

Du Fond et Du Jour

« Du fond et du jour », titre de cette exposition commune des artistes Marie Havel et Clément Philippe est une expression empruntée au roman *Les Indes noires* de Jules Verne. Il y est question du travail de la mine et de ces mineurs qui travaillent pour certains « au jour » et d'autres « au fond », risquant de ne plus jamais en revenir.

Si Marie Havel et Clément Philippe s'intéressent à des domaines de réflexion qui peuvent parfois être assez éloignés, leurs pratiques respectives se réunissent néanmoins sur une volonté commune : celle de tenter de révéler des choses enfouies, de chercher à les mettre au jour, à les faire sortir de terre, à pointer l'évanescent et le volatile. Aussi, si l'une passe beaucoup par l'écrit et la lecture pour pouvoir ensuite élaborer ses pièces, l'autre quant à lui trouve sa base de réflexion à travers l'expérimentation directe de la matière.

Ainsi « Du fond et du jour » est également une description de la complémentarité qui unit les pratiques de ces deux artistes. Un trait d'union donc mais aussi une mise en tension entre deux mondes aussi différents qu'indissociables.

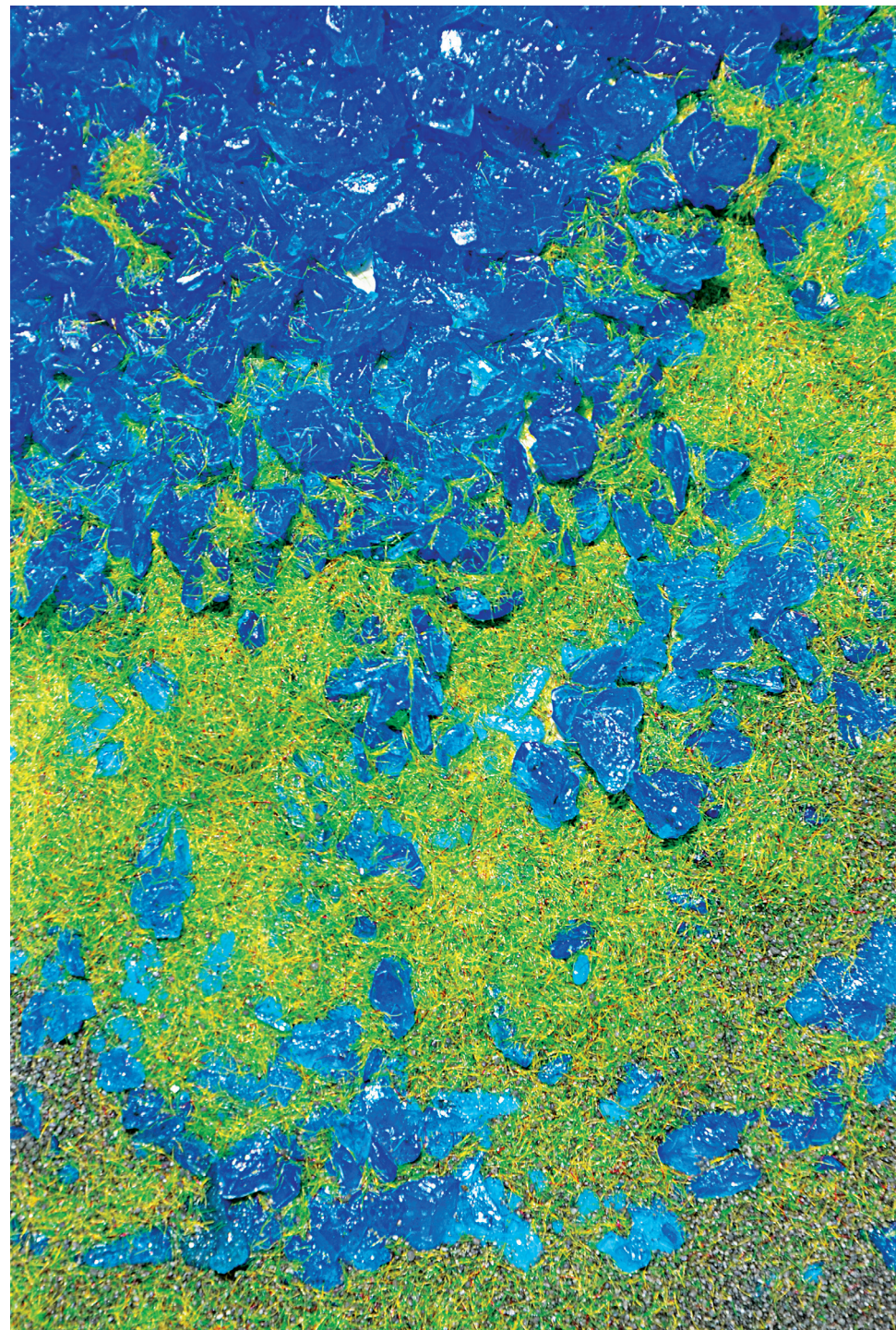
Cette exposition au Centre d'Art La Mouche de Béziers est leur premier projet d'exposition commun de cette ampleur, leur permettant de faire dialoguer leurs univers respectifs tout en donnant à voir leurs premières réalisations communes.

Le lieu, entre espace d'exposition et espace de production semble s'adapter parfaitement à cette idée de va-et-vient et de mise en tension puisqu'il propose des salles d'expositions ouvertes sur l'extérieur, d'autres plongées dans l'obscurité, mais également des points de rencontres entre ces deux activités.

Il est ainsi même physiquement nécessaire de passer du fond au jour et inversement pour explorer les univers de ces deux artistes et l'entre-deux de leurs œuvres communes.

Les artistes tiennent à remercier pour la réalisation de cette exposition Mme et M. Buesa, Corinne Krikorian et toute l'équipe de La Mouche. Ils remercient également toutes les personnes et structures sans qui cette exposition n'aurait pu voir le jour : H Gallery (Paris), Alexandra Bellot, Aldébaran Lieu d'Art Contemporain (Castries) et l'Ecole des Beaux-Arts de Montpellier MoCo.

LA MOUCHE
LIEU D'ART CONTEMPORAIN



Marie HAVEL

Mon travail trouve son origine à travers la notion de ruine et de son appréhension à travers l'enfance et ses matériaux, ses expérimentations. Cette démarche a pris sa source en des lieux connus et au travers d'expériences personnelles, mes terrains de jeux s'étant situés principalement dans l'Aisne près du Chemin des Dames ou sur la côte d'Opale jonchée de restes du mur de l'Atlantique. Ce travail consiste aujourd'hui en une tension entre construit et déconstruit, entre découverte et recouvrement et donc, entre jeu et ruine. Je m'intéresse aux motivations de l'action vaine, à l'apprentissage de l'échec, que l'on retrouve dans le rituel du jeu.

Ainsi, le simulacre et les faux-semblants sont également présents dans mon travail et se traduisent plastiquement en un va-et-vient et une complémentarité entre les pratiques du modélisme et du dessin. Le jeu est un cadre réglementé donné au hasard, au sabotage, c'est un coup d'épée dans l'eau acharné, sans cesse réitéré. Je cherche à saisir l'instant où le cadre se dissipe et où les dés ne sont pas encore retombés. Lorsqu'on peut s'autoriser à faire un pas de côté et s'avouer le fait que nous ayons pu souhaiter perdre, où l'on stoppe les événements avant leur chute annoncée pour laisser faire et contempler notre propre déséquilibre, le vernis prêt à craquer, coincé entre une vulnérabilité victorieuse et une résignation jouissive. Il s'agit d'excaver, d'enfouir et inversement, de jouer sur des modulations infinies dans un univers défini. Ainsi les pièces peuvent se lire dans une articulation apparentée à celle d'un jeu de rôle, à la manière de l'exploration d'un « Livre dont vous êtes le héros » aux scénarios illimités, ou d'une quête de jeu vidéo.

Un équilibre se crée entre des pièces pouvant jouer tour à tour ou simultanément, avec la tentative d'envisager la réactivation des ruines et la définition de celles-ci comme mode de construction à part entière avec ses mécanismes propres ; avec l'idée de concevoir les possibles changements d'identité d'un même lieu ou paysage et enfin avec la volonté de pointer l'histoire individuelle dans une histoire plus collective, de révéler le travestissement des lieux par le souvenir, de percevoir des lieux comme des « paysages usagés ». Mes inspirations me viennent donc de lieux, de paysages, mais aussi des loisirs liés à l'enfance, comme les jeux de rôles, de plateaux, les jeux de constructions ou les jeux vidéos mais surtout de mes lectures, qui sont souvent celles de romans d'aventures du 19ème siècle.

Marie HAVEL est représentée par H Gallery, Paris.

www.mariehavel.com

Clément PHILIPPE

Entropie, dispersion, corrosion, empreinte, tâche, compression, fuite, zone, frontière, mise en échec, confinement.

Voilà une liste non exhaustive des marqueurs de mon travail plastique s'articulant autour de la notion d'accident et du traitement informationnel qui en est fait. De la pièce mise au rebut pour un défaut de l'ordre du micron à la catastrophe de Tchernobyl, cristallisant de vastes interrogations, je propose une forme plastique traitant des multiples facettes de ces transformations.

Globalement ce sont les effets et produits de l'industrialisation qui focalisent mes préoccupations plastiques. Un système industriel quel qu'il soit implique une canalisation, une maîtrise d'énergies et de matériaux et comme tout système l'infaillibilité n'est jamais possible. C'est donc ces failles systémiques que je choisis d'explorer à différentes échelles ainsi que l'attitude des individus vis à vis du grain de sable qui enrayer la machine. Pour cette raison, le concept d'entropie qui mesure le degré de chaos d'un système, est une articulation essentielle dans mon approche plastique des lieux, objets ou histoires que je traite.

A partir des défauts, rebuts et accidents, je tente de trouver une forme poétique afin d'occuper les interstices laissés par les déraillements intervenants dans toutes productions artificielles. Progressant par l'expérience empirique des matériaux, toujours liés à une industrie ou une exploitation précise, certaines pièces évoluent, relevant d'une forme d'auto-destruction (Reggane, Under Destruction). Le manifeste de l'art auto-destructeur (1959) et son pendant inséparable, l'art auto-créatif, fut un point de bascule. Ainsi le travail de l'artiste Gustav Metzger, qui a écrit ces manifestes, fût un jalon dans ma manière d'aborder l'art contemporain.

Mes oeuvres peuvent donc être appréhendées comme des réflexions sur le mythe Prométhéen de la maîtrise des outils technologiques et de ses écueils.

www.clement-philippe.com