

Pierre BESSON, *Microloft 13*, 2006 - œuvre de la collection du Frac des Pays de la Loire

RÊVE DE CITÉ OU LES TERRITOIRES DE L'UTOPIE

Dans le cadre de sa mission de sensibilisation des publics à la création contemporaine et de formation des publics enseignants, le Frac des Pays de la Loire propose une approche d'œuvres - pour la plupart issues de sa collection - autour de la thématique : *Cités idéales, villes utopiques*.

Liste non-exhaustive, cette sélection prend appui sur des œuvres historiques et ouvrent sur le travail de plus jeunes artistes.

Nombre d'artistes ont repensé la ville et ses organes proposant de nouveaux repères, surprenants, dans un ailleurs imaginé, rêvé, dans ce non-lieu qu'est l'utopie. Au lendemain de la guerre, des architectes et artistes s'associent pour repenser l'habitat collectif. Ils réinventent des manières d'habiter, de vivre, de se déplacer ; leurs cités sont mobiles, gonflables, modulables...

Elles apparaissent et disparaissent, se calquent sur l'individu et la société, toujours plus changeants. Des villes rêvées qui bouleverseront à jamais la vision de la cité et du vivre-ensemble.

Face aux utopies du progrès, du bonheur, de la conquête de nouveaux horizons - technologiques ou spatiaux - d'autres regards mettent en alerte, en révélant le danger des croyances inébranlables, ainsi s'élaborent des pensées du doute, de la suspicion. Et si, inséparables des ces utopies modélisant la perfection de la modernité, le monde n'engendrerait-il pas en retour son récit dystopique ? Visions apocalyptiques d'un futur déjà en ruine, cités englouties... cette version obscure est un thème récurrent dans l'Histoire de l'art.

Ces mondes inventés existent-ils sur une carte ? L'art et la géographie se mêlent ainsi pour faire naître de nouveaux territoires, réels ou virtuels. Ces nouvelles villes fantasmées, parfois drôles et souvent humaines posent la question de l'individu et sa volonté de transformer les choses et le monde qui l'entoure.

Utopie sociale, architecturale, les artistes d'aujourd'hui s'emparent de ces grands thèmes et de leurs paradoxes.

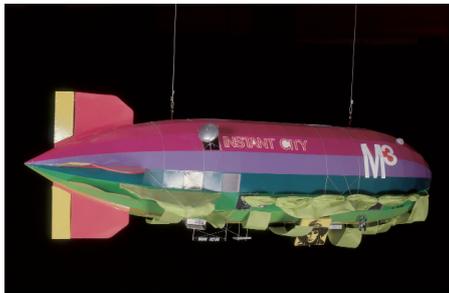


RÊVE DE CITÉ OU LES TERRITOIRES DE L'UTOPIE

Utopie :

Le terme fut inventé par Thomas More en 1516 et désigne une île imaginaire, lieu ou non-lieu d'une société idéale construite par les hommes. Il signifie lieu de nulle-part (ou-topos en grec = non-lieu) et lieu de bonheur (eutopos).

Les années 50/60 : L'architecture utopique



ARCHIGRAM Peter COOK Airship «Zeppelin Model», 1969

Maquette
plastique, tissu synthétique, métal,
peinture, papier
60 x 60 x 190 cm
Collection du Frac Centre

Peter Cook né en 1936 à Southend-on-Sea (Royaume-Uni).

Le groupe Archigram est fondé en 1963 et dissout en 1974.

Fondé en 1963, Archigram est à la fois le nom du groupe et l'énoncé de leur méthode : l'architecture par le dessin, leurs idées étant dirigées contre les conventions formelles et vers les associations libres. Ils inventent l'architecture à l'heure de la société de consommation et de loisirs : une architecture de communication nourrie de références publicitaires, de culture populaire, des débuts de l'informatique, de science-fiction.

Présenté comme le chef de file médiatique d'Archigram, Peter Cook participe aux

principaux projets du groupe dont *Instant City* est l'un des plus emblématiques. Il s'agit d'une ville nomade, qui se déplace, élément par élément, hélicoptérée par des dirigeables ou des montgolfières. Tout se passe comme si l'intensité des flux d'informations de la nouvelle société de consommation s'infiltrait dans la ville. *Instant City*, la « ville instantanée », se pose sur une ville existante, où elle crée un événement qui sera « architecture ». Ville-réseau ou premier village global, *Instant City* n'est plus assujettie à une logique de localisation ; elle est itinérante et suit les flux de l'événement et de la circulation de l'information.

La maquette *Airship « Zeppelin Model »* fait partie du projet de ville nomade *Instant City*. Ce projet apparaît dans les années 60, période où l'architecture gonflable tient une place importante. Ludique et politique, *Instant city* nous propose un voyage imaginaire à bord du dirigeable. *Instant city* est une sorte d'architecture-événement. Elle se donne dans l'instant et pose la question : l'architecture comme objet construit est-elle encore légitime ?



Yona FRIEDMAN Ville spatiale, 1959-60

Ensemble de dessins et maquette
Collection du Frac Centre
Né en 1923 à Budapest (Hongrie), il vit à Paris.

En 1956, au CIAM de Dubrovnik (Xe Congrès International d'Architecture Moderne), Yona Friedman expose pour la première fois les principes d'une architecture permettant les transformations continues nécessaires pour assurer la « mobilité sociale » grâce à des habitats et des dispositions urbanistiques composables et recomposables suivant les intentions des habitants. Ils seront à l'origine du GEAM (Groupe d'Étude d'Architecture Mobile) qui, de 1958 à 1962, réfléchira sur l'adaptation de l'architecture aux

transformations de la vie moderne. La même année, Yona Friedman établit les principes de la *Ville spatiale*. Structure surélevée sur pilotis, elle peut enjambrer certains sites indisponibles, des zones non-constructibles ou déjà construites. La *Ville spatiale* est aussi une grille ouverte dans laquelle viennent se greffer, notamment les habitations individuelles. Les constructions doivent « toucher le sol en une surface minimum ; être démontables et déplaçables ; être transformables à volonté par l'habitant individuel ». Cette grille n'est occupée qu'à moitié car les volumes utilisés alternent avec les volumes vides ; l'ensemble a donc un rythme variable, dépendant des choix des habitants. Par ailleurs, la superposition des niveaux doit permettre de rassembler sur un même site une ville industrielle, une ville résidentielle ou commerciale.

- Le paradoxe du développement des villes, regards critiques :



Kristina SOLOMOUKHA Shedding Identity, 2005

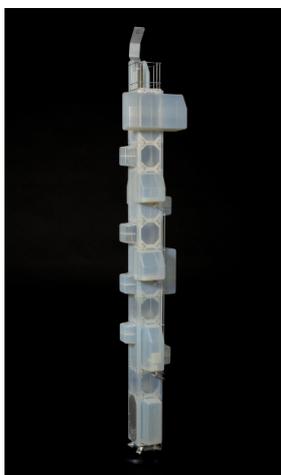
Caissons en plexiglas et en miroir avec néons, impressions numériques sur adhésif, plateformes en bois.
L'ensemble : 130x400x350 cm
Collection Frac des Pays de la Loire
Œuvre réalisée dans le cadre des Ateliers internationaux du Frac des Pays de la Loire.

Née en 1971 à Kiev (Ukraine), elle vit à Paris.

Loin de traduire une simple préoccupation formelle, l'omniprésence de l'architecture et de l'urbanisme dans les

œuvres de l'artiste s'inscrit dans une réflexion plus vaste sur la notion de territoire. À travers ses aquarelles, maquettes, vidéos, installations, interventions dans l'espace public et peintures murales, elle esquisse une nouvelle topographie de notre environnement. Son travail fonctionne par distorsion, exagération et hybridation. Elle prélève les éléments constitutifs du tissu urbain, les isole, les caricature parfois, puis redessine une géographie abstraite faite de carrefours et de plateformes. Celle d'un monde parfois fascinant, vertigineux, anxyogène, mais que l'humour et la poésie préservent de l'écueil d'une univocité critique.

L'installation *Shedding identity (Identité permutable)*, composée de caissons lumineux disposés au sol, à la manière d'une maquette de ville a été réalisée par l'artiste à son retour de Sao Paulo. L'artiste propose ainsi une réflexion photographique sur cette ville impensable, qui évoque les écrits de Rem Koolhaas dans *La Ville Générique*. Sur certains caissons, deux films photographiques contrecollés tissent des liens formels et thématiques entre architecture et publicité, bâtiments et identité urbaine, rapports extérieur et intérieur. L'ensemble amorce une lecture critique de l'environnement rencontré à Sao Paulo, et de l'idéologie qui le compose. Le gigantisme des lieux photographiés se trouve contredit par la taille réduite de l'ensemble. Isolés dans l'espace, ces éléments composent un paysage morcelé, « un tissu urbain éclaté ».



Didier FIUZA
FAUSTINO
One Square Meter House, 2003

Installation vidéo
Collection du Frac Centre

Né en 1968 à Chennevières-sur-Marne (France). Vit entre Paris et Lisbonne.

Performances, vidéos, textes se combinent aux recherches architecturales de Didier Fiuza Faustino, pour qui l'architecture résulte d'une expérience du corps, de ses contraintes physiques, politiques et de son exploration « topomorphique ». Dans un va-et-vient permanent qu'il établit entre art et architecture Didier Fiuza Faustino montre comment les espaces, les bâtiments et les objets sont des interfaces entre le corps individuel et le corps collectif, entre la sphère publique et privée.

Sous-titré « habitat personnel », l'œuvre *One Square Meter House* interroge l'espace de la maison et le défi spéculatif que représentent les petits espaces dans les mégalofoles où la stratégie consiste à construire des bâtiments de grande capacité obligeant à miniaturiser les espaces, tels ces hôtels-capsules japonais où l'unité de couchage se réduit au strict minimum. C'est aussi l'idée de ce projet, mais qui vire au « cauchemar ». Réalisée à l'échelle 1 : 1 porte d'Ivry en 2007, *One Square Meter House* est une maison d'un mètre carré où se superposent sur 17 mètres de haut des coques en résine standardisées. La superficie contraint l'occupant dans un espace invivable, définitivement étriqué. La surface au plancher ne permet même pas de s'allonger. Ce rêve de maison est sensé, dit Faustino, « travailler l'individu dans ses pires travers » ; la maquette se double d'une projection vidéo dans laquelle on voit le bâtiment « détruit en petits morceaux », au-dessus de ces images, un slogan en renforce l'absurdité : « Lieu idéal pour se reposer après des jours passés à faire des relations publiques et des soirées passées en boîte de nuit. Votre maison, maintenant disponible dans une large gamme de prix : une surface au plancher de un mètre carré avec deux à cinq étages pour seulement le prix d'une parcelle. Choisissez votre standing. »



Guillaume JANOT
Sans titre, Château-Gontier, été 2009, 2009

Photographie couleur encadrée sous verre avec hausses
58x85,2x3,5 cm

Né en 1966 à Nancy (Meurthe-et-Moselle). Vit à Paris.

Alors que sous certains aspects, Guillaume Janot se situe dans une pratique résolument classique de la photographie, medium dont il inventorie les ressorts scéniques et les enjeux plasticiens depuis une dizaine d'années, il explore par ailleurs d'autres voies, totalement étrangères à ce travail sur la composition de l'image et qui viennent donner un éclairage inattendu à sa pratique, comme si l'artiste ne pouvait se contenter d'une vision univoque et donnait au spectateur les propres outils de sa déconstruction. Dans ses séries de portraits ou de paysages, le sujet semble être avant tout la théâtralisation d'un banal que le simple fait de la prise de vue rend forcément spectaculaire. Guillaume Janot réintègre ce qui avait pu être filtré dans l'art par la photographie éditoriale, par la culture des magazines et de la communication visuelle. Les images produites par l'artiste contiennent en filigrane toute la violence des événements récents, toute l'inquiétude générée par une sensation de perte de contrôle du sens de l'histoire. Sans pathos pourtant, elles jouent de plusieurs niveaux de discours, en maniant le symbolique et en assumant les séductions de la belle image.

Ces dernières années, les préoccupations plastiques de Guillaume Janot se sont notamment distinguées par un intérêt pour les paysages de parcs d'attraction et d'environnements factices, délocalisés aux quatre coins du monde. La série *Ecostream*, ensemble réalisé entre 2007 et 2009, se conjugue à la manière de cartes postales hybrides, de séquences ambiguës qui procèdent d'une double

décontextualisation, à la fois géographique et iconographique. Disneyland, le jardin botanique de Sydney, le zoo de Vincennes deviennent le décor à un voyage qui dresse les contours d'un parcours paradoxal dans l'univers d'une imagerie standardisée. Une traversée dans les territoires de l'image et de ses archétypes, à l'aune des concepts de parc planétaire et de village mondial.

-
*De l'utopie à la dystopie
 : vision apocalyptique*



Nicolas MOULIN
Viderparis, 2005

Livre d'artiste, septembre 2005
 Textes de Norman Spinrad.
 Bilingue français - anglais
 112 pages
 couverture en carton brut, dos toilé
 Format 28,5 x 19 cm

Né en 1970 à Paris. Il vit à Berlin. A partir de banques d'images au statut de documents, récoltées dans les médias, les photothèques spécialisées, Nicolas Moulin fictionne un monde contemporain dont les repères s'accrochent à l'isolement sensoriel, la perte d'identité, le déplacement des signes dans un univers où la technologie est implicitement présente. Il produit ainsi une matière visuelle, des installations, de la vidéo, des photos et du son. Influencé par le domaine de la science fiction, ses propositions renvoient presque toutes à des espaces, des architectures urbaines, des axes, des carrefours, des systèmes de transports ... qui se situent entre réalité et fiction, ôtés de tout descriptif décoratif, de toute présence humaine. Travaillant sur le principe de retrait, et de la synthèse, Nicolas Moulin aboutit en effet à des propositions de « déserts ». Ses œuvres perturbantes proposent au spectateur un déplacement dans des paysages arides et des architectures brutalistes, témoins d'utopies déçues. Ces territoires hostiles deviennent autant de non-lieux propices à l'errance et à la projection.

Avant d'être un ouvrage, *Viderparis* est le titre d'une exposition personnelle de Nicolas Moulin, présentée à la galerie parisienne *Chez Valentin* en 2001. Dans l'espace de la galerie, l'artiste propose une installation entre photographie, vidéo et infographie où il transforme en déserts des endroits connus pour être des zones d'affluence, de trafic, de commerce, de vie. *Viderparis* est un livre d'artiste tiré de cette exposition. Les images de l'ouvrage ont été réalisées à partir de photographies de rues de Paris retouchées sur ordinateur. Dans une ambiance lumineuse qui restitue une temporalité, de l'aube au crépuscule, le spectateur erre dans une ville qui a perdu toute identité. Paris rendu à sa minéralité architecturale. Une ville où toute trace de vie a disparu, où les immeubles sont devenus inaccessibles, où seuls demeurent la pierre et le béton. Des photographies qui ont inspiré à Norman Spinrad, l'un des maîtres de la science-fiction, quatre courts textes, qui sont autant d'hypothèses sur ce qui a pu se passer.



Pierre BESSON
Microloft 13, 2006

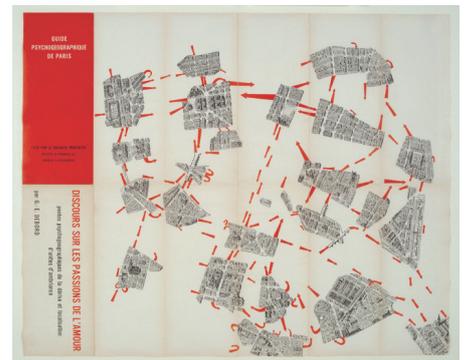
Tirage duratrans, fluos et variateur,
 caoutchouc sur bois
 142 x 96 x 10 cm
 Collection du Frac des Pays de la Loire

Né en 1951 à Freigné. Vit à Angers. Pierre Besson vient de la sculpture mais le dessin - au sens de la construction - est essentiel à son travail. L'architecture est dominante mais mise en place avec les moyens de la photographie et de l'ordinateur. L'artiste construit des espaces fictionnels, après un cheminement mental long et rigoureux et un processus de mise en œuvre très complexe, comme un peintre peut construire son tableau, en ajoutant, juxtaposant ou supprimant des éléments.

Dans la série des *Microlofts*, Pierre Besson photographie l'intérieur

de carcasses d'unités centrales ou d'écrans d'ordinateurs qu'il a lui-même désossés. Il n'en retient que les éléments essentiels de l'architecture ou du graphisme, puis il projette à l'intérieur des images de bâtiments ou de sites urbains : paysages industriels, aéroports, ponts, métro, casinos, vidés de toute présence humaine. Il projette ainsi l'extérieur vers l'intérieur jusqu'à trouver des images « plausibles » bien qu'il s'agisse d'espaces inventés. La lumière intervient en nouveau quand l'image est placée dans un caisson lumineux. L'image ainsi créée par la juxtaposition des perspectives et le rétro-éclairage, provoque une impression de décalage d'échelle, une perte provisoire de repères physiques et géographiques, une fascination. Les images glacées, parfaites, sophistiquées, baignant dans une lumière froide suggèrent des paysages oniriques, désertés qui renvoient tantôt au cinéma, tantôt à la science-fiction.

-
*Territoire et
 cartographie, vers un flou
 géographique :*



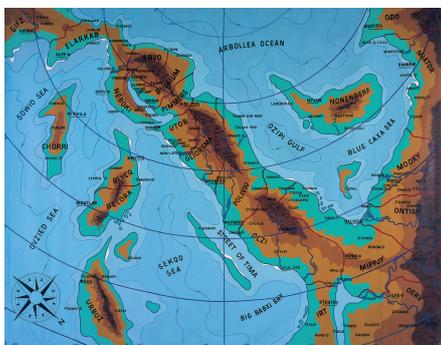
Guy Ernest
 DEBORD
*Guide
 psychogéographique de
 Paris, 1974*

encre sur papier
 59,5 x 73,5 cm
 Collection du Frac Centre

Né à Paris en 1931. Mort en 1994. En juillet 1957, est créée l'Internationale Situationniste (1957-72), dont Guy Debord sera le théoricien. L'activisme politique de l'I.S. s'exprima, entre autres, dans une autre approche de la ville : Guy Debord défend alors, avec l'artiste Constant, la notion d'« urbanisme unitaire » qui « envisage le milieu urbain comme terrain d'un jeu de participation ». Ce jeu prendra notamment la forme de la « dérive » urbaine, héritée des flâneries de Thomas

de Quincey dans Londres ou de la « promenade » des Surréalistes, dans *Le Paysan de Paris* d'Aragon. « Le goût de la dérive porte à préconiser toutes sortes de nouvelles formes de labyrinthe », dont le projet de Constant *New Babylon* rendra compte, en se donnant comme le premier « village planétaire ». Cette dérive sera mise en image dans les collages de cartes que Debord réalise avec l'artiste Asger Jorn.

Le Guide psychogéographique de Paris publié en 1957, est un collage à partir d'un plan de Paris datant de 1734 (le « plan Turgot »). Il reconstitue une carte de fragments reliés par des flèches indiquant des déplacements. L'unité souveraine de la carte est morcelée pour y substituer des « unités d'ambiance » urbaine, un déplacement subjectif du piéton qui reconstitue lui-même l'espace urbain. À l'ordre conventionnel de la carte et à son action implicite de possession du territoire, des chemins sans cohérence, des atmosphères, des désordres subjectifs recomposent une nouvelle géographie : l'itinéraire forme la carte qui s'offre désormais à la dérive, aux sollicitations toujours nouvelles des rencontres.



Wim DELVOYE

Atlas. La salle des cartes, 1999

Installation sur 1 à 3 murs
Dimensions variables
Collection du Frac des Pays de la Loire

Né en 1965 à Wervik (Belgique).
Il vit entre Gant (Belgique) et Pékin (Chine).

Cet artiste aujourd'hui reconnu et exposé internationalement, propose une œuvre qui, tout en puisant ses références dans une certaine tradition de l'art flamand, se développe selon les principes de l'économie actuelle mondialisée : entre local et global, de Gand – siège du «

Studio Wim Delvoeye » – à Pékin, où se trouve son « Art Farm », où l'artiste élève et tatoue des cochons. Teintée d'ironie et d'iconoclasme, sa pratique artistique mêle imagerie populaire et culture savante pour mieux faire ressortir les contradictions et mutations de notre environnement contemporain.

« Les cartes de Wim Delvoeye (...) ressemblent bien à des cartes. Le problème est qu'elles ne correspondent en rien à ce à quoi les cartes renvoient, c'est-à-dire à la réalité géographique. Ce sont des cartes purement imaginaires, pleines de fantaisie mais aussi de clins d'œil. (...) Et c'est le 50/50 qui fait tout leur intérêt : 50% de mystère et d'opacité (des tracés improbables, des noms qui n'évoquent rien de connu) et 50% de références identifiables. C'est ici que ça bascule. On ne parle pas de ce que l'on prendrait bien pour de vraies cartes mais de toutes ces formes qui évoquent des objets connus : un marteau, des clés, des lunettes (à moins que ça ne soit un soutien-gorge), etc. Mais là encore c'est 50/50 : 50% qui tirent vers l'objet quotidien, 50% qui tirent vers une carte plausible. Et puis ces objets, n'ont-ils vraiment aucun rapport avec les « vraies » cartes ? Et l'Italie, ce n'est pas une botte ? »

Jean-Marc Huitorel

Cités idéales, imaginaires :



Thomas HUBER

Glockenläuten (Sonnez les matines), 1999
de la série *Huberville*

13 maquettes à l'échelle 1:10,
Technique mixte et 143 « figurines » en céramique
Collection du Frac des Pays de la Loire

Né en 1955 à Zurich (Suisse). Il vit à Neuss (Allemagne).

Figurant un projet de ville

utopique appelée *Huberville*, *Sonnez les matines* est un projet toujours en cours dont chaque exposition permet de montrer la croissance tentaculaire. *Sonnez les matines* est composé de maquettes de bâtiments à l'échelle 1/10ème, soit une échelle plus importante que celle utilisée par les architectes mais plus modeste que celle de la sculpture monumentale. Mis en scène dans cet espace des petits personnages viennent renforcer cette représentation de la ville et engagent le spectateur dans une déambulation imaginaire.

Chaque bâtiment d'*Huberville* (théâtre, bibliothèque, tour de l'horloge, forum, etc.) remplit une fonction précise dans la ville mais se présente aussi comme un tableau : c'est ainsi que l'artiste interroge le rôle de l'image, les liens entre réel et fiction. Toute l'ambiguïté repose sur le rapport de l'architecture, sa fonction dans l'espace social, et l'objet, qui par ses structures minimalistes renvoie à des pans entiers de la modernité artistique (Le Corbusier, De Stijl, le constructivisme...). Paradoxalement aussi, dans sa dimension métaphorique, l'ensemble du projet ouvre des perspectives au sens propre et au sens figuré avec des conceptions utopiques et poétiques de la cité de Palladio à Piranèse. A la manière d'un conte philosophique, Thomas Huber questionne aussi bien l'espace pictural, que la citoyenneté de « l'être ensemble » avec cette ville qui est comme un tableau en trois dimensions.



Paul NOBLE

Unified Nobson, 2000

Film d'animation noir et blanc sonore, 3'
Collection Frac des Pays de la Loire

Né en 1963 à Dilston, il vit à Londres (Royaume-Uni).
Cela fait plus de dix ans que Paul Noble se consacre à la création d'une ville imaginaire appelée *Nobson Newton*. Cette invraisemblable métropole se

matérialise dans d'immenses dessins au crayon et dans un film d'animation en noir et blanc (*Unified Nobson*). Un petit livre (*Introduction to Nobson Newtown*), conçu à la manière d'un guide touristique, pose les fondements et les principes qui sous-tendent la construction de cette ville-fiction. Que ceux qui s'attendent à découvrir une ville utopique se détrompent : à Nobson on ne vivrait pas forcément mieux qu'ailleurs. Ce qui fait que Nobson mérite la visite n'est pas son caractère idyllique mais plutôt son caractère unique et original. L'histoire de Nobson remonte à des époques lointaines, il existe donc des sites archéologiques ; la ville a un contexte économique et social, une religion, une architecture qui lui sont propres. Si *Nobson Newton* appartient au monde fantastique de Paul Noble, la ville répond à des principes urbanistiques et architecturaux absolument rationnels. Avec ses bâtiments construits à partir de lettres qui composent leur nom, Noble propose un commentaire ironique sur l'urbanisation de la fin du siècle dernier, et son slogan « Ni style, ni technique, ni accidents, seulement des erreurs » résume parfaitement son état d'esprit.

-
La fin de la notion de frontière :



Lucy et Jorge ORTA
Antarctic Village, 2007

Lucy Orta est née en Grande-Bretagne en 1966, Jorge Orta en Argentine en 1953. Ils vivent à Paris.

Sous forme d'installations éphémères et de performances, les œuvres de Lucy et Jorge Orta travaillent symboliquement et concrètement sur la notion d'échange dans l'espace social, à l'échelle internationale. Artistes citoyens du monde, conscients des conséquences de toutes les dérégulations dues à la mondialisation, ils proposent,

par l'intermédiaire de multiples dispositifs, une réflexion sur le statut de l'homme face aux chaos du monde. Dans cette perspective, ils détournent de leurs usages des équipements humanitaires : tentes, uniformes, couvertures de survie, sacs de couchage, containers, ambulances, civières, etc. À partir de ces matériaux originaux, ils conçoivent des installations autour de thématiques aussi variées que la guerre, les dictatures, la paupérisation, les réfugiés, la pénurie d'eau.

En 2007, Lucy et Jorge Orta réalisent *Antarctic Village - No Borden* sur la base argentine de Marambo sur la péninsule antarctique (le traité de l'Antarctique signé en 1960 garantit, jusqu'en 2041, la non possession étatique du continent et son occupation à des fins pacifiques et de recherches.). Ils y installent un village provisoire de 50 tentes sur lesquelles ils ont cousu des gants, des vêtements, des drapeaux de différentes nations. Pour appuyer leur démarche, ils ont rédigé et sérigraphié sur les parois des tentes de survie un nouvel article, l'article 13.3, censé compléter la Déclaration universelle des Droits de l'homme de 1948. Cet article stipule que « tout être humain a le droit de se déplacer librement et de circuler au-delà des frontières vers le territoire de son choix. Aucun individu ne peut avoir un statut inférieur à celui du capital, des marchandises, des communications et de la pollution qu'ignorent toutes frontières. » Symboles des réfugiés, des immigrés, des sans-papiers, ces tentes sont aussi une référence à l'Antarctique comme terre commune. De ce projet initial, naît un ensemble d'œuvres dont une installation vidéo, des passeports de citoyens du monde et leur nouvelle création en cours de réalisation, la « Base de données de citoyenneté universelle » (*Antarctica World Passport - Citizenship Database*)

CITIZEN OF NUTOPIA

John LENNON et Yoko ONO
Nutopia, 1973

Le premier avril 1973, John Lennon et Yoko Ono donnent une conférence de presse pour annoncer la création de *Nutopia*, « un pays conceptuel n'ayant ni territoire, ni frontière ni passeports, seulement un peuple. Un pays qui appartient à tout le monde. » Le drapeau nutopien n'est qu'un simple mouchoir blanc et le Nutopian National Anthem (l'hymne national nutopien) figurant sur l'album *Mind Games* consiste en quelques secondes de silence. Ce pays conceptuel à l'hymne silencieux tourne la page de cinq années où les mots et les actions de John Lennon et Yoko Ono ont sonné à travers le monde entier comme des slogans en faveur de la paix.

www.joinnutopia.com

-
Focus sur l'habitat, la maison fantasmée :



BERDAGUER & PÉJUS
Psychoarchitectures, 2006

ensemble de 6 sculptures sur socles
 Résine et bois peint
 dimensions variables
 Acquisition en 2006
 Collection du Frac des Pays de la Loire

Marie Péjus : née en 1969.
Christophe Berdaguer : né en 1968. Ils vivent à Marseille.
 Christophe Berdaguer et Marie Péjus poursuivent depuis la moitié des années 1990, une recherche plastique fortement liée à l'architecture et centrée

sur l'analyse, la production de projets d'habitat ou d'aménagement d'espaces.

Les *Psychoarchitectures* se présentent sous la forme de maquettes d'architectures de maisons. Réalisées en résine blanche, ces architectures aux formes irrégulières et torturées peuvent paraître étranges. Il s'agit en fait, de la mise en trois dimensions de dessins d'enfants réalisés lors de tests psychologiques, appelés « tests de la maison ».

« Repenser l'habitat nécessite de comprendre comment les corps qui vivent à l'intérieur fonctionnent tant sur le plan « mécanique », physiologique, que sur le plan psychique et culturel. Ces données techniques, une fois absorbées et mises en relief par une enveloppe architecturale, se trouvent exacerbées. Nos projets d'architecture n'ont pas pour fonction de soigner, de protéger ni d'apporter des solutions. Ils fonctionnent un peu comme des maladies psychosomatiques, des matérialisations de situations conflictuelles. »



Jean-François MORICEAU & Petra MRZYK
Dis(play)sure Land, 2000

Matériaux divers sous capot en verre et sur socle en bois peint
124x50x35 cm
Collection Frac des Pays de la Loire

Jean-François Moriceau est né en 1974 à Saint-Nazaire et Petra Mrzyk est née en 1973 à Nuremberg (Allemagne), ils vivent à Châtillon-sur-Indre.

L'œuvre de P. Mrzyk et J.F Moriceau propose un regard décalé sur le monde réel autant que sur la pratique du dessin lui-même. Ce travail à quatre mains, qu'ils développent depuis 1998, traduit un processus intuitif qui ne semble

répondre qu'à une logique de la prolifération dans un univers en expansion permanente. Ils trouvent leur inspiration dans le réel des images : icônes du cinéma et de la télévision, logos et publicité, images de science-fiction, de bande-dessinée, et même du monde de l'art. Réalisé au trait noir, le dessin se déploie de manière prolifique pour nous entraîner dans un univers exubérant et chaotique. Mrzyk et Moriceau projettent un monde étrange, proche de l'esprit surréaliste, tant en faisant subir des torsions aux personnages et aux choses figurées que par le contexte dans lequel ils les représentent.

Dis(play)sure Land, est une maquette réalisée sur la base d'une reproduction de la maison parentale ayant subi de profonds bouleversements jusqu'à sa transformation en une sorte de Luna Park, « un projet de centre d'art parc d'attraction » plus exactement, avec toboggans, toit terrasse aménagé en piste de danse, éclairage et mobilier ad hoc. Des figurines enfin testent les lieux, de la piscine à la terrasse jusqu'aux bosquets entourant la demeure. Côté décor on y retrouve le papier peint inspiré de la toile de Jouy et les fameuses poules qui « hantent » les œuvres de ces artistes.



Los CARPINTEROS
Vecinos II, 2006

Résine, acier, silicone, tubes pvc, fibre optique, pompe, peinture vinylo, ciment, eau, câbles électriques
35x150x150 cm

Collectif d'artistes, (Alexandre Arrechea, Marco Castillo et Dagoberto Rodríguez)

Nés à Cuba, vivent à La Havane
Los Carpinteros s'intéressent aux points d'intersection entre l'art et la société en fusionnant l'architecture, le design et la sculpture et donnent forme à des œuvres inattendues, drôles et poétiques. Leurs œuvres sont comme les symptômes d'une vision « délirante » de la réalité, qui ouvre sur un imaginaire à

la fois jubilatoire et emprunt de gravité. Elles forment un ensemble de métaphores de la situation sociale, politique et insulaire de leur pays : Cuba.

Exodes ruraux, flux, migrations, engorgements, sont autant de phénomènes géographiques et d'indices qui orientent les programmes urbanistiques. Los Carpinteros entendent ainsi répondre aux besoins sans cesse renouvelés de leur société en mutation. Le collectif semble nous dire que chacun est concerné par la vie urbaine, et par la nécessité de participer à son amélioration, et contribuent au décloisonnement des individus et des groupes en les faisant dialoguer.

C'est précisément le concept de *Vecinos* (« Voisins »). Au lieu de réunions occasionnelles, de regards courtois (ou pire de commérages), cette maquette tente de réconcilier la nature humaine du voisinage : deux maisons en construction flottent sur la surface de l'eau d'une piscine, dont le modèle est installé sur tréteaux. Les flots que constituent ces deux maisons sont alors amenés à se rencontrer au gré des mouvements de l'eau : la notion d'habitats fixes, d'individualisme, et par là de sédentarité, semble contredite.

Les artistes s'intéressent à l'objet piscine en raison de son ambiguïté : symbole de l'été et du farniente, la piscine privée est également prohibée à Cuba en raison de son aspect luxueux et ostentatoire. Chacune des piscines imaginées par les artistes présente des caractéristiques propres. Leur mécanisme apparent (tréteaux, fils électriques, filtrage de l'eau...) souligne qu'elles sont de « vraies » piscines à échelle réduite. Une, intitulée *Portaaviones*, parodie l'architecture militaire. Les deux maisons flottantes à l'architecture moderniste de *Vecinos* renvoient, telles deux voisines, à la condition insulaire de Cuba et à sa proximité avec les Etats-Unis. Réalisée en résidence à l'Atelier Calder (Tours), l'univers fantasmagorique de *Home Pool* évoque une maison ou une ville engloutie.



Atelier VAN LIESHOUT *Slave City*, 2005

Fondé en 1995 par le Hollandais Joep van Lieshout, l'Atelier Van Lieshout fonctionne comme une PME, mais de manière collégiale. Il regroupe une vingtaine de personnes aux compétences complémentaires : architectes, artistes, ouvriers qualifiés dans le travail de matériaux divers, tels que le métal, le bois, le polyester. Leurs productions débordent les frontières entre architecture, design et art contemporain. Tous partagent la même vision d'un monde en pleine mutation. Tous mettent l'art au service d'une éthique.

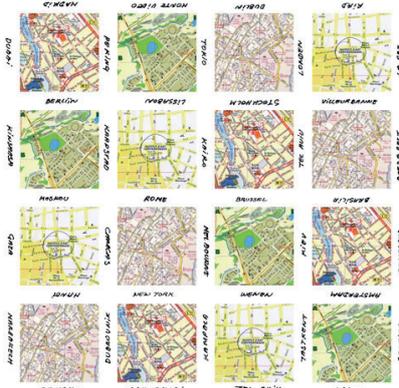
Dans leurs immenses ateliers de production à Rotterdam, Van Lieshout et son équipe ont notamment réalisé une *WombHouse* (*Maison-Utérus*), un *BikiniBar* en forme de buste féminin, ou encore un *BarRectum*. L'aspect organique est essentiel dans le travail de l'AVL.

Slave City (*La Cité des esclaves*), est un camp de concentration écologique, cynique développé depuis deux ans et demi par Atelier Van Lieshout, où les employés sont contraints de travailler 14 heures par jour pour donner une rentabilité de 7,8 milliards d'euros par an : une métaphore de notre monde, une critique de la globalisation. La ville, dont le plan adopte le dessin d'un phallus, vit en parfaite autarcie grâce au travail de ses 200 000 habitants (100 000 femmes, 100 000 hommes), préalablement triés dans un Welcoming Center (les candidats déficients sont recyclés, au sens écologique du terme). Ils travaillent 14 heures par jour : 7 heures dans un Call Center, 7 heures dans des champs ou ateliers. Après l'effort, le réconfort : 3 heures sont consacrées à la relaxation dans deux bordels, un pour les hommes (figuré en forme d'utérus), l'autre pour les femmes (en forme de long spermatozoïde), où les hommes

doivent se livrer à des combats acharnés avant d'atteindre l'arène où les femmes pourront les choisir.

De manière ironique, le caractère organique de *Slave City* fait écho à l'obsession écologique actuelle, tandis que son implacable efficacité remémore les terrifiants rouages nazis de la « solution finale » : tout y est recyclable, même les hommes.

—
Retour au réel, utopies quotidiennes :



Jef GEYS *Quadra medicinale*, 16 *countries/cities*, 2008

Impression sur tyfex, édition 1/8
130 x 130 cm
Collection du Frac des Pays de la Loire

Né en 1934 à Bourg-Léopold. Vit à Balen (Belgique).

Apparu sur la scène artistique au début des années 60, Jef Geys conduit toute son œuvre comme un vaste projet évolutif qui conjugue attitude conceptuelle, activité pédagogique et expérimentations plastiques. Constamment hybride, l'œuvre de Jef Geys a la particularité de se construire sur un héritage moderniste - notamment celui du Bauhaus - tout en développant le goût de l'artiste pour la dimension ordinaire du réel.

L'œuvre *Quadra medicinale*, 16 *countries/cities* est le résultat d'une demande de l'artiste à quatre personnes résidant au centre ville de grandes Métropoles. Il leur demande d'arpenter un petit territoire autour de chez eux et d'y recenser les plantes médicinales que l'on peut y trouver. Dans un contexte où l'urbanisation prend le pas sur la nature, Jef Geys met en avant cette nature

qui réussit malgré le béton à se faufiler, le choix de plantes aux vertus médicinales n'est donc pas anecdotique.



Nathan COLEY *Camouflage Mosque*, 2006 *Camouflage Church*, 2005 *Camouflage Synagogue*, 2006

émail peint sur contreplaqué marine
85 x 82 x 69 cm
92 x 52 x 33 cm
36 x 61 x 41 cm

Né en 1967 à Glasgow où il vit. À travers ses installations, Nathan Coley questionne la charge sociale et politique de l'architecture et de l'espace public, leurs influences sur les comportements et modes de pensée. Il réalise ainsi différents modèles réduits tels que le magasin Marks & Spencer de Manchester, soufflé par une bombe de l'IRA et finalement détruit, ou les deux cent quatre-vingt-six églises d'Édimbourg, représentation de la place, physique et spirituelle, du pouvoir religieux dans nos sociétés contemporaines.

Pour le Turner Prize en 2007, il « homogénéise » des maquettes d'architecture de mosquée, de synagogue et d'église en les peignant avec des bandes. Dans ces maquettes, achetées par

Le Frac, il étudie l'expression physique et idéologique qui existe dans l'architecture religieuse tout en explorant les limites entre œuvre d'art, architecture, objet et environnement. Les maquettes ne renvoient pas à des édifices réels mais reprennent de manière générique les grandes lignes architecturales pour chaque religion. Il ajoute également des rayures de camouflage, allusion aux motifs géométriques utilisées pour dissimuler les bateaux lors de la seconde guerre mondiale.

Dans le même ordre d'idées, Nathan Coley construit des enseignes lumineuses qui affichent des slogans à charge de semer un doute chez le passant (« We must cultivate our garden », « Gathering of Strangers », « Heaven is a place where nothing ever happens »...).

« Je m'occupe des relations entre la sphère publique et la sphère privée, l'État et l'Église, la morale personnelle et politique car je ne suis pas prêt à laisser ces discussions et décisions au gouvernement ou à l'Église. Je ne pense pas qu'ils soient les mieux placés pour s'en occuper. Le rôle de la culture est de s'occuper de ce genre de questions. »

-
L'utopie comme art de vivre :



Robert FILLIOU

Robert Filliou est né en France en 1926, il est décédé en 1987 à Peyzac-le-Moustier (France). Robert Filliou considérait être un génie sans talent et, plus largement, que tout un chacun est porteur d'un génie que l'exercice de ses talents l'empêche de développer. Cet énoncé dénote une pratique privilégiant le comportement artistique à l'objet d'art, tout en éclairant les intuitions philosophiques et les utopies

sociales qui animèrent l'artiste. Il a œuvré lucidement, en poète visuel, à « changer la vie » par les valeurs de l'intuition, de l'innocence, de l'imagination et de la liberté. Filliou s'inscrivait librement dans le contexte artistique de son époque, annexant l'esprit Fluxus à son entreprise générale de *La Fête Permanente* (The Eternal Network), s'opposant, en conceptuel radical, au système de l'art, à son marché, ses objets, auxquels il opposait ses attitudes, situées dans la proximité du théâtre, et ses « anti-objets ». Ses œuvres sont celles d'un bricoleur de génie, transportables, précaires. Faites de bouts de ficelle, de carton, de fil de fer, d'objets récupérés, détournés, elles peuvent être réalisées partout, sans moyen particulier.

Robert Filliou adulte a choisi la poésie comme véhicule du changement des valeurs, alors que son adolescence a été marquée par la Seconde Guerre mondiale et son engagement dans la Résistance. Son livre majeur, *Teaching and Learning as Performing Arts*, travaillé avant les événements de 1968 et publié en 1970, relate « ses réflexions sur le fonctionnement du système » et ses propositions pour penser autrement, pour participer à la révolution sociale imminente. Il y suggère notamment d'instaurer « La Sculpture Gouvernementale », dont le chapitre « Hommage aux mages que sont les enfants », propose d'enregistrer les réponses des enfants sur les sujets les plus brûlants de l'époque, comme la guerre ou la pauvreté, que cite l'artiste en exemple. Les enfants, dont les interviews seraient stockées dans un ordinateur (ou un jukebox), pourraient nous apporter selon le sujet plusieurs réponses dont il interroge la pertinence de la spontanéité, dans un monde où la pensée stratégique et économique régit l'ensemble des rapports sociaux. Ce sont les prémices de la *République Géniale*.

Au début des années soixante-dix, Filliou fonde *le Territoire de la République Géniale* : sorte de libre échange d'informations et d'expériences, un concept dans lequel est associé l'art, la science et les savoirs traditionnels. A bord d'un bus Volkswagen, il pratique le «nomadisme» et invite toute personne à le rejoindre dans ses recherches. Le territoire coïncide avec sa propre personne, ses actes et déclarations. Les «

recherches » prirent la plupart du temps la forme de works in progress, comme par exemple dans l'exposition *Research at the Stedelijk* (Amsterdam, 1971) où Filliou transforma la salle d'exposition en un territoire de la République Géniale, à l'aménagement duquel chaque visiteur pouvait participer. C'est ainsi que vit le jour sur quatre semaines *A Joint Work of Robert Filliou and the Anonymous Visitors of the Genial Republic* (une œuvre conjointe de Robert Filliou et des visiteurs anonymes de la République Géniale).

Robert Filliou fut sans aucun doute l'inventeur de concepts et de théories qui dessinent la carte d'une utopie : *Création Permanente, Territoire de la République Géniale, Réseau Éternel, Économie Poétique, Principe d'Équivalence, Galerie Légitime, Recherche sur l'Origine et sur la pré-biologie, science de l'Autruisme, Sculpture gouvernementale, hommage aux enfants, art de la paix, mise en pratique des idées de pauvreté, de nomadisme, etc.*

L'utopie Filliou prône l'effervescence artistique capable de changer le monde et de faire de chacun un génie. En cela, elle rejoint l'idéologie caractéristique des utopies révolutionnaires des années soixante.

Comme toute utopie, elle possède un lieu, le *Poïpoïdrome*, suite de *la Cédille qui sourit*, phalanstère ou matrice dans laquelle pourrait s'épanouir la créativité individuelle. On peut superposer à la signification du mot poï en langage dogon, celle qui est liée à son étymologie grecque : «poï» veut dire « où » comme dans la phrase où vas-tu ? et renverrait donc au mot utopie. Le mot « poïpoï » signifierait-il aussi « où? où? ». Par ailleurs, cette particule est aussi le début de poésies en grec, et renvoie peut-être au concept de poésie comme force créative. Elle est résumée dans une sorte de traité d'éducation, Enseigner et apprendre - Arts Vivants conçu comme un «multilivre» en interactivité avec le lecteur, « un long livre court à terminer chez soi ».

Dossier réalisé en 2011 à l'occasion d'un stage de formation à destination des enseignants. Conférence menée par Lucie Charrier, Attachée au développement des publics.

Frac des Pays de la Loire
La Fleuriaye, 44470 Carquefou
T. 02 28 01 50 00
F. 02 28 01 57 67
contact@fracdespaysdelaloire.com
www.fracdespaysdelaloire.com

-
horaires d'ouverture des expositions:
du mercredi au dimanche de 14h à 18h
et les jours fériés (sauf le 1er mai) /
visite commentée le dimanche à 16h

-
groupes tous les jours sur RDV
contact: 02 28 01 57 66
publics@fracdespaysdelaloire.com

Service des publics :

Lucie Charrier
Attachée au développement des pu-
blics
publics@fracdespaysdelaloire.com,
T. 02 28 01 57 66

-
Karine Poirier
Attachée à l'information et aux rela-
tions avec le public,
mediation@fracdespaysdelaloire.com

-
Pauline Omnès
Attachée à la médiation
mediation@fracdespaysdelaloire.com
T. 02 28 01 57 62

-
Sandra Georget
enseignante chargée de
mission au Frac
sandra.georget@ac-nantes.fr
présente au Frac les
mercredi après-midi
T. 02 28 01 57 66

