

art press

JANVIER 2016 BILINGUAL ENGLISH / FRENCH

WOLFGANG TILLMANS INTERVIEW

OMER FAST AU JEU DE PAUME

LA CRISE ÉCOLOGIQUE: INTERVIEWS DE

BRUNO LATOUR, E. VIVEIROS DE CASTRO

UN NOUVEAU LIEU À CHARLEROI, LE BPS22

PICASSO.MANIA CAPC A. ET P. POIRIER

R. MUSIL C. SALOMON L. ALTHUSSER



429

M 08242 - 03 - F: 6,80 € - RD



CAN 13.95 \$CA - USA 14.95 \$US
DOM 12.00 € - FRO 12.00 £ GB 4
BEL 13.95 \$A \$BE
01 11 15 95 - ANNUÉ 01 11 15 95

PARIS

Artistes et architecture, dimensions variables

Pavillon de l'Arsenal / 16 octobre 2015 - 17 janvier 2016

Artistes et architecture, dimensions variables, conçue par Didier Gourvenec Ogor et Gregory Lang, commissaires invités, a pour objet l'usage imaginaire que nombre d'artistes plasticiens font aujourd'hui de l'architecture. Cinquante-six artistes venus d'horizons très différents y proposent une modulation fructueuse, très ouverte, où le fait architectural se montre propice autant à l'invention plastique qu'à fonder une réflexion multidirectionnelle et souvent corrélée à l'actualité, écosophique notamment. « Les problématiques identifiées témoignent d'enjeux contemporains : l'altération de la matière, la temporalité du bâti, l'évolution des usages, la gentrification, les questions écologiques, les utopies, la course au développement, la remise en cause des normes... dans l'espace et dans le temps », constatent les commissaires de l'exposition.

L'architecture comme objet d'art, donc. Il ne s'agit plus, cette fois, de représenter l'architecture dans une perspective classique, mais bien d'en faire un prétexte constructif à création. L'artiste d'aujourd'hui – le plus souvent un urbain – entretient avec l'architecture une relation pour l'essentiel critique. Le miroir que lui tend la réalité architecturale où il vit renvoie ainsi une image qu'il entend retravailler pour concevoir des mondes hétérotopiques et résolument « autres », mais cependant suggestifs. En grand écologue, par exemple, Bert Theis noie les paysans urbains de Munich, Paris, Turin ou Tirana dans la verdure, et ce, jusqu'au cauchemar, préfiguration des villes vertes de demain (série *Agloville*). Tabor Robak, pour sa part, développe un imaginaire architectural réglé sur les visions urbaines issues de l'univers du jeu vidéo (*20XX*): magnétisme mais peau lisse, et déshumanisation. Dean Monogenis exhausse systématiquement ses bâtiments en les posant sur des pilotis métalliques (*The Fault of Egress*), quand un Edi Ila mêle dans ses peintures de caractère hybride les thèmes du socle et du penthouse: allusions politiques claires. Berdaguer & Péjus mettent en scène un monde architectural où le bâtiment se pare d'un aspect fantomatique qui démultiplie sa capacité d'intrigue là où un Vito Acconci, parti de l'art corporel et devenu, sur le tard, architecte, humanise jusqu'à la citation organique les bâtiments qu'il conçoit: loin du corps ou au plus près de lui... Cette



Pierre-Jean Giloux. « Metabolim - Invisible Cities Part 1 - 2 ». 2012. (Court. Solang Production, Paris/Bruxelles) Ci-dessous/below: Bert Theis. « Aggloville, Paris ». (Court. B. Theis / F. Bianchi Gallery)

tension de l'art vers l'architecture, soutenue mais nerveuse, dessine un paysage fréquemment polémique, plus que révérencieux. Non que l'art contemporain se défie de l'architecture. Non plus qu'il l'instrumentalise toujours à ses propres fins. Il en fait plus volontiers un propos qu'il mouline de cent façons dans cette optique lucide et ludique, signifiant sa capacité à jouer de tout. Pour l'occasion, à jouer même de ce « grand art », de ce *magnus opus* qu'est censément l'architecture, par là même minoré et changé en cobaye, en ustensile dédié à l'expérimentation sensible ou théorique.

Paul Ardenne

Artistes et architecture, dimensions variables, conceived by guest curators Didier Gourvenec Ogor and Gregory Lang, explores the use of imaginary architectural structures that intrigues many artists these days. The freewheeling show of work by 56 men and women from very different backgrounds allows us to examine this practice from various angles, demonstrating that imagining architecture is propitious both for visual creativity and multidirectional reflection on

often highly topical issues, especially in the ecosophical sphere. As the curators wrote, "The problems signaled here reveal contemporary concerns such as the alteration of matter, the temporal dimension of the built environment, changing uses of buildings, gentrification, ecological questions, utopias, challenging norms... in space and time." Architecture as art, in short. For once, instead of representing architecture as such, this show takes it as a starting point for other creative endeavors. Today's artists, urbanites almost to a woman, engage with architecture in an essentially critical fashion. In looking at the world as it is reflected in architecture, they use counter-architectural images to suggest heterotopias, spaces of otherness. The great artist/ecological activist Bert Theis, for ins-

tance, depicts the cityscapes of Munich, Paris, Turin and Tirana nightmarishly drowning in vegetation, in a prefiguration of the green cities of tomorrow (the *Aggloville* series). Tabor Robak, for his part, creates an imaginary architecture based on the dehumanized, smooth-surfaced, magnetized urban spaces favored in video games (*20XX*). Dean Monogenis often sets his buildings on metallic piles (*The Fault of Egress*), while Edi Ila's hybrid painting combine pedestals and penthouses, a clear political allusion. Berdaguer & Péjus create an architectural world where buildings have an intriguing, ghost-like character. Vito Acconci, who started out with body art, brings a humanizing, organic vision to the buildings he conceives, as if they represented a return to the body from somewhere far away. This sustained tension between art and architecture leads more frequently to polemics than to homage. It's not that contemporary artists mistrust architecture. Nor do they always instrumentalize it to their own ends. Rather they appropriate it in a myriad of ways with a lucid and ludic approach—for them, everything is a game. In this case, they play with the great art form that architecture is supposed to be, cutting it down to size and using it as a guinea pig, a utensil to be used for sensory or theoretical experimentation.

Translation, L-S Torgoff

