

# SKETCHPAD

## Quand nos enfants seront adultes

Vernissage **mercredi 3 juillet**  
avec performances de Julien Serve et Charalambos Margaritis

Exposition du 4 au 27 juillet 2019

**Andreas Angelidakis**  
**mounir fatmi**  
**Ayce Kartal**  
**Eva Magyarosi**  
**Miltos Manetas**  
**Charalambos Margaritis**  
**Yves Netzhammer**  
**Joachim Olender**  
**Julien Serve**

Commissariat : Barbara Polla et Nicolas Etchenagucia

Événements :

**ATELIER ENFANT** : Mercredi 10 juillet après-midi (sur réservation)

**VIDEO FOREVER 41** : Mercredi 10 juillet à 19h

### TOPOGRAPHIE DE L'ART

15 rue de Thorigny

75003 Paris

T. 01 40 29 44 28

[topographiedelart@orange.fr](mailto:topographiedelart@orange.fr)

[www.topographiedelart.fr](http://www.topographiedelart.fr)

du mardi au samedi de 14h à 19h



# SKETCHPAD

## quand nos enfants seront adultes

Cette exposition, consacrée à la vidéo d'art et d'animation et au dessin qui les préfigure, découle d'un double amour.

Amour pour la vidéo, amour pour le dessin. Depuis plusieurs années, Barbara Polla propose des expositions de vidéos à Topographie de l'Art, et y a présenté plusieurs séances de VIDEO FOREVER (<https://videoforever.wordpress.com/>). Quant au dessin, il est l'un des piliers des expositions présentées dans ce lieu magique, dans le cadre d'« imagetexte » notamment. Suivant cette filière, l'exposition comprendra aussi bien des dessins (tels ceux de Mounir Fatmi et de Miltos Manetas), que des vidéos (Andreas Angelidakis, Yves Netzhammer, Joachim Olender) et même les deux ensemble (Ayce Kartal, Eva Magyarosi, Charalambos Margaritis, Julien Serve). Amours conjointes, donc, pour le mouvement, les combinaisons et les équilibres dynamiques. Un équilibre instable, ici, entre images apparemment fixes (les dessins), qui reflètent le désir de figer, à travers et grâce à la main de l'artiste, une situation, un moment, un sentiment fugaces, et les images animées (vidéos) qui reproduisent le phénomène des flux qui régissent l'ensemble de notre environnement.

Le titre de l'exposition, Sktechpad, se réfère à l'utilisation de l'ordinateur pour « animer ». Mais l'« animation », comprise comme le fait de donner mouvement et vie à l'image par un artifice, précède évidemment les premiers balbutiements informatiques. Le fameux « Théâtre optique » d'Emile Reynaud remonte notamment à 1892 ! Quant au désir et à la joie de « faire illusion », ils sont, eux, immémoriaux. Sketchpad (aka Robot Draftsman) est un programme informatique révolutionnaire, créé en 1963 par Ivan Sutherland, un logiciel pionnier des HCI (Human-Computer interactions), ancêtre des programmes d'aide au design, pionnier des « computer graphics ». Mais Sketchpad est aussi l'esquisse – sketch – et le bloc-notes – pad. Un monde de tentatives.

Le sous-titre de SKETCHPAD, quand nos enfants seront adultes, indique la volonté de l'exposition de s'adresser également aux enfants qui pourront, en la traversant, reconnaître des signes, des éléments de vocabulaire narratifs qu'ils trouvent dans leurs propres histoires. Le rapport qu'un enfant entretient avec ses sens est davantage teinté de croyances que celui de l'adulte et de ce fait la dimension que prennent les choses, la mise en lumière et la présence de la machinerie (révélant des trucages visibles ou non) sont appréhendées de manière plus aiguë par les enfants. À la fois ludique et réponse à ce besoin irrépressible de métamorphose si cher à l'être humain dès et surtout dans son plus jeune âge, l'animation construit une facticité, une fausse cohérence qui influe sur la perception du spectateur, tout en intégrant l'émotion. « Moving images » : porteuses d'émotion. Mais quand nos enfants seront adultes se réfère aussi à la réalité du mouvement des créations elles-mêmes et à notre conscience que l'évolution des technologies est telle que le champ de créativité de l'animation est d'une ouverture vertigineuse, alors même que certains artistes continuent de dessiner patiemment des centaines d'images pour créer une minute de vie en vidéo.

Les enfants apprécieront tout particulièrement le workshop proposé par Charalambos Margaritis, le 10 juillet, et « quand ils seront adultes », ils viendront, le même 10 juillet, à 19h, pour un VIDEO FOREVER spécifiquement consacré à l'animation (animé par Paul Ardenne, Nicolas Etchenagucia et Barbara Polla).

# Andreas Angelidakis

Né à Athènes (Grèce) en 1968, où il vit et travaille.

Dans son travail, Andreas Angelidakis, pionner de l'« art internet », mêle architecture, vidéo, sculpture et scénographie en abordant des sujets aussi divers que la Grèce, le changement climatique, l'architecture, la psychanalyse, Internet, ou le corps.

Avec son film d'animation Troll (ou la ruine volontaire), datant de 2012, Andreas Angelidakis recourt à l'animation comme métaphore d'une possible transformation du monde moderne. La vidéo réalisée à partir de sculptures dans lesquelles il injecte de la vie grâce à un logiciel 3D, nous parle d'un bâtiment qui ne voulait plus habiter en ville, fatigué par le monde des Hommes. Chara – la joie – naquit en 1960 de la main des architectes Spanos et Papailiopoulos et débordait non seulement de joie pour des populations aux revenus modestes mais de jardins intérieurs, de terrains de jeu, d'une piscine... Après les promesses d'un confort assuré par l'endettement, le développement urbain anarchique d'Athènes et la crise économique forcèrent les habitants à quitter les lieux dans les années 2000. L'injustice que les Grecs ont vécue dans leur chair laissèrent Chara sans joie, en ruine... Mais les ruines sont aussi en vie semble nous murmurer Angelidakis. Chara, composée graphiquement comme une maquette d'architecte, se métamorphose peu à peu. La végétation prend le dessus, et devient si vivace qu'elle l'emporte sur l'architecture qui se transforme en elle-même. Elle emporte, au sens propre, l'architecture avec elle, vers la montagne, vers la mer, vers l'espace...

L'art-architecte qu'est Andreas Angelidakis nous suggère avec ce joyau d'animation vidéo que les ruines sont en réalité des bâtiments qui redeviennent nature. Dans les ruines, prolifèrent de nouveaux mondes. Et l'on comprend désormais pourquoi la promesse d'un monde meilleur décrite dans les sous-titres de la vidéo ne rend pas uniquement compte des conditions de vie que les Grecs endurent encore en 2019, mais aussi d'un concept pour penser le monde qui nous est imposé.

# Andreas Angelidakis



"Troll", 2011, animation 3D, 5'30'. Courtesy The Breeder.

# mounir fatmi

Né à Tanger (Maroc) en 1970, il vit et travaille entre Paris, Lille, et le monde.

mounir fatmi explore les rapports entre l'individu, le groupe et les représentations et utilise des matériaux obsolètes tels que les câbles d'antenne, les anciennes machines à écrire ou les cassettes VHS, dans le cadre d'une archéologie expérimentale qui examine, entre autres, le rôle possible de l'artiste au sein d'une société en crise.

Animation regroupe une série de dessins initiée en 1998 par mounir fatmi, dont le projet aboutira in fine à une vidéo. L'animation en train de se faire. Réalisées sur papier stratifié, les compositions graphiques dont les couleurs traversent les pages blanches, exécutent des séries de courbes et de boucles qui s'entortillent à la manière d'un câble électrique ou d'un cordon ombilical, auxquelles se superposent de fines silhouettes de cigognes et divers noms de pays. « Le dessin est la base de tout » affirmait Giacometti ; fatmi, lui, suggère que le lien est la base du dessin. Par la juxtaposition d'éléments et le fourmillement de détails, par la superposition, fatmi emprunte à notre culture contemporaine l'image du flux qu'il s'empresse de détourner. Il décompose et recompose des éléments qui deviennent à la fois signes et symptômes.

L'association des trois couleurs rouge, blanc et noir est typique du dessin de mounir fatmi et tend à former un code chromatique à la fois symbolique et émotionnel. Rouge : le lien ; blanc : l'oubli ; noir : l'espoir de donner une forme au moins provisoire à des apparitions graphiques instables et fragiles, parfois proches de l'évanescence.

Les dessins de la série Animation suivent la piste d'un parcours tracé par des nécessités matérielles, de la même manière que la migration des cigognes répond à des contraintes climatiques et géographiques. fatmi suit leur itinéraire d'un geste libre, errance graphique, fil d'Ariane menant aux chemins de la création artistique. Inspiré des cartes géographiques et des itinéraires de vol migratoire, l'artiste nous parle d'exil et de déplacement. Animation fait ainsi le lien, en les juxtaposant, entre hasard et nécessité, formalisme et sensibilité poétique, avec pour thème central l'échassier migrateur, à la fois figure de la quête de soi de l'émigré par contraintes et de celle du voyageur dont l'itinéraire répond avant tout à des nécessités intérieures.

# mounir fatmi



« Animation », 1998-1999, dessins sur papier stratifié, série de 74 dessins, 30 x 21,5 cm.  
Courtesy de l'artiste.

# Ayce Kartal

Né à Eskisehir (Turquie) en 1971, il vit et travaille à Istanbul.

Ayce Kartal est un réalisateur, scénariste, monteur et animateur qui aborde des questions politiques et sociales au travers des huit courts métrages qu'il a réalisés depuis 2006.

Selon Blanchot, l'enfance nous fascine parce qu'elle est le moment de la fascination même. Avec le temps qui passe, cette fascination devient elle-même sujet à fantasme et l'âge d'or de l'enfance semble alors baigner dans une lumière splendide parce qu'irrévélée. Les mots de la protagoniste de *Vilaine Fille* (Kötü Kız), un court métrage d'animation réalisé par l'artiste turc Ayce Kartal, semble aux premiers abords prolonger cette observation quand, accoudée à la fenêtre d'un train, un appareil photo en bandoulière, la petite fille aux cheveux rouges sang nous délivre cette vérité emplie de poésie: "Le vent, c'est quelque chose de fantastique. Personne ne peut le prendre en photo." Mais le monde de l'enfance n'est pas qu'enchantement. Il recèle lui aussi de ces moments d'horreur, de sidération et de cauchemars bien réels.

*Vilaine Fille* et ses dix mille dessins est un plongeon dans la mémoire d'une fillette, une immersion virtuose dans nos sociétés actuelles qui laissent un goût amer. Dans ce récit non linéaire, S. la fillette, se met à raconter des histoires de monstres aux visages changeant qui déclenchent des chutes à répétition. Des chutes qui ressemblent à des frayeurs d'enfant à qui l'on aurait recommandé de ne pas s'aventurer au bord d'un précipice. S. bascule, tombe ici et là, s'imagine morte dans un cercueil vert, une version glauque de Tom Sawyer rêvant ses propres funérailles. Souillure du corps, griffure de l'âme. Depuis la chambre d'hôpital, elle et Michi sa peluche se remémorent un flux désordonné, saccadé, qui alterne rêveries et cauchemars. On comprend entre les lignes que la petite fille a été victime d'un viol collectif, drame malheureusement universel.

Ayce Kartal explique sa démarche en ces quelques mots : « Je souhaitais réaliser un film capable de passer du monde imaginaire de S. au monde réel en une seule image. Sa mémoire est remplie d'images confuses, il n'y a pas de frontière réelle, de structure ou de cohérence dans ses souvenirs. C'est pourquoi mes dessins n'ont pas de contour et le fond souvent flou ou effacé. » Cette absence de décor trop présent ouvre ainsi le champ des possibles et à une infinité de scénarios.

Quant à la bande sonore, elle s'inscrit dans une conception de mouvement qui embrasse les vibrations et d'où se dégage l'image. Comme une respiration tantôt douloureuse tantôt douce, le son évoque un univers familier (musique traditionnelle diffusée à la radio, chant des oiseaux ou bercement du train), et un monde asphyxiant avec l'irruption des cris sourds d'un tambour, de râles, de bruits d'eau et de grondements. La voix hors-champ de la très jeune Zeynep Naz Daldal ajoute une innocence authentique au bonheur et à la douleur d'être.

L'audace de l'expression de Kartal se trouve aussi dans le trait et la couleur, deux procédés frugalement – candidement ? – utilisés pour évoquer, sans doute, des dessins d'enfants. Cependant, ces procédés sont en perpétuelle mutation. Le trait esquissé a un pouvoir métamorphique dévastateur. Comme le décrit la journaliste Esther Heboyan, on trouve dans *Vilaine Fille* une vision de l'humanité à la James Ensor, une caricature désespérante, déshumanisée. Kartal, néanmoins, en tant qu'artiste dans la cité, dans le monde, propose une forme de résistance à la laideur. Dès le début du film, les traits multicolores discontinus pour dire les paysages nous emportent vers un monde intérieur qui construit sa propre résilience – peut-être.

# Ayce Kartal



« Vilaine Fille » 2016, Animation 2D, 8', vidéo d'animation, production : Les Valseurs.  
Courtesy de l'artiste.

# Eva Magyarosi

Née à Veszprém (Hongrie) en 1981, elle vit et travaille à Szentendre (Hongrie).

Peintre, dessinatrice, narratrice et vidéaste, Eva Magyarosi est une magicienne de l'animation dont les dessins animés mettent en scène un univers devenu rare dans l'art contemporain, celui de la vie intérieure.

Tundra, le titre de la dernière vidéo d'animation signée Eva Magyarosi, réalisée en 2019, renvoie à la signification originale du mot, qui évoque une montagne nue, une montagne dénuée d'arbres. Ce paysage, combiné au son de la nature (paysages sonores créés par Mihaly Vig), se confond, selon l'artiste, avec les instincts indomptables qui nous animent tous dans notre vie d'enfant.

Scène après scène, Tundra dévide en une multitude de glissements plastiques le fil d'un devenir à la fois traumatique et vitaliste. Dessin après dessin, sous nos yeux et à coups d'images puissamment inventives, un corps évolue, se transforme. Corps d'enfant, corps de femme, cadavre de l'enveloppe duquel s'extraient des corpuscules divers, corps hybride à la fois humain et animal, corps humain et végétal, comme l'attestent ces épines récurrentes, dans maintes scènes, qui s'extraient ici des peaux comme des poils.

L'animal blanc, innocent, pur, jeté dans le mouvement exalté du monde, meurt-il ? Qu'à cela ne tienne, ce n'est là que le début de l'aventure, l'aventure initiatique et compliquée du devenir. La mort n'étant que la continuation de la vie par d'autres moyens (elle transforme la vie en un bouillon de culture biologique, elle n'est pas une extinction de l'Être), la transmutation vient s'imposer dans Tundra comme la règle de ce devenir jamais éteint, dynamique et résurrectionnel. Exister, c'est endurer maints passages, maints glissements d'un état à d'autres états, c'est endurer cette fameuse métamorphose qui tout à la fois fascine et méduse nos consciences. La métamorphose ne nous permet-elle pas toutes les mutations, à la mesure de nos désirs de domination, d'absolu et de narcissisme ? Les manifestations de la métamorphose que permet la vidéo d'animation, tout aussi bien, médusent. Tundra évoque ce continuum éprouvant de la réalité soumise à l'empire du temps, un temps que rien ne suspend, imposant de ne jamais espérer le repos métaphysique ni la stabilisation de soi.

# Eva Magyarosi



« Tundra », 2019, vidéo d'animation, 5'40". Courtesy de l'artiste.

# Miltos Manetas

Né à Athènes (Grèce) en 1964, il vit et travaille dans le monde, réel et virtuel.

Miltos Manetas est un peintre, un artiste multimédia et un théoricien d'origine grecque, dont le travail explore la représentation, les sciences cognitives et l'esthétique de la société de l'information. Il est fondateur de « Neen », mouvement artistique basé sur Internet et l'un des pionniers de l'art sur Internet.

Les huiles sur toile figuratives de Miltos Manetas attestent d'une fascination de l'artiste pour les objets technologiques de notre modernité, et leur utilisation. Ordinateurs portables, captures d'écran de jeux vidéo, câbles ou joysticks deviennent chez Miltos Manetas autant d'icônes peuplant des scènes intérieures contemporaines et familières. Utilisant la peinture à l'huile, matériau noble dont se sont accommodés les plus grands maîtres, Manetas remplace les tableaux religieux et de la haute société par ce qu'il considère être leurs équivalents contemporains : les machines. Manetas propose ainsi une attention accrue portée aux objets quotidiens, véhicules d'une nouvelle forme de mémoire. L'espace physique épuré de ces intérieurs tend à se dissoudre au profit d'un espace de représentation mental, au sein duquel l'artiste saisit une allure ou l'expression d'un regard absorbé par l'univers virtuel.

La peinture à l'huile ne serait-elle pas aussi, comme le medium « animation », une invention qui permet la mutation, la transformation, la métamorphose ? Manetas en tous cas joue de l'huile comme d'une mémoire : ses trois premières toiles, quasi identiques, auraient bien pu faire l'objet d'une « animation », n'était leur très grande taille : « L'Arbre triste » penche sous le vent, en trois exemplaires presque identiques mais forcément différents puisque peints à la main. L'analogie va plus loin encore avec les termes utilisés sur deux de ses toiles iconiques : GAME PAUSED, comme une pause que permet l'arrêt sur image. STOP Motion.

# Miltos Manetas



« Game Paused », 1995, huile sur toile, 50 x 90 cm. Courtesy de l'artiste.

# Charalambos Margaritis

Né à Paphos (Chypre) en 1985, où il vit et travaille.

Charalambos Margaritis dessine. Avec le fusain, parfois sur du papier, ou en direct sur une table dont il efface ensuite la matière, la trace du dessin étant conservée numériquement. Charalambos Margaritis découpe. Il malaxe de la plasticine. Il monte ses films d'animation, avec une connaissance des processus, des savoirs historiques et une compétence informatique hors du commun. Charalambos Margaritis est aussi un théoricien de l'animation, un programmeur, un inventeur d'espaces de création, un enseignant pour enfants.

Workhouse, œuvre de 2012, est une animation qui s'articule autour de la question de l'absurde, de ses fonctions révélatrice et libératrice et en tant que mécanique capable de rendre compte d'une révolte ontologique. Les références directes à la condition humaine sont légions : la magie, la métamorphose, la danse, le théâtre de rue, le paysage, les marionnettes, la violence, la musique, la vanité, la main de l'Homme, Shakespeare, le travail, l'enfermement, le glissement, le mouvement... Tous ces éléments, dessinés, effacés, recréés, malaxés, sculptés par les mains de Margaritis, engagent une prise de conscience qui devient alors une condition sine qua non de la liberté. Car ce n'est pas le monde qui est absurde, mais la confrontation de son caractère irrationnel et de ce désir éperdu de clarté dont l'appel résonne au plus profond de l'homme. Ainsi, l'absurde décrit par Camus, dont Margaritis propose une libre interprétation graphique, n'est ni dans l'homme ni dans le monde, mais dans leur présence commune. Il naît de leur inadéquation, de leur antinomie. « Il est pour le moment leur seul lien. Il les scelle l'un à l'autre comme la haine seule peut river les êtres... L'irrationnel, la nostalgie humaine et l'absurde qui surgit de leur tête-à-tête, voilà les trois personnages du drame qui doit nécessairement finir avec toute la logique dont une existence est capable ». Le rire aussi, qui permet à Margaritis de renforcer le lien entre son art et l'humain. Le personnage aux mille transfigurations (l'alter ego de l'artiste ?) est invincible, tragique et drôle à la fois.

Large Scale Absurdities Vol. 3 Docile Town (2019) prend la forme d'une excursion au tempo exponentiel animée dans une ville a priori paisible, dans une fantasmagorique mise en parallèle en et abîme du fourmillement de la ville et celle de l'animation.

Pour Charalambos Margaritis, l'art est cette folie, dans le monde, qui se moque de la sagesse et de toute certitude. C'est une folie qui, comme la folie des « fols en Christ » auxquels Margaritis se réfère parfois, se moque d'elle-même, se remet constamment en question, se détruit et se reconstruit, ne se laisse pas stagner dans une définition, une forme précise, un contenu fixe et figé. Le doute est total. Margaritis constamment remet en question ce qu'est un film d'animation ainsi que les manières de présenter l'animation. Il s'attache d'ailleurs à faire évoluer les modes de présentation de la narration pour arriver à une narration non linéaire, en développant aujourd'hui un logiciel qui change l'ordre d'apparence des « frames » de ses animations. Une manière de concevoir l'animation qui échappe à l'entendement du spectateur et qui le conduit à nouveau à questionner ses certitudes. Faire une animation qui soit différente à chaque fois qu'on la regarde, qui ne puisse jamais être décrite ou perçue de la même manière, toujours évolutive, voilà qui devient particulièrement intéressant pour Margaritis car alors, le montage peut se faire par le film lui-même. L'artiste, selon Margaritis, a la capacité – voire le devoir – de secouer les fondements de tout ordre et de briser la linéarité de la pensée dominante – et de l'image. Parce que la vie n'est pas linéaire. Et c'est bien là son charme inépuisable, que Margaritis transcrit en associations d'images animées, multidirectionnelles et infiniment mouvantes.

# Charalambos Margaritis



« Workhouse », 2012, vidéo, 6'50". Courtesy de l'artiste.

# Julien Serve

Né à Paris (France) en 1976 où il vit et travaille.

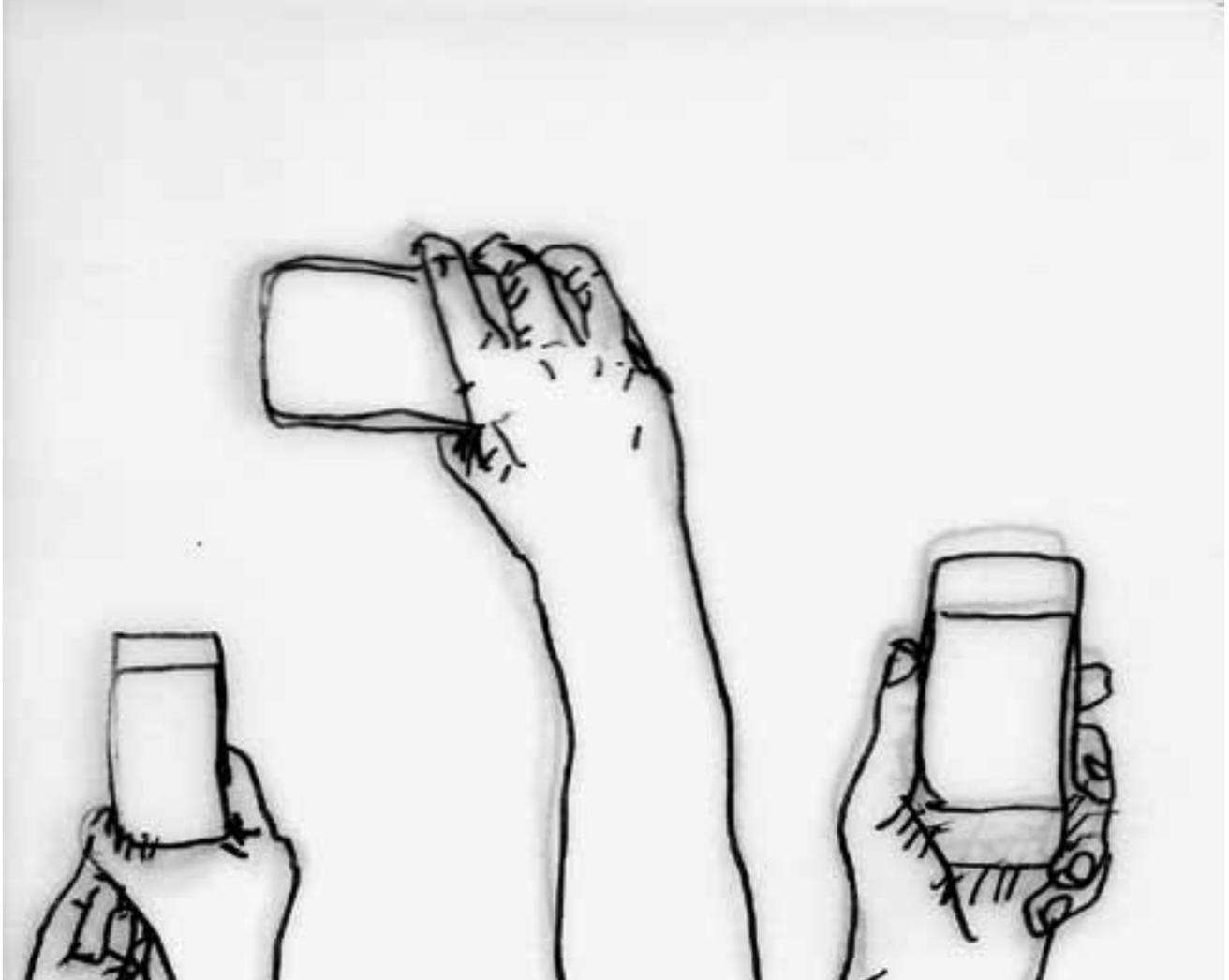
Dessinateur né, Julien Serve vient de la peinture et du dessin mais explore tous les médias, et en particulier la vidéo d'animation. Il travaille les images, les empile, les retourne, pour révéler leur secret.

Pour SKETCHPAD, Serve a produit une nouvelle vidéo d'animation, procédé qui représente pour lui « une stratégie de contournement pour m'autoriser à tenter une appropriation d'œuvres majeures de la peinture baroque ». Avec des centaines et centaines de dessins, l'artiste se centre sur les penchants narcissiques de notre époque par le biais des Vénus de Rubens et de Velasquez. Ces figures iconiques ont déjà été déclinées, reproduites en masse, ce qui a pour effet de les dénaturer et les extraire de leur contexte originel, générant une déperdition de l'aura. Ce concept développé par Walter Benjamin indique comment l'intervention de l'artiste est vouée à disparaître lorsque son image est reproduite et détournée indéfiniment sur une variété de supports, tel le smartphone. Serve, lui, tente de la faire perdurer.

De dos devient ainsi un jeu de miroirs, un va-et-vient d'un miroir à l'autre, d'une époque à une autre. En approchant notre regard ce n'est pas nous que nous trouvons mais le reflet d'un.e autre, d'une autre image de nous mêmes. Le portrait qui a aujourd'hui pris la forme du selfie pose la question du rapport entre Soi et l'Autre, entre la perception du Moi et l'idéal du Moi. Les dessins animés de Serve nous regardent les observer ou est-ce leur double qu'elles regardent ? C'est ce jeu ambigu entre narcissisme, exhibitionnisme et construction de soi qui est en cause ici.

« La représentation féminine au travers du fessier de Vénus est réinvestie d'une problématique contemporaine, féministe même, loin des stéréotypes patriarcaux de la peinture classique. Le miroir des Vénus devient comme un écho à rebours du selfie », écrit l'artiste. De dos engendre chez le spectateur un trouble proche du bonheur, dont la beauté, selon Stendhal, est la promesse. Chez Serve, une promesse mouvante. Une promesse animée.

# Julien Serve



De Dos (détail), 2019, vidéo d'animation, 2 min, d'après "La Toilette de Vénus" de Peter Paul Rubens (1615) et "La Vénus au miroir" de Diego Vélasquez (1649-1651). Courtesy de l'artiste.

# Yves Netzhammer

Né en 1970 à Schaffhausen (Suisse), il vit et travaille à Zurich.

Le travail d'Yves Netzhammer se développe dans les champs de l'art vidéo, multimedia et virtuel. Dessinateur en bâtiment de formation, c'est à l'ordinateur que Netzhammer conçoit ses dessins et ses animations qui souvent réduisent l'être humain à sa silhouette et le mettent en scène dans des situations surréalistes.

La série de vidéos exposée dans le cadre de SKETCHPAD est un aperçu des possibilités infinies que permet l'animation digitale. La trilogie créée par Netzhammer et composée des vidéos Formal Conscience, Dialogical Abrasion et Peripheries of the Bodies explore la multiplicité des interactions humaines avec l'environnement. Il est ainsi question, comme très souvent chez l'artiste, de contacts et de relations entre l'homme, l'animal, les objets et le monde. Ses films ne montrent aucune narration linéaire mais de courtes séquences au cours desquelles quelque chose se transforme. Les actions brèves créées par l'artiste opèrent comme des visions fugitives. Dans Dialogical Abrasion par exemple, un scénario « accidentel » sert de cadre à un dialogue métaphorique : deux silhouettes se rencontrent lors d'un accident de voiture. Dialogue du troisième type. Malgré le titre – abrasion – l'absence d'aspérité caractérise ce cosmos d'images signés Netzhammer : loin de montrer les rides de la peau, les poils d'une fourrure ou les crevasses de l'écorce, les objets exhibent des surfaces luisantes, dures et lisses. Seul le sang coule occasionnellement et rappelle que l'artiste dessine des êtres vivants. La violence à laquelle ils sont confrontés est d'autant plus effrayante qu'elle est comme aseptisée.

Il est aussi question, dans le travail de Netzhammer, d'adaptations et de métamorphoses d'un être à l'autre. Cette capacité de transformation à la fois questionne la stabilité identitaire et renvoie à ce qu'il y a de fondamentalement commun à tous les êtres vivants. Yves Netzhammer représente ainsi, d'une part, un « contre-monde », un monde clos fermé à la réalité et, de l'autre, le reflet même de notre monde, fait de froideur, d'indifférence, mais aussi d'émotions à fleur de peau – et même si la peau est artificielle, ces émotions-là, par leur véracité

# Yves Netzhammer



“Peripheries of Bodies”, 2012, vidéo d’animation 3D, 17’10”, bande son : Bernd Schurer. Courtesy de l’artiste.

# Joachim Olender

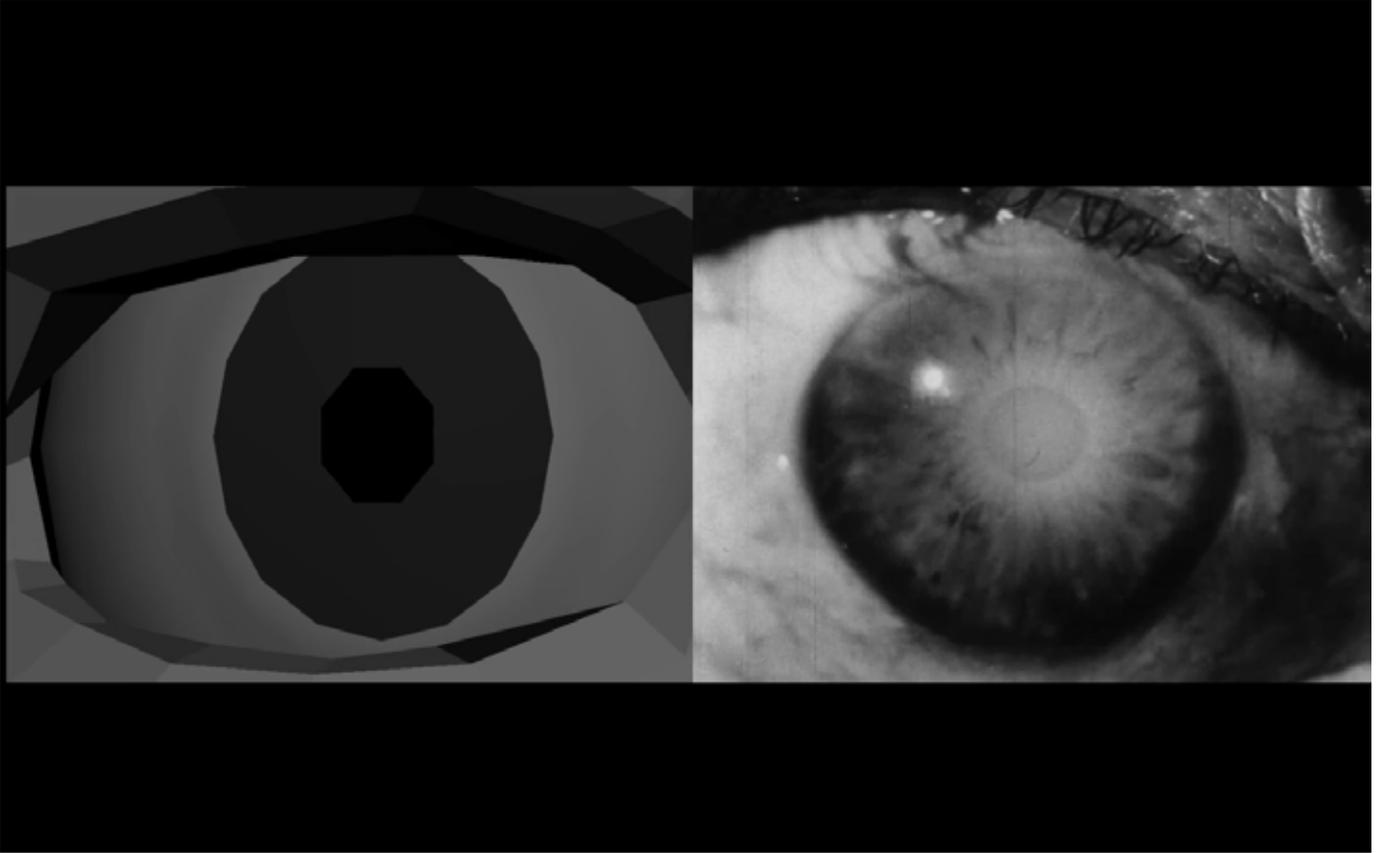
Né en 1980 à Bruxelles(Belgique), il vit entre Paris et Bruxelles.

Joachim Olender est réalisateur, vidéaste et plasticien. Préoccupé par la notion d'archive fictionnelle, il travaille sur l'image contemporaine et voyage entre le cinéma, la mise en scène et l'écriture.

Esse est percipi aut percipere. Être, c'est être perçu ou percevoir. Cette célèbre formule philosophique qui traverse l'ensemble de la philosophie depuis Parménide résume l'immatérialisme de George Berkeley. Dans Film de Samuel Beckett, ce concept relève d'une définition de l'image, de son statut. Métaphore du cinéma, Film se résume à un protocole très simple : un sujet qui voit et un objet qui est vu. Beckett met en place le crime du regard. Le personnage incarné par Buster Keaton fuit ainsi les passants, la caméra, son double, sa copie avant de se réfugier dans une chambre. L'homme se soustrait alors à tous les regards... mais un regard persiste. Celui de l'oeil de la caméra. C'est l'autre, celui qui voit.

Un demi-siècle plus tard, Joachim Olender opère un remake du film, lui impose son miroir digital afin d'entrevoir l'impossibilité du dispositif. « Je veux poser la question de l'auteur et de l'originalité de l'oeuvre. Quelle part de création reste-t-il à l'artiste dès lors que la proposition consiste à répéter ? L'art comme lieu de contrainte. C'est ce que je cherche à figurer : la contrainte de l'Identique. Contrainte quasi oulipienne : refaire le film d'un autre en donnant l'impression de renoncer à tout effet de signature personnel » écrit Olender. Simple répétition du pré-existant ? Pas selon Deleuze qui écrit : « la répétition la plus exacte, la plus stricte a pour corrélat un maximum de différence »<sup>1</sup> et poursuit que, loin de correspondre à une forme de généralité, la répétition est nouveauté. En redéfinissant la surface de l'image, l'artiste pose dès lors la question de l'objet. Et par le prisme du simulacre, Joachim Olender déploie une réflexion sur l'image et prolonge la recherche initiée par Beckett sur l'insupprimableperception de soi.

# Joachim Olender



“Film by Samuel Beckett”, 2017, vidéo d’animation, production : le FNAGP, Paris.  
Courtesy de l’artiste.