007, 2007
Technique mixte
53.3 x 66 x 73.7 cm
© Joe Fig; Cristin Tierney Gallery, New York



Olivier Boberg
Slum 1, 2009
Lambda c-print
58 x 50 cm
© Olivier Boberg



Patrick Jacobs
Dandelion Cluster #2, 2011
Technique mixte
27.9 x 35.6 x 22.2 cm
© Patrick Jacobs



Mat Collishaw
Magic Lantern (small), 2010
Technique mixte
100 x 120 x 120 cm
© Mat Collishaw



Kim Kever
West 104k, 2009
C-print
160 x 254 x 7.6 cm
© Kim Kever; Kinz & Tillou Fine Art, New York; Dru Arstark, New York



Bethany de Forest
Raspberry Model, 2009
Technique mixte
54.9 x 69.9 x 69.9 cm
© Bethany de Forest



Frank Kunert
Kinder !, 2009
C-print
35 x 40 cm
© Frank Kunert



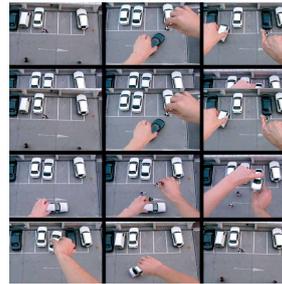
Thomas Doyle
Subsidence N, 2012
Technique mixte
88.9 x 167.6 x 111.8 cm
© Thomas Doyle



Guy Laramée
The Wreck of Hope (Tribute to Friedrich), 2006
Technique mixte
203.2 x 58.4 x 58.4 cm
© Guy Laramée



Jaki Middleton & David Lawrey
Consolidated Life, 2010
Technique mixte
270 x 120 x 100 cm
© Jaki Middleton & David Lawrey



Junebum Park
Images tirées de 1 parking
2001
Vidéo numérique
© Junebum Park



Walter Martin & Paloma Muñoz
Traveler CCLXVII (267), 2009
Technique mixte
22.9 x 15.2 x 15.2 cm
© Walter Martin & Paloma Muñoz;
P.P.O.W. Gallery, New York



Liliana Porter
Forced Labor (Ropes)
2012
Technique mixte
© Liliana Porter



Didier Massard
La Tour de Babel, 2012
C-print
90 x 80 x 80 cm
© Didier Massard



Propellor Design
Range Redoubt, 2011
Technique mixte
22.9 x 137.2 x 243.8 cm
© Propellor Design



Didier Massard
Diorama pour La Tour de Babel,
2012
Technique mixte
90 x 80 x 80 cm
© Didier Massard ;
Julie Saul Gallery, New York



Jonah Samson
A Dark Corner, 2010
C-print
121.9 x 101.6 cm
© Jonah Samson;
G. Gibson Gallery, Seattle



Charles Matton.
Bibliothèque avec le souvenir D'Anna
(détail), 2004.
Technique mixte et video
57 x 49 x 55 cm
© Sylvie Matton.



Michael Paul Smith
Ferry Street House, 2011
C-print
40.6 x 50.8 cm
© Michael Paul Smith



Michael C. McMillen
The Studio, 2004
Technique mixte
9 3/4 x 5 1/4 x 13 1/2 in.
(24.8 x 13.3 x 34.3 cm)
© Michael C. McMillen;
L.A. Louver Gallery, Venice, California



Tracey Snelling
D'Food & Ass, KFC, 2010
Technique mixte
57.2 x 66 x 38.1 cm
© Tracey Snelling ;
Rena Bransten Gallery, California



Lori Nix
Beauty Shop, 2010
C-print
101.6 x 132.1 cm
© Lori Nix; ClampArt; Gallery,
New York



Paolo Ventura
Automaton #02, 2011
Digital chromogenic print
101.6 x 127 cm
© Paolo Ventura ;
Hasted Kraeutler, New York



David Opdyke
Panorama
2008
Atelier de l'artiste
© Ronald Feldman Fine Arts
New York.



Alan Wolfson
Canal St. Cross-section, 2009-2010
Technique mixte
68.6 x 59.7 x 49.5 cm
© Alan Wolfson ; Collection privée,
Royaume Uni

_ PARTENAIRES



LILLE 3000/FANTASTIC

Après avoir exploré l'Inde et les multiples facettes de l'Europe, lille3000 part pour un nouvel univers, quitte les frontières de la réalité et plonge Lille et l'Eurométropole dans une atmosphère surnaturelle et étonnante : du 6 octobre 2012 au 13 janvier 2013, FANTASTIC vous fera perdre tous vos repères !

Depuis Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture, lille3000 approfondit ce dynamisme toujours plus fédérateur : les grandes expositions du Tripostal, Futurotextiles en tournée dans le monde entier ou les nouveaux rendez-vous de la Gare Saint Sauveur.

Le 6 octobre 2012, la désormais célèbre parade d'ouverture lancera une nouvelle édition thématique dans l'esprit de Bombaysers de Lille et d'Europe XXL : des mondes où l'étrange rencontre le paranormal, la démesure gagne la ville métamorphosée pour devenir... FANTASTIC.

Métamorphoses urbaines, expositions majeures au Tripostal, à la Gare Saint Sauveur et dans de nombreux lieux culturels partenaires, spectacles et événements hors du commun... FANTASTIC explore une programmation intrigante qui transforme le quotidien et révèle les mystères dissimulés au coin des rues et derrière les portes de lieux familiers.

FANTASTIC se vit avant tout comme une grande fête, réunissant tous les habitants du territoire : non seulement spectateurs, ils pourront également prendre part aux événements qui rythmeront la métropole durant ces 3 mois. Fabriquer son propre costume extravagant pour la parade, participer à des fouilles fantastiques, exposer sa collection personnelle d'objets improbables : devenir acteur de FANTASTIC et être au cœur de l'événement.

Entre émerveillement et festivités, FANTASTIC envahira Lille et l'Eurométropole pendant 4 mois pleins de surprise.

Plus d'informations: www.lille3000.eu

LE MAD, MUSEUM OF ARTS AND DESIGN, NEW YORK



Le MAD, Museum of Arts and Design, New York, explore le champ de connivences riche mais flou, qui se dessine aujourd'hui entre art, design et artisanat.

Le MAD est dédié à la présentation de la créativité contemporaine dans le monde entier, en s'intéressant aux façons dont artistes et designers transforment les matériaux en usant des procédés disponibles, des techniques artisanales aux programmes numériques. Le programme d'expositions du MAD explore et éclaire les enjeux et les idées, met en lumière la créativité et l'habileté artisanale, fait honneur au potentiel illimité des matériaux et des techniques dans le travail d'artistes talentueux et novateurs. La collection permanente du MAD, à vocation globale, est consacrée à l'art, l'artisanat et le design des années 1950 à l'époque actuelle. L'éducation est au cœur de la mission du MAD.

Dans ses nouveaux bâtiments ouverts au public en 2008, le MAD s'est doté de salles de cours et ateliers pour des masterclass, séminaires et modules spéciaux destinés aux étudiants, aux familles et au public adulte. Trois ateliers d'artiste en résidence ont été ouverts, qui permettent aux visiteurs du musée un aperçu de l'activité créative des artistes invités, dont le travail enrichit le programme d'expositions du MAD. L'auditorium rénové de 144 places accueille les conférences, films, performances et tables-rondes en rapport avec les collections permanentes du musée et les enjeux centraux de l'art contemporain, de l'artisanat et du design.

Holly Hotchner, Directrice, Museum of Arts and Design, New York
David Revere McFadden, Commissaire, Museum of Arts and Design, New York

Plus d'informations: www.madmuseum.org

_ PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



_ MUba CLUB ENTREPRISES

INITIE PAR LE MUBA EUGENE LEROY, LES AMIS DU MUBA ET SES PREMIERS PARTENAIRES (FONDATION BNP PARIBAS ET GROUPE RABOT DUTILLEUL), LE CLUB ENTREPRISES DU MUBA A ETE CREE EN MARS 2011 : PRESIDENT, DAVID GUILLY, DIRECTEUR AUCHAN CITY TOURCOING ; VICE-PRESIDENT, JEAN BADAROUX, DIRECTEUR DE LA SEM RENOUVELEE TOURCOING.



www.auchancity.fr



www.eauxdunord.fr



www.efarchi.com



www.satelec-fayat.com



www.ramery.fr



www.altareacogedim.com



www.nacarat.com



www.vinci.com

LES AMIS DU MUBA



_ LE REGARD A LA PAROLE autour de l'exposition

VISITES/ATELIERS

VISITES GUIDEES

Dimanches 14/10, 21/10, 28/10, 18/11, 25/11,
16/12, 23/12, 30/12 2012
De 16 à 16h50
Tarifs entrée et visite 2.50€, 5.50€, 7.50€

VISITES/ATELIERS FAMILLE

Dimanches 7/10, 4/11, 9/12 2012
De 15h à 17h
Dès 6 ans
Entrée et activité gratuites

HEURES DU CONTE

Dimanches 7/10, 04/11 et 09/12 2012
De 15h à 17h
Dès 2 ans
Entrée et activité gratuites

LE MUba A LA STATION

Les ateliers de création du MUba s'installent à La Station, maison de la jeunesse et des étudiants de Tourcoing un mercredi par mois.
Programme atelier maquette, paper toys et illusions d'optiques.
Mercredis 17/10, 14/11 et 12/12 2012
De 16h30 à 17h30
Activité gratuite

CONCERTS

CARTE BLANCHE

aux élèves du
Conservatoire à Rayonnement Départemental de
Tourcoing
Miniatures
Dimanche 2 décembre 2012
15h30
Entrée libre

CONCERT

Etudiants de 1^{ère} année du CFMI,
Centre de Formation des Musiciens Intervenants de
l'Université Lille 3
Vendredi 14 décembre 2012
20h
Entrée libre

CONFERENCES / TABLES RONDES

En partenariat avec Citéphilo

Rencontre avec Gérard Wajcman

autour de son livre L'oeil Absolu
Samedi 10 novembre
14h30
Entrée libre

Rencontre avec Michel Butor

Vendredi 16 novembre
17h
Entrée libre

Table ronde

Le virtuel
Modérateur : Christiane Vollaire
Invités : Haud Gueguen, Bruno Bachimont, Olivier
Voiron et Patrice Flichy
Samedi 24 novembre
De 10h à 12h
Entrée libre

_ A VENIR expositions 2013-2014

ELMAR TRENKWALDER

22.03.2013 > 10.06.2013

COMMISSARIAT :

Evelyne-Dorothee Allemand, Conservatrice en chef et Directrice, MUba
Yannick Courbès, Conservateur adjoint, MUba
Arie Hartog, Directeur du Gerhard-Marcks-Haus, Bremen
Markus Landert, Directeur Kunstmuseum Thurgau, Warth
Hans-Peter Wipplinger, Directeur Kunsthalle Krems, Krems

EXPOSITION ORGANISEE EN COPRODUCTION AVEC :

Kunstmuseum Thurgau, Warth, 01/04/2012 > 13/07/2012
Kunsthalle Krems, Krems, 15/07/2012 > 14/10/2012
Gerhard-Marcks-Haus, Bremen, 28/10/2012 > 17/02/2013
MUba, Eugène Leroy, Tourcoing, 22/03/2013 > 10/06/2013

Elmar Trenkwaldler crée des sculptures monumentales en céramique. Ses structures et ses architectures qui rappellent l'art flamboyant du gothique tardif, fusionnent des formes imaginaires biomorphiques, végétales et rocaille. La représentation figurative, quant à elle, est déformée, elle joue de symboles féminins et masculins qui s'agrègent. Résistant au mode de l'entreprise moderniste, Trenkwaldler dresse un panorama complexe, fantastique et délirant emprunt de formes de l'histoire de l'art, des arts appliqués ou des arts populaires. La grande nef du MUba sera emplie de ses œuvres — sculptures, peintures et dessins — créant une atmosphère particulière, quasi-magique.

PUBLICATION :

Elmar Trenkwaldler, textes de Karim Ghaddab, Arie Hartog, Veronika Wiegartz, Peter Weiermair, Hans-Peter Wipplinger, Yannick Courbès, et un entretien avec l'artiste de Dorothee Messmer.
Texte trilingue EN/GE/FR, 272 pages, 250 ill. coul. Ed. Snoeck Verlagsges, 2012

GEORG BASELITZ

10.2013 > 02.2014

COMMISSARIAT :

Rainer Michael Mason,
Historien de l'art (Université de Genève), Rainer Michael Mason fut conservateur de musée. Après des activités d'enseignement (1964-1971), d'édition (1967-1974) et de critique d'art (1969-1974), il entre en 1971 au Cabinet des estampes du Musée d'art et d'histoire de Genève, qu'il dirige de 1979 à 2005.

COMMISSARIAT GÉNÉRAL :

Evelyne-Dorothee Allemand, Conservatrice en chef et Directrice, MUba
Yannick Courbès, Conservateur adjoint, MUba

Le MUba de Tourcoing propose à Baselitz une exposition d'envergure rétrospective, présentant les différents aspects de l'œuvre de cet artiste allemand, d'abord peintre et graveur, puis sculpteur depuis plus de trente ans. Autonome par rapport à la peinture, la sculpture de Baselitz, occupe aujourd'hui une place privilégiée au sein de son œuvre, et a gagné en monumentalité.

PUBLICATION :

Georg Baselitz (titre temporaire)
250 p., trilingue FR/GB/D,
Editeur en cours de sélection.

_ INFORMATIONS PRATIQUES

OTHERWORLDLY

DES MONDES IRREELS

Illusions d'optique et réalités miniatures

_ DATES

04.10.12 > 07.01.13

_ HORAIRES D'OUVERTURE

Ouvert tous les jours

De 13h00 à 18h00

Sauf mardis et jours fériés

_ TARIFS

Plein 5€

Réduit 3€

Ce **tarif réduit** est applicable aux :

- Jeunes entre 18 et 25 ans ou du **Pass LilleMAP** (www.lillemap.fr)
- Titulaires de la Carte Odyssée
- Amis des musées autres que le MUba
- Groupes non accompagnés à partir de 10 personnes
- Comités d'entreprises partenaires du MUba, Tourcoing
- Opérations ponctuelles dont le Musée de Tourcoing est partenaire
- Titulaires d'une carte de réduction pour famille nombreuse
- Professionnels du tourisme

Gratuité accordée à (liste exhaustive sur www.muba-tourcoing.fr):

- Moins de 18 ans
- Tourquennois sur présentation de la carte "Laissez-passer MUba Eugène Leroy Tourcoing", carte de fidélité annuelle, nominative, établie gratuitement sur présentation d'un justificatif de domicile
- Titulaires d'un Pass Lille3000 (www.lille3000.com), d'un ticket d'exposition

_ COMMISSARIAT

Holly Hotchner, Directrice/Director, Museum of Arts and Design, New York

David McFadden, Conservateur en chef, Museum of Arts and Design, New York

_ COMMISSARIAT GENERAL

Evelyne-Dorothee Allemand, Conservatrice en chef et Directrice, Commissaire générale, MUba

Yannick Courbès, Conservateur adjoint, Commissaire général, MUba

_ PRESSE

Marion Demonteil

T +33 (0)3 20 23 33 59

communication-muba@ville-tourcoing.fr

_ SERVICE DES PUBLICS

Suëva Lenôtre

T+33 (0)3 20 28 91 64

slenotre@muba-tourcoing.fr

_ ADMINISTRATION

Laure Perret

T+33 (0)3 20 28 91 62

lperret@muba-tourcoing.fr

_ PUBLICATION

Otherworldly : Optical Delusions and Small Realities,

sous la direction de David Revere McFadden,

266 p., anglais, édition Martina D'Alton, prix : 38 €

Traduction française

_ MUba EUGÈNE LEROY

2, rue Paul Doumer

F-59200 Tourcoing

T +33 (0)3 20 28 91 60

F +33 (0)3 20 76 61 57

communication-muba@ville-tourcoing.fr

www.muba-tourcoing.fr