



VINCENT MAUGER

Pliage ultra technique

_exposition du 30.04 au 22.06.2008

Document réalisé par le Service des publics du Frac des Pays de la Loire et Hélène Villapadierna, enseignante d'arts plastiques chargée de mission au Frac.

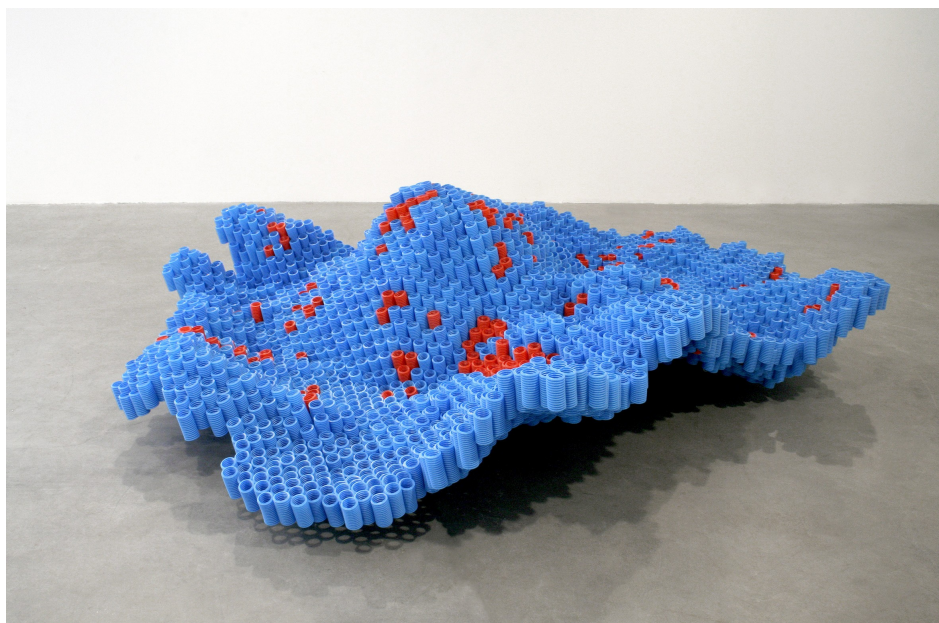
Service des publics

Vanina Andréani, Chargée des publics et de la communication / publics@fracdespaysdelaloire.com

Lucie Charrier : Attachée à la médiation / mediation@fracdespaysdelaloire.com

Karine Poirier : Attachée à l'information et aux relations avec le public
/ mediation@fracdespaysdelaloire.com

Enseignante chargée de mission : Hélène Villapadierna



PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

Dans le cadre des Instantanés présentés dans la salle Mario Toran, le Fonds régional d'art contemporain des Pays de la Loire invite l'artiste Vincent Mauger du 30 avril au 22 juin 2008.

Pour le Frac des Pays de la Loire, Vincent Mauger conçoit une exposition où toutes les pièces «jouent» au sol. Trois pièces en volume et une vidéo, conçues spécialement pour l'espace de la salle Mario Toran, invitent le spectateur à un va et vient incessant entre **plusieurs systèmes de représentation**, tantôt abstrait, projectif ou matériel. Passant de l'un à l'autre, l'exposition tourne autour de cette idée de **matérialisation et de dématérialisation** de l'objet, de l'espace, de l'objet dans l'espace. Vincent Mauger multiplie ainsi les **paradoxes**, entre **architecture et paysage**, **construction et conception**, **technologie et bricolage**, **réalité et monde virtuel**.

Une installation d'angle (un repère orthonormé comme on en trouve dans tous les logiciels 3D pour repérer où se situe la forme modélisée) affirme clairement le désir de **virtualiser l'espace** d'exposition, et de faire basculer le visiteur dans un système de représentation à l'**échelle presque démesurée**.

Proche de ces coordonnées qui déstabilisent en douceur, une surface happe le regard par ses couleurs électriques. Ondulante, elle pose légèrement ses incurvations au sol, comme en flottaison. Dans cette **construction empirique**, réalisée sans schéma ni modélisation antérieurs, Vincent Mauger expérimente le plaisir d'un principe de composition simple. Cet assemblage basique, complètement **artisanal**, flirte cependant avec l'idée que «l'ensemble évoque un **objet numérique**», rejoignant alors la qualité d'une surface **virtuelle** hybride, un fragment de **paysage**, un agglomérat effervescent, un **maillage** textile, une colonie corallienne. Là encore, Vincent Mauger manipule les échelles, s'amuse du poids de la répétition, cultive les franges irrégulières d'une œuvre potentiellement **proliférante**.

Autres sculptures paradoxales : ces quatre architectures métalliques, qui combinent une forme originelle aléatoire (un galet déformé en 3D) avec une **ossature** industrielle, dont les tranches évidées rappellent

l'aspect de certaines pièces **mécaniques**. Proches du **dessin** à main levée, la découpe imparfaite et les arrêtes tremblées contredisent pourtant l'impression d'objets pensés et usinés de façon industrielle. La perception duelle de ces formes et de leur charpente rejoint sans doute une problématique déjà évoquée à propos du travail de Vincent Mauger : un espace de pensée entre **matérialisation et dématérialisation de l'objet**.

L'EXPOSITION EN DETAILS

Systemes de représentation

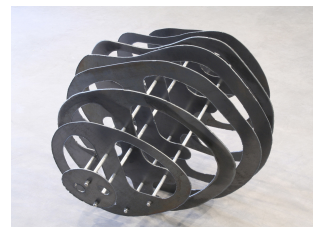
L'exposition propose différents systèmes de représentation de l'espace. Jouant sur le paradoxe entre réalité et monde virtuel, Vincent Mauger nous invite à créer du lien entre des formes abstraites virtuelles, réalisées grâce à l'outil informatique, des formes abstraites matérielles, sortes d'objets-sculptures, et des formes abstraites projectives, prolongement mental des objets et espaces proposés par l'artiste.

Sculpture / Objet / Matériau



sans titre, 2006, installation in situ, feuilles de papier vierges froissées

Contrairement à plusieurs de ses productions antérieures, les pièces réalisées pour le Frac peuvent être regardées dans leur globalité, contournées, envisagées comme des "objets" ou "volumes" de dimension moyenne. A première vue, elles peuvent être abordées comme des "objets-sculptures" autonomes.



Si elle peuvent se rapporter à l'idée d' "objet-sculpture", elles se différencient par contre de la notion de "sculpture d'objets", liée par exemple au mouvement du Nouveau Réalisme des années 1960.



Daniel SPOERRI, *La Douche* ("Détrompe l'œil"), 1960

Les artistes du Nouveau Réalisme prennent position pour un retour à la réalité, en opposition avec le lyrisme de la peinture abstraite de cette époque, et préconisent l'utilisation d'objets prélevés dans la réalité de leur temps, à l'image des ready-made de Marcel Duchamp. Ces conceptions s'incarnent notamment dans un art de l'assemblage et de l'accumulation d'éléments empruntés à la réalité quotidienne : accumulations d'objets par Arman, affiches de cinéma lacérées par Jacques Villeglé...

A la différence d'une utilisation de l'objet en tant que tel, comme rapport au réel, comme souvenir ou mémoire d'une réalité, Vincent Mauger utilise ici **l'objet comme matériau**.

"Je pars toujours du matériau, qui dicte un principe, puis j'examine comment ce principe peut s'intégrer au lieu."

Dans la pièce présentée au centre, l'artiste a choisi des tuyaux de gaines PVC pour construire une forme mouvante, ondulante et colorée. La gaine de plomberie ne sert ici non pas de rapport au réel en tant que tel mais bien d'un matériau, utilisé pour sa forme, sa texture, sa couleur et ses possibilités à se démultiplier, s'assembler, dans un jeu abstrait de couleurs, de creux et de pleins, de dimensions et d'échelles. Le module fondamental (la gaine PVC traditionnellement employée en plomberie) est utilisé ici comme une sorte de brique, un lego. Il reste très identifiable, ne subissant d'autres transformations que le découpage en sections et le collage. Cet assemblage donne un aspect totalement artisanal. La trace du geste de l'artiste, ainsi que l'utilisation de la gaine de plomberie, sont liés à cette notion de **bricolage**, d'utilisation d'**outils** nécessaires à la **fabrication manuelle**.

La **neutralité** des formes et des matériaux trouvent moins leur influence dans l'**art minimal** que dans la **sculpture anglaise**. Vincent Mauger cite l'artiste **Richard Deacon** pour contextualiser certains aspects de son travail.

Dans l'Angleterre des années 70-80, des artistes sont animés par un souci de grande liberté, souhaitant fonder leur travail sur l'expérience, l'expérience de l'espace, l'expérience de la nature, des matériaux, des objets, des gestes et des lieux. Ils refusent de considérer la sculpture comme masse fixe au profit d'installations, de concepts, de performances, de détournement d'objets familiers. Ils ne travaillent plus seulement dans leur atelier, mais s'approprient de nouveaux espaces.



Chez Richard Deacon, ce n'est pas le sujet qui constitue le point de départ de ses sculptures, mais le matériau. L'accent est mis sur l'utilisation des matériaux et leur méthode de construction. Ses sculptures exhibent des boulons, des rivets, des jointures et de la colle. Deacon déteste les oeuvres trop évidentes ou descriptives, et le fait qu'il se soit particulièrement intéressé au minimalisme de Donald Judd est révélateur à cet égard. Toutefois, Deacon ne réduit pas ses oeuvres dans la même proportion que Judd. Il préfère traiter ses sujets avec ambiguïté et d'une

manière allusive. Son oeuvre évoque souvent des formes organiques, cellules, viscères, formes naturelles, contours d'une mappemonde, rides, vagues... Ses titres ne fournissent pas une explication claire.

On observe chez Vincent Mauger la même relation aux matériaux, la même ambiguïté face à la lecture et à la représentation de ses sculptures et la même neutralité dans leur description. Toutes les pièces présentées au Frac sont des « sans titre », tel un titre générique, un moyen de ne pas orienter, ne pas parasiter le regard du spectateur et l'interprétation de ses oeuvres.

La notion de matérialité est également renforcée chez Vincent Mauger par son travail de **dématérialisation** de l'objet. Vincent Mauger défie la **résistance des matériaux**, leur gravité, leur forme, leur poids. Dans la pièce composée de quatre architectures métalliques, la forme ronde originelle a été modelée par ordinateur. Pourtant l'artiste y ajoute une ossature rigide qui semble contenir les cercles mous et donne à l'ensemble un aspect solide. Même principe dans la vidéo où la ligne d'horizon entre le sol et le mur de la salle d'exposition subit des déformations, semble se ramollir, pour redevenir statique.

in situ

Toutes les pièces présentées au Frac « jouent » au sol. Les sculptures de Vincent Mauger ne comportent pas de socle. Elles sont posées à même le sol ou semblent flotter au dessus de lui, intégrant le lieu. Il existe, dans le travail de Vincent Mauger, une réelle **relation au lieu**. Il prend en compte le lieu où les oeuvres vont être installées.

Pour Vincent Mauger le lieu est un espace à investir, que ce soit mentalement, physiquement ou les deux. L'origine de la pièce vidéo est une image fixe. Une photographie que l'artiste a réalisée dans la salle d'exposition et qu'il a retravaillé grâce à des logiciels informatiques. L'écran incliné le long du mur ne prend par conséquent du sens que placé idéalement à cet endroit, à la jonction du sol et du mur, limite entre deux espaces, deux lignes, deux couleurs.

La notion d'in situ amène également l'idée d'oeuvre **éphémère**. Chez Vincent Mauger, l'oeuvre est éphémère dans le sens de pièce **transitoire, temporaire**. A la fois sculpture matérielle, virtuelle et mentale, « sans titre » de Vincent Mauger semble pouvoir prendre différentes formes, se dissoudre ici pour réapparaître ailleurs, différente, en fonction du lieu, tantôt envahissante, tantôt retenue.

« Je n'interviens quasiment jamais sur le lieu lui-même, je ne m'attaque jamais à lui. J'amène quelque chose à l'intérieur, ce n'est pas une attaque frontale, mais plutôt stratégique, tactique. »

Mais à la différence du travail in situ de Daniel Buren, Vincent Mauger n'intervient pas directement sur le lieu. **A l'intérieur** de ce lieu, il va recréer **un paysage, inventer une architecture**.

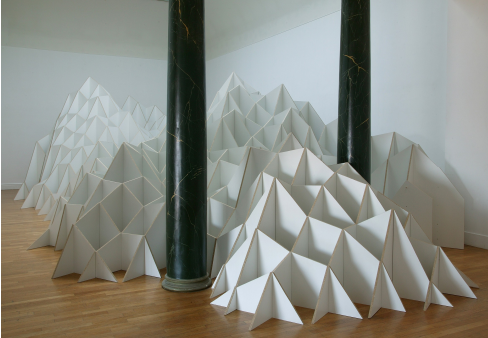
Construction d'un paysage

Les constructions de Vincent Mauger transforment l'espace d'exposition, recréant un nouvel espace, entre matérialité et virtualité. Nombre de sculptures de cet artiste utilise le vocabulaire du paysage : montagnes, vagues, vallées ... Le spectateur rentre alors dans un espace fermé, où on l'invite à s'évader vers un ailleurs.

« Je suis comme un architecte qui concevrait et construirait un paysage dans un espace. »

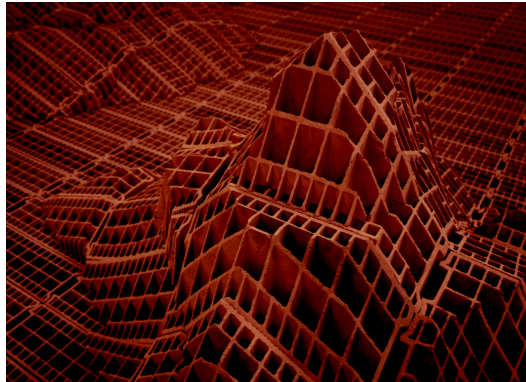
Vincent Mauger endosse deux rôles : celui du concepteur qui se traduit par la mise en place de ses sculptures dans l'espace mais aussi par la modélisation de ses pièces sur ordinateur, et celui de constructeur qui se traduit par la réalisation matérielle des sculptures. Cependant, l'outil informatique et l'utilisation de logiciels 3D permettent la construction du volume également sur l'écran. Construction physique ou virtuelle, Vincent Mauger joue de l'illusion de la **trois dimension**.

Il joue également du paradoxe entre **paysage et architecture**, utilisant pour ses paysages des matériaux liés à l'architecture (briques), ici le bricolage (gaine PVC), ou le dessin (feuille de papier).



sans titre, 2006, installation, plaques de mélaminé exposition *Espaces supposés*, Musée Denys Puech Rodez.

Crédit photographique Pierre Soisson



sans titre, 2005, installation in situ, briques exposition *Configuration requise*, Chapelle des Calvairiennes à Mayenne.

Enfin, la notion de paysage peut être abordée puisque les sculptures de Vincent Mauger présentées ici apparaissent comme des **fragments**, des formes proliférantes qui pourraient se poursuivre dans l'espace d'exposition et au-delà. En effet, Vincent Mauger invite le spectateur à se créer des **paysages mentaux**. Ici, les tubes de plastique, modules assemblés simplement, à la manière de jeu de construction, sont proches du pixel informatique, et semblent pouvoir se démultiplier à l'infini. Le visiteur peut alors faire grandir, mentalement, ce type de construction.

Technologies numériques / virtualité

L'un des enjeux majeur du travail de Vincent Mauger se situe dans l'**ambiguïté** qu'il crée entre le côté « bricolage » et la référence aux **nouvelles technologies**, plus particulièrement l'utilisation de logiciels de **modélisation 3D**.

Il existe une ambiguïté à savoir quelle pièce a nécessité l'utilisation préalable du numérique. L'artiste joue de cette non-lisibilité du processus, réel ou virtuel ? numérique ou artisanal ? 2D ou 3D ?

Peut-être parce que Vincent Mauger ne travaille pas « du dessin (en 3D ou sur papier) vers le volume », il réalise plutôt un dessin dans l'espace créant des va et vient entre sa forme matérielle et sa forme virtuelle.

Cela est également dû au fait que Vincent Mauger considère les nouvelles technologies comme un outil supplémentaire, ou complémentaire et non comme une avancée, une technique « supérieure » à des techniques de fabrication plus traditionnelles.

La pièce située dans un des angles de la salle Mario Toran affirme cette volonté de faire basculer l'espace d'exposition dans le **virtuel**. L'élément composé de trois coordonnées apporte à la fois un côté scientifique (une logique géométrique et mathématique) et pourtant une certaine irréalité du fait de sa dimension démesurée.

La vidéo confirme la présence du numérique dans la salle d'exposition. En temps réel, l'espace est transformé, le béton devient **matière organique**, vivante. Vincent Mauger joue en effet de la déformation : ondulation, pliage, froissement, les matériaux les plus mécaniques deviennent des formes molles, les plus légers envahissent jusqu'à écoeurement l'espace.



Formes organiques, les sculptures de Vincent Mauger semblent proliférantes. Sans début, ni fin, à la fois esquisses et objet fini, ce sont des œuvres sans limite.

Depuis l'apparition des nouvelles technologies dans le domaine de la création, les artistes ont eu de nombreuses façons de les utiliser. Interrogeant tour à tour la technologie, le virtuel, inventant des mondes irréels, des corps hybrides ... l'art numérique a multiplié les moyens de productions de l'œuvre et sa représentation.

Rapport d'échelles

Les œuvres présentées au Frac abordent à la fois la notion de l'échelle de l'objet par rapport au lieu et l'échelle de l'objet lui-même.

Toutes les pièces peuvent être vues comme des sortes de « zoom ». Fragments de squelette, éléments de molécules, zoom sur une activité organique microscopique des sols ...

Le visiteur bascule facilement d'une échelle à une autre, imaginant que ces fragments peuvent croître à l'infini et soudain saturer l'espace.

Éléments de réflexion pour des pistes pédagogiques :

- Passage du réel et virtuel et inversement, autour des différents systèmes de représentation
- Le module, l'assemblage, le jeu de construction
- Changer d'échelle : réduire, agrandir, reporter ...

« On est dedans, on est dehors » : autour de la notion de paysage dans un espace donné, installer un volume dans l'espace

« La fin nous renvoie au début » : autour de la notion d'infini, de prolifération

A lire :

Arts et nouvelles technologies, Florence de Mèredieu
Editions Larousse, Paris, 2003

L'art numérique, Edmond Couchot et Norbert Hillaire
Editions Flammarion, Paris, 2003

Construire, une passion, Flavio Santi - Antoine Wasserfallen
Editions QuiQuandQuoi, Genève, 2002

Un siècle de sculpture anglaise
Paris, 1996

Architecture et numérique
Editions du Frac Centre, Orléans, 2005

Vincent Mauger sera également invité par l'association nantaise Tripode pour présenter une exposition personnelle dans la galerie de l'Espace Diderot à Rezé, du 11 juin au 12 juillet 2008.