

EXPOSITION

Dossier de presse



© Installation Amakech - Crédit : Laila Hida

DRENDE

DE NOUVELLES MANIÈRES
DE S'ÉVADER.

LA TANGENTE

Du 25 février au 23 juillet 2022
Dans le cadre de la thématique **Voyage**

VERNISSAGE PRESSE

Judi 24 février de 9 h à 12 h

37 rue de Turenne - Paris 3^e

RSVP : virginie.duval@maison-message.fr



COMMISSARIAT :

Jeanne Mercier

SCÉNOGRAPHE :

Studio Idaë - Isabelle Daëron

PRODUCTION :

Artistik Bazaar – Marine Ulrich

ARTISTES :

Lucy Orta

Jorge Orta

Marco Godinho

Kathleen Vance

Laila Hida

Laurent Perbos

Isabelle Daëron

Corinne Vionnet

Emo de Medeiros

Mounir Ayache

AKACORLEONE

PRENDRE LA TANGENTE

DE NOUVELLES MANIÈRES DE S'ÉVADER.

Le seul véritable voyage, le seul bain de Jouvence, ce ne serait pas d'aller vers de nouveaux paysages, mais d'avoir d'autres yeux, de voir l'univers avec les yeux d'un autre, de cent autres, de voir les cent univers que chacun d'eux voit, que chacun d'eux est.

Marcel Proust, *La Prisonnière*, 1923.

Le voyage touristique est un véritable rite de la société contemporaine, une consommation du monde. Pour autant, depuis plusieurs années, les limites de l'humain et de la Terre forcent nos sociétés à tracer les chemins d'autres futurs pour le voyage. L'exposition *Prendre la tangente* rassemble 11 artistes de divers horizons et aux différentes pratiques. Tous cherchent d'autres manières de s'évader. Entre fiction et expérimentation, ils imaginent des voyages où rien n'est sélectionné, tout est traversé. Ils mettent en dialogue des positions historiquement opposées : les touristes versus les locaux / les êtres humains versus la faune et la flore. Le visiteur est invité à déambuler dans les différents possibles.

La question du territoire est centrale dans le parcours imaginé par les artistes : l'avenir du voyage sera-t-il international, local ou virtuel ?

Comme des guides, les artistes passent au crible tous les éléments qui constituent l'expérience touristique même et ses artifices : le passeport, la carte ou encore la valise. Les pratiques touristiques sont sans doute préchorégraphiées par les brochures, les guides, les médiateurs, les interprètes et les conteurs urbains, voire par les mythologies urbaines qui imprègnent les lieux visités*.

Renouvelant l'iconographie du voyage, les artistes interrogent la représentation même du souvenir, de l'album photographique : selfie, portraits de famille ou d'amis, monuments ou paysages fantastiques. La tour Eiffel, les pyramides de Gizeh, la tour de Pise comme la place Jemaa el-Fna à Marrakech sont devenus les supers logos de leur pays. Et si demain, voyager rimait avec s'asseoir dans son salon, s'évader à travers un livre ou un jeu en ligne ?

En s'inspirant du pouvoir performatif de la science-fiction, des oeuvres plongent le spectateur dans un monde virtuel.

Dans l'espace d'exposition, toutes les destinations semblent accessibles : s'envoler dans l'espace, s'évader dans des pays lointains, lézarder sur une plage, rêvasser dans les champs, s'échapper dans les nuages. En détournant les grands codes de la consommation pour interroger les lieux et objets symboliques de dépaysement absolu, les artistes nous interpellent sur tant de notions : l'écologie, l'exotisme, l'authenticité, le passé, le présent, le futur...

Et finalement, qu'est-ce qu'un voyage réussi ?

* *Aménager la ville par la culture et le tourisme*, Maria Gravari-Barbas, page 127. Édition Le moniteur, 2013.

Jeanne Mercier, commissaire





**Lucy + Jorge Orta,
Antarctica World
Passport Delivery
Bureau, 2008**

Construction du bureau en matériaux récupérés, chaises, bureau, cantines militaires vintage, objets divers, drapeau de l'Antarctique, passeports mondiaux de l'Antarctique, tampons de passeport, tampons encreurs.

Le passeport mondial

Pour voyager à travers le monde, les êtres vivants doivent présenter un passeport: ce document qui certifie notre identité et notre nationalité sert en particulier à circuler à l'extérieur de son pays d'origine, pour passer les frontières entre États. Aujourd'hui, tous les citoyens du monde n'ont pas accès aux mêmes conditions d'entrées en fonction du pays d'où ils sont originaires.

Les artistes **Lucy et Jorge Orta** ont imaginé un passeport mondial intitulé *Antarctica World Passport*. Pour l'avoir, il faut plutôt s'engager à agir en faveur du développement durable par de simples gestes au quotidien: défendre les environnements menacés en tant que biens publics mondiaux, lutter contre le changement climatique généré par les activités humaines, soutenir les actions humanitaires en faveur des peuples déplacés, partager les valeurs de paix et d'égalité. Avec ce passeport se crée une communauté mondiale: les Citoyens Antarctiques Internationaux. L'Antarctique constitue un symbole de l'unification de ces citoyens. L'environnement immaculé de ce continent incarne tous les désirs de l'humanité et propage un message d'espoir aux générations futures.

Lucy Orta est née en 1966 au Royaume-Uni et Jorge Orta est né en 1953 en Argentine. Leur rencontre au début des années 1990 amorce une collaboration intime qui les voit fonder le Studio Orta à Paris en 1992. L'œuvre collaborative de Lucy + Jorge Orta explore les sujets sociaux et écologiques à travers une grande variété de supports: sculpture, peinture, photographie, vidéo, dessin, intervention éphémère et performance. Ils travaillent entre Londres, Paris et Les Moulins, où ils installent en 2000 leur atelier de fabrication et commencent à réhabiliter quatre usines historiques le long de la rivière Grand Morin: La Laiterie, le Moulin de la Vacherie, le Moulin de Boissy et le Moulin Sainte-Marie, des anciennes Papeteries du Marais. En 2010, ils fondent une association, Les Moulins, pour promouvoir l'art contemporain et soutenir la jeune création par la réalisation de workshops et la création de résidences d'artistes et d'un laboratoire de recherche artistique.





Marco Godinho,
Le Monde nomade #1,
2006

Impression 1 200 x 2 000 cm.

La carte pour nous guider

Depuis la Grèce Antique, chaque civilisation a créé sa représentation du monde. Les cartes sont des outils pour connaître des informations sur un espace géographique et se déplacer. Lorsque l'on part en voyage dans son pays comme ailleurs, la carte est très utile pour se guider, circuler, comprendre la géographie d'un pays et ne pas se perdre.

L'artiste **Marco Godinho** a imaginé l'œuvre *Le Monde nomade #1*, une grande carte où il a divisé notre monde en 60 bandes comme autant de latitudes et de longitudes arbitraires. 60 bandes qui symbolisent la temporalité des secondes et non des fuseaux horaires, au nombre de 24 pour 24 heures, pour rendre compte de l'invisible temps qui passe. Chacune de celles-ci est enroulée sur elle-même. Par ce simple détournement naît une vision onirique du monde suscitant autant d'appels au voyage et à l'imaginaire que de réflexions possibles sur l'état du monde nées de ces télescopages fictionnels.

Marco Godinho est né à Salvaterra de Magos, au Portugal, en 1978. Il vit et travaille entre Luxembourg et Paris. Depuis une quinzaine d'années, l'artiste déploie un univers singulier, réflexion sur notre expérience subjective du temps et de l'espace. Il aborde avec sensibilité une pratique post-conceptuelle, les questions d'exil, de mémoire et de géographie inspirées par sa propre expérience de vie nomade, suspendue entre différentes langues et cultures et nourrie par la littérature et la poésie. Son travail a notamment été montré à la 58^e Biennale de Venise en 2019, à la Fonderie Darling à Montréal en 2018, au musée d'art moderne et d'art contemporain de Nice en 2016, au museo Universitario Universidad de Antioquia en Colombie en 2013, etc. À partir d'installations et de vidéos, en passant par ses écrits et œuvres collaboratives, son travail forme une carte d'un monde façonnée par des expériences personnelles et par le multiculturalisme.





© R. Sosin

Kathleen Vance,
Traveling Landscape :
Sunseeker, 2019 ;
American Tourister,
2009.

Objets trouvés, résine sculptée, feuillage artificiel, pierre, eau, lumière fluorescente.

La valise paysage

Lorsque l'on part en voyage, une valise est bien utile. Avec sa poignée pour la porter, une valise sert surtout à contenir des vêtements, des objets, des souvenirs. Et si dans le futur, les valises devenaient obsolètes ? Et si des imprimantes 3D imprimaient nos habits ou nos objets dès notre arrivée ?

Avec sa série *Traveling Landscapes*, l'artiste **Kathleen Vance** a imaginé des valises paysages à emporter. Dans des centaines de malles et valises vintage, elle a créé des paysages miniatures en combinant matières artificielles et naturelles. Dans ces scènes bucoliques hors du temps, sur des montagnes en résine, des plantes, feuillages ou mousse recréent des forêts ou prairies dans lesquelles des ruisseaux coulent. Ces valises à emporter avec soi magnifient le déplacement d'un paysage où chaque détail est à contempler.



Diplômée du B.F.A. au Pratt Institute et du M.F.A. au Hunter College en sculpture, Kathleen Vance est une artiste environnementale qui crée des œuvres d'art qui relient les gens aux aspects locaux de la nature. Ses installations sculpturales ont été présentées au musée d'art contemporain de Cracovie, au musée d'art contemporain de Jacksonville, au musée d'art d'Orlando, au musée d'art Weatherspoon, etc. Elle a reçu de nombreuses subventions et récompenses pour ses œuvres parmi lesquelles une subvention du Brooklyn Arts council qui a contribué au développement et à la mise en oeuvre d'un projet d'art communautaire en plein air dans l'est de New York. Résidente à Berlin Kathleen Vance a présenté un atelier sur les arts de l'environnement en relation avec le département des parcs de Grunewald. Kathleen Vance a beaucoup exposé à New York et à l'étranger et continue à vivre et à travailler à New York. Kathleen Vance est représentée par la galerie birds + Richard.

© Daniël Aycock



Laila Hida,
Arnakech Project,
2018
Instagram : @arnakech_project
#arnakechproject
Bâche, accessoires, perche
à selfie.

La carte postale

Depuis l'apparition des premiers appareils photographiques tout public, les touristes cliquent et enregistrent les moments importants de leurs voyages: selfie, portraits de famille ou d'amis, monuments ou paysages fantastiques. Aujourd'hui, toutes ces images sont partagées, digitalisées par l'usage d'instagram ou autres réseaux sociaux comme preuves de nos expériences de voyage. Si vous avez déjà entendu parler de la ville de Marrakech, alors vous connaissez certainement la place Jemaa el-Fna. Cette place est si iconique qu'elle est devenue l'une des supers logos du Maroc.

L'artiste **Laila Hida** a créé un pop up studio. Une installation qui reprend les codes du détournement et de la dérision, du kitsch et de l'absurde pour proposer au visiteur une expérience auto-produite. Sur le fond d'une image stylisée, avec palmier d'un super logo d'Arnakech, le visiteur pourra se prendre en photo avec son téléphone et poster cette photo sur la page instagram Arnakech_ Project avec le #arnakechproject.

En choisissant le titre symbolique d'Arnakech, l'artiste soulève les rapports contradictoires, parfois conflictuels entre les touristes et les locaux dans les régions touristiques. À Marrakech, Arnakech fait en effet partie de ce vocabulaire spécifique inventé par des touristes mécontents ou des guides en ligne pour qualifier la ville qui peut être vécue tout autant comme un rêve «exotique» que le pire cauchemar du voyageur...

Laila Hida vit et travaille à Marrakech. Son travail explore à travers des projets individuels et collectifs des espaces non-négociés, des pratiques sociales, et l'idée que la transformation est une constante temporelle. Son projet actuel, Everything is temporary, s'appuie sur ses archives personnelles (textuelles et photographiques) pour esquisser une archéologie de l'intime en observant les variations psychologiques sur la maturation d'une oeuvre à travers le temps. En 2013, ses projets artistiques et entrepreneuriaux ont fusionné lorsqu'elle initie LE 18, un espace d'art multidisciplinaire basé à Marrakech. LE 18 prolonge ainsi son intention à long terme de questionner et explorer l'impact de l'environnement sur les approches artistiques, de médiation et de recherche. La programmation de LE 18 et son évolution en plateforme collective offrent un espace où artistes, commissaires et chercheurs peuvent expérimenter, apprendre et partager des connaissances et des expériences par le biais d'expositions, de rencontres, d'ateliers et de résidences, afin de créer des réseaux sociaux et créatifs profitant aux communautés locales.





© Laurent Perbos

Laurent Perbos,
***Inflatbowl #2*, 2018**
 Bouées, sangles.

La plage

L'hédonisme est l'une des clefs des stéréotypes du voyage. La plage, aujourd'hui encore, reste pour beaucoup un symbole de dépaysement absolu. Quoi de mieux que s'évader dans des pays lointains ou en France pour lézarder et rêvasser sur une plage ? Lorsque l'on s'y projette, on imagine aussi tout l'univers qui lui est associé : les accessoires comme le parasol, le maillot de bain, le seau, les pelles et les bouées jusqu'aux odeurs de monoï mêlées à l'air marin.

L'artiste **Laurent Perbos** revendique un exotisme de proximité. En détournant les grands codes de la consommation et les artifices contemporains, il interroge notre rapport aux objets et bien sûr au plastique. Dans l'œuvre *Inflatbowl #2*, il fabrique une sculpture géante en détournant de leur premier usage des objets symboliques du loisirs comme les jeux de plages gonflables. Avec cette masse de plastique sortie de son contexte, le spectateur ne sait plus comment regarder ces bouées entre sentiments d'attirance, d'aversion, de plaisir, de mélancolie ou d'euphorie.

Inventorier les formes de relations entre deux pôles, l'œuvre et le spectateur semble primordial à Laurent Perbos. Sa pratique s'inscrit dans un registre de références populaires qui tend à faire partager une certaine complicité entre l'œuvre et le public. L'artiste recherche continuellement l'harmonie des proportions, le souci des qualités plastiques intrinsèques aux matières qu'il utilise, le tout accentué par une charte de couleurs pop, acidulées, qui rappellent celles utilisées dans l'industrie du jouet. Aujourd'hui ses préoccupations plastiques mettent l'accent sur les propriétés et les composantes de certains matériaux, leur charge poétique, leur potentiel de représentation et se matérialisent en un véritable travail de sculpture. Laurent Perbos convoque un répertoire d'images symboliques qu'il associe ou confronte à d'autres signes au pouvoir évocateur fort. Le tout dans le but avouable de créer un court-circuitage de signes et d'élaborer ainsi un langage poétique. D'une façon générale, il tente d'élaborer des sculptures comme on crée des poèmes.



© Antoine-Laurent



Isabelle Daëron,
***Fenêtre ailleurs*, 2022**
 Création pour
 le MAIF Social Club.
 4 impressions,
 formats 97 x 61,3 cm,
 50 x 50 cm,
 29 x 17,4 cm.

Fenêtre ailleurs

*Heureux qui comme Ulysse
 A fait un beau voyage
 Heureux qui comme Ulysse
 A vu cent paysages*
Georges Brassens

Le tourisme est un moyen de vivre un autre quotidien, de fuir son quotidien. Cela ne signifie pas changer de vie ou ne pas apprécier son quotidien mais s'offrir une parenthèse en changeant d'environnement dans un temps délimité. Observer les paysages que nous traversons à travers nos fenêtres ou encore nos hublots fait partie de l'expérience même du voyage.

Pour *Fenêtre ailleurs*, **Isabelle Daëron** a créé des paysages imaginaires abstraits, tout en transparence, offrant au voyageur autant de perspective d'un ailleurs. Comme des paysages transformés par la vitesse à laquelle nous voyageons, rien ne semble identifiable. Le public est invité à se perdre dans ses petites touches de couleurs pour imaginer collines, arbres, champs, prairies.

Designer et chercheuse en design, diplômée de l'ENSCI-Les Ateliers en 2009 et de l'Esad à Reims en 2005, Isabelle Daëron conçoit des scénarios articulant ressources naturelles et habitabilité. Son approche est protéiforme et s'inscrit dans les domaines du design produit, design urbain et design d'espace. Ses projets mettent en perspective l'importance de l'enjeu environnemental actuel et de champ d'application (flux, mobilité, espace public) tout en valorisant les ressources disponibles sur le territoire auquel ils sont attachés. Certains de ses travaux, réunis sous la thématique des « Topiques » ont reçu de nombreuses récompenses, telles le Prix Lille Design en 2012, Le Grand Prix de la ville de Paris en 2013 et le Prix Audi Talents Award en 2015. Son travail a également été exposé en France, lors de la Biennale internationale du design à Saint-Étienne, les Designer's Days à Paris ou encore l'exposition « Conversation(s) » au musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, et à l'international lors de l'International Craft Design exhibition à Taipei, la Helsinki Design Week, le CCA Kitakyushu au Japon, parmi d'autres. Finaliste du Prix COAL – Art et Environnement 2017 et lauréate FAIRE DESIGN 2018, Isabelle Daëron travaille en collaboration avec deux designers : Pauline Avrillon, designer diplômée de l'École Boulle travaillant sur les projets de design urbain et Floriane Roué, architecte d'intérieur diplômée de l'Ensad, contribuant aux projets de set design (vitrines et scénographies). Ensemble, ils forment le Studio Idaë dont l'activité se structure autour de trois champs de compétences agissant en synergie : design urbain, design espace et recherche.





© Corinne Vionnet

Corinne Vionnet,
Photo Opportunities :
Pisa, 2006 ;
Al-gizah, 2006 ;
āgrā, 2006 ;
Athína, 2006 ;
Mont Saint-Michel,
2007.

5 Photographies, plusieurs formats.

L'album de la patrimonialisation

Pour raconter nos voyages, l'appareil photo comme le smartphone est la prolongation de nos yeux. Véritable rituel touristique depuis le début de la photographie, l'album photo perdure tant en version papier qu'à travers des publications instantanées sur les réseaux sociaux. La diffusion des images des monuments et des sites touristiques contribue ainsi à leur « mise en désir » et joue un rôle souvent décisif dans leur constitution en tant que patrimoine.

La photographe **Corinne Vionnet** interroge depuis plusieurs années la représentation même du souvenir du voyage et le partage des images pour raconter ce qui s'est passé « là-bas ». Pour élaborer sa série *Photo Opportunities*, l'artiste a glané des milliers de clichés touristiques en recherchant par mot clé des monuments célèbres sur des sites web de partage d'images. Tissant ces nombreuses perspectives et expériences photographiques, elle a construit ses propres interprétations impressionnistes : des structures légères qui flottent doucement dans la brume imaginaire d'un ciel bleu.

Corinne Vionnet est une artiste visuelle basée à Vevey en Suisse. Pionnière dans l'exploration et la réutilisation de l'imagerie web, son travail comprend des recherches d'archives approfondies, la création d'images photographiques, l'appropriation de matériel provenant de la foule et le collage. Aujourd'hui, ses réalisations sont présentées dans les collections du SF MOMA à San Francisco, au musée Carnavalet à Paris, au musée de l'Élysée en Lausanne, au musée d'Art du Valais à Sion, au musée d'Art de Pully, et au musée français de la photographie à Bièvres, parmi d'autres. Sa première monographie, *Photo Opportunities*, paraît en 2011 (Kehrer Verlag, Allemagne). En 2018, elle auto-publie *Total Flag* ainsi que *Automated_Matterhorn*, qui reçoivent un excellent accueil par la presse internationale. Depuis, elle continue d'auto-éditer des livres en édition limitée.



© Corinne Vionnet



Emo de Medeiros,

Vodunaut, 2022

Coproduction

MAIF Social Club.

Sculptures : Cauris, Iphone,

32 x 32 x 36 cm

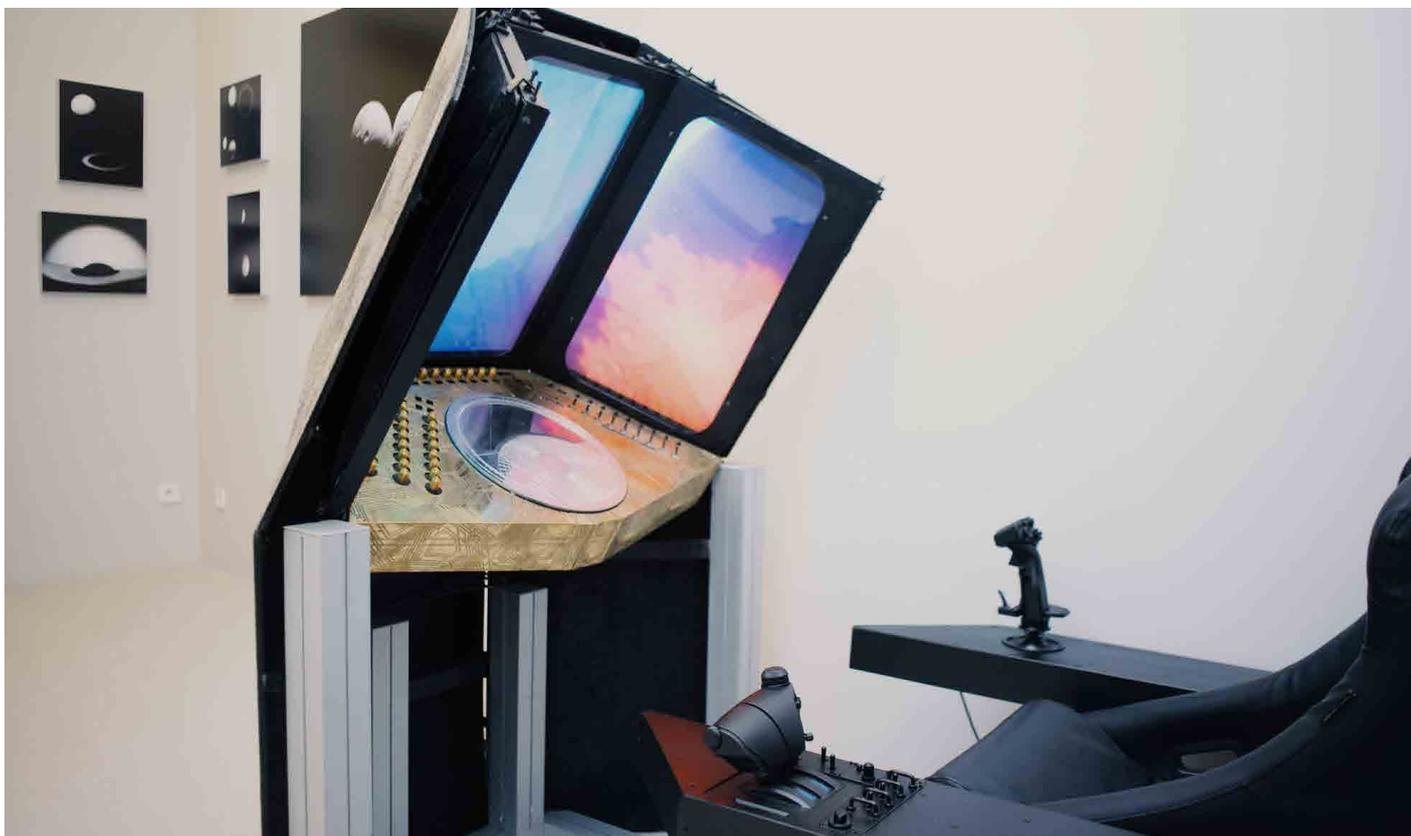
L'astronaute, voyageur de demain

Et si le futur du voyage était dans l'espace ? Depuis la nuit des temps, l'humain est fasciné par les galaxies qui nous entourent : voyager sur Mars, partir sur la Lune, explorer de nouveaux espaces et partir à la rencontre de nouvelles civilisations. La « conquête » de l'espace comme le voyage dans le temps sont des leitmotifs du cinéma, de la littérature et de la peinture.

L'artiste **Emo de Medeiros** réalise depuis plusieurs années des sculptures vidéo, les *Vodunaut*, constituées de casques recouverts de cauris incorporant un écran qui diffuse des vidéos. Cette série d'oeuvres est née d'une fascination pour les cauris, la navigation spatiale, les temps à venir. Dans la religion vodun au Bénin, les cauris sont associés à la symbolique du voyage et apportent protection, fertilité, bonne fortune mais aussi richesse, puisqu'ils ont servi de monnaie jusqu'au début du 20^e siècle dans certaines régions. Constitué de ces coquillages énigmatiques et signifiants, fusionnant design industriel et matière organique, le *Vodunaut* intègre des œuvres vidéo qui s'affichent sur les smartphones et évoquent les rêves prémonitoires des cerveaux électroniques. Pour le MAIF Social Club, il a réalisé trois nouveaux casques avec de nouvelles vidéos en 3D autour des objets-souvenirs, rapportés de voyages dans le temps passé et futur.

Emo de Medeiros est un artiste franco-bénois qui vit et travaille à Paris et Cotonou. Son travail s'appuie sur une grande variété de moyens d'expression, dont la photographie, la vidéo, le textile, la peinture, la performance, et la sculpture, et explore les intersections du physique, du numérique et de l'immatériel. Il utilise comme matériau pour ses réalisations le contexte historique d'un début de 21^e siècle multipolaire, global et digital. Ses œuvres ont notamment été présentées à Paris au Centre Pompidou, au Palais de Tokyo, au musée du Quai Branly, en Allemagne au MARKK, au Brésil au Videobrasil Biennial, à São Paulo, au Nigeria au Lagos Photo, au Royaume-Uni, au Japon, en Chine, aux biennales de Marrakech et dans de nombreux autres pays.





Mounir Ayache,

AV.Roes, 2002

Coproduction

MAIF Social Club.

Matériaux : aluminium, laiton,
composants électroniques,
écrans, diffusion sonore.

180x110x170 cm.

Le simulateur de vol

Le renouvellement du voyage et du tourisme s'opérera-t-il à travers le voyage virtuel? Lors de la crise sanitaire, c'est depuis notre canapé que nous avons voyagé. À travers la littérature, le cinéma, la réalité virtuelle, le jeu vidéo, la science fiction abolit la frontière qui sépare nature et artifice et permet de confondre réalité et trucage. Grâce à elle, les mythologies du voyage se détachent de représentations d'ordre spatial pour imaginer des déplacements dans des territoires souvent fictifs, naviguant entre des univers célestes et terrestres. L'expérience du virtuel peut-elle transformer notre regard?

À travers des créations technologiques, l'artiste **Mounir Ayache** incite à regarder les réalités politiques et sociales du monde arabe sous un autre jour. Il reprend les codes de la science-fiction (SF orientale), auxquels il mêle histoires familiales et réappropriation imaginaire des expériences et identités arabes. Calqué sur un simulateur de vol, *AV.Roes* est un dispositif immersif à trois écrans et motorisé. Pour sa troisième version d'*AV.Roes*, le joueur prend les commandes d'un vaisseau spatial au cœur d'une fiction arabo-futuriste, passant de paysages en paysages sans contrôler sa destination et rien ne se passe comme prévu.

Né en 1991, Mounir Ayache est un artiste franco-marocain. Ses créations technologiques incitent à regarder les réalités politiques et sociales du monde arabe sous un autre jour. En reprenant les codes de la science-fiction, auxquels il mêle histoires familiales et réappropriation imaginaire des expériences et identités arabes, Mounir Ayache s'inscrit dans le courant non-officiel de l'arabfuturisme, inspiré de l'afrofuturisme des années 1990. Ces mouvements emploient la fiction pour proposer des récits et des réalités alternatifs. Il utilise ce qu'il appelle ironiquement une esthétique « SF orientale » afin de singer les représentations de l'Autre et de l'Étranger dans les fictions occidentales. En plus des codes et de la rhétorique de la science-fiction, l'artiste se sert des nouvelles technologies pour réaliser et transmettre ses idées, et brouille ainsi les frontières entre art contemporain et entertainment.





AKACORLEONE,
Duplexity, 2022
Création pour le
MAIF Social Club.

Film optiquement transparent
3M™ Scotchcal™ 8150 imprimé
avec encre Latex HP.

Évasion

Repenser l'imaginaire du voyage est le fil conducteur de cette exposition. Nous avons voulu interpeller les visiteurs sur ce qui fait la valeur du voyage : les rencontres que nous y faisons ? La destination ? Le chemin ? Les détours ou encore la distance à parcourir ?

L'artiste visuel **AKACORLEONE** est aujourd'hui connu pour sa dextérité dans l'utilisation des couleurs saturées, de la typographie, des personnages et des formes épurées qu'il mélange pour réaliser des compositions saisissantes empreintes d'originalité et d'un humour omniprésent. Avec sa porte en vitrail coloré intitulée *Duplexity*, l'artiste **AKACORLEONE** nous met face à deux visions du voyage du futur. À gauche, l'évolution technologique nous permet de partir pour des voyages interplanétaires tandis que notre planète continue de se dégrader. À droite, c'est un voyage dans notre subconscient, une évasion de la réalité où nous pouvons être ce que nous voulons, là où nous le souhaitons.

Derrière le pseudo AKACORLEONE se cache Pedro Campiche. Né à Lisbonne en 1985, l'artiste a construit son identité visuelle entre l'analogique et le numérique, se définissant par une forte saturation des couleurs et des formes pour créer des sensations uniques. Au début des années 2000, AKACORLEONE commence son parcours par le graffiti. Un univers qu'il fusionne ensuite avec d'autres courants : en 2008, il fait ses premiers pas dans l'illustration et le muralisme et, en 2010, il présente ses premières œuvres en galerie. Dix ans plus tard, on reconnaît sa patte esthétique dans ses différents projets : peintures, installations, sculptures... Son obsession pour l'expérimentation de nouveaux matériaux et techniques a transformé la façon dont il pense ses compositions. À travers ses œuvres, il invite chacune et chacun à mieux se connaître pour pouvoir, ensemble, bâtir un monde plus durable. Reconnu pour sa pluridisciplinarité et sa recherche permanente, AKACORLEONE est exposé dans le monde entier, dans l'espace urbain comme en galerie, ce qui lui vaut une reconnaissance nationale et internationale.



COMMISSARIAT ET SCÉNOGRAPHIE

L'exposition *Prendre la tangente, de nouvelles manières de s'évader* invite les visiteurs à un voyage en dix escales pour repenser les pratiques de demain. En puisant dans les imaginaires d'une dizaine d'artistes, l'exposition interroge sur l'avenir du voyage: sera-t-il international, local ou virtuel?

En créant des nouvelles iconographies et mythologies, elle dessine des déplacements dans des territoires souvent fictifs, naviguant entre des univers célestes et terrestres. En détournant ses rituels, ses artifices ou encore les grands codes de la consommation contemporaines, les œuvres interpellent le public: comment rendre le tourisme plus responsable? Comment réenchanter l'idée du tourisme?

La scénographie transforme le visiteur en voyageur. Progressivement, à travers les moyens de transport qu'il emprunte et les œuvres qu'il traverse, il se rapproche d'un ailleurs qui devient accessible. Une fois arrivé, il prend du recul sur le chemin parcouru et l'impact de son déplacement.

Jeanne Mercier - Commissaire / **Studio Idaë**, **Isabelle Daëron** - Scénographe



© Baptiste de Ville d'Avray



© Roman Polo

Je m'intéresse particulièrement aux œuvres qui véhiculent des contre-récits, créent de nouveaux imaginaires émancipés des schémas imposés, des cultures et iconographies dominantes.

Co-fondatrice de la plateforme Afrique in visu, Jeanne Mercier est commissaire et critique depuis 2006, basée entre l'Europe et l'Afrique. Depuis 15 ans, elle s'attache à l'évolution de la pratique de l'image élargie de la photographie, de la vidéo, des installations. À travers des commissariats personnels et collectifs, elle a collaboré avec de nombreux artistes et plusieurs festivals et institutions en France comme à l'étranger: Jeu de Paume Lab, l'ENSAD Paris, l'Institut des Cultures d'Islam (ICI) à Paris, le Fotofestival à Lodz, la Fondation Zinsou au Bénin, le Festival Kerkennah en Tunisie, le MACAAL au Maroc. Elle écrit régulièrement pour la presse artistique et sur différents ouvrages, comme dernièrement, *Une Histoire Mondiale des Femmes Photographes*, éd. Textuel, 2020 et *Le métier de photographe en Afrique, 10 ans d'Afrique in visu*, éd. Clémentine de la Féronnière, 2017.

Designer et chercheuse en design, diplômée de l'ENSCI-Les Ateliers en 2009 et de l'Esad à Reims en 2005, Isabelle Daëron conçoit des scénarios articulant ressources naturelles et habitabilité. Son approche est protéiforme et s'inscrit dans les domaines du design produit, du design urbain et du design d'espace. Ses projets mettent en perspective l'importance de l'enjeu environnemental actuel et leur champ d'application (flux, mobilité, espace public) tout en valorisant les ressources disponibles sur le territoire auquel ils sont attachés.

VISITES DE L'EXPOSITION

Plus d'informations sur les jours et horaires des visites sur notre site maifsocialclub.fr



© Installation Arnaekch - Crédit : Laila Hida.

LES VISITES ADULTES

Durée 1 h

Encore mieux que les visites organisées lors de vos voyages touristiques, nous vous proposons de participer à une visite guidée pour déceler les secrets de l'exposition. Une manière ludique et conviviale de découvrir les artistes de *Prendre la tangente* à travers une scénographie qui vous fait prendre train, avion, bateau... en un seul et même voyage.

LES VISITES FAMILLES

Durée 1 h

À partir de 5 ans

On arrive bientôt? On mange quand? On s'ennuie... Quoi de mieux pour se ressourcer qu'un voyage en famille sans les inconvénients de longs trajets. Nous vous proposons, le temps d'une visite, de vous évader vers de nouveaux horizons au cœur de l'exposition *Prendre la tangente*. Vous regardez le monde par des hublots, vous vous asseyez dans un train, vous vous envolerez vers de nouveaux horizons...

De quoi ravir les petits et les grands!

Chaque enfant se verra remettre un livret jeux qu'il pourra faire après la visite pour redécouvrir les œuvres en s'amusant.

LES VISITES DES TOUT-PETITS

Durée 30 min

De 2 à 5 ans

Profitez d'une mini-visite guidée pour les tout-petits à la rencontre des œuvres et des installations de l'exposition propice aux découvertes. Durant cette visite multisensorielle, vous pourrez partager un moment privilégié au cœur de l'expo avec vos bouts de choux. Vous découvrirez les œuvres tout en douceur, par le corps et le jeu!



© Myriam aux citrons



QUI SOMMES-NOUS ?

Espace hybride, situé au cœur du quartier du Marais à Paris, gratuit et ouvert à toutes et à tous, le MAIF Social Club questionne l'innovation sociale à travers une programmation artistique pluridisciplinaire et paritaire. Expositions, spectacles, débats d'idées, ateliers pour petits et grands, espace de travail, café avec des produits locaux et de saison, participent à la richesse du lieu. MAIF Social Club, c'est aussi une boutique physique et en ligne de produits engagés.

NOTRE DÉMARCHE

« À toutes et à tous »

MAIF Social Club se veut un lieu de cultures et de vies ouvert à toutes et à tous. Toutes nos propositions sont gratuites (expositions, visites, spectacles, débats d'idées, ateliers), et nous organisons des accueils spécifiques et sur mesure en fonction des besoins exprimés des publics. Nous travaillons main dans la main avec les structures relais que sont les institutions scolaires et associatives impliquées dans le champ social. Nous collaborons avec de nombreux partenaires dans une démarche de mutualisation de projets et de publics.

« Par toutes et par tous »

La programmation se construit autour de thématiques semestrielles, incarnées par des formats variés qui permettent d'adresser des publics différents. Elle veille à faire respecter la parité et la pluridisciplinarité des projets artistiques. Soucieux de visibiliser les artistes émergents et contemporains, le MAIF Social Club s'engage à produire pour chaque exposition des pièces.

« Prière de toucher les œuvres »

Plaisir et acquisition de connaissances sont au cœur du projet du MAIF Social Club, qui travaille des propositions artistiques présentant différents niveaux de lectures pour que toutes et tous puissent à la fois s'amuser et apprendre lors d'une visite. Pour cela, le MAIF Social Club propose à ses usagers d'interagir avec les œuvres, et d'expérimenter de nouvelles relations à l'art qui mobilisent l'émotion et les cinq sens. Livret jeux et documents de visites sont des supports de médiation sur lesquels nous nous appuyons pour permettre une approche ludique et donner des clés de compréhension complémentaires.

Le MAIF Social Club travaille à minimiser son impact écologique et teste constamment de nouvelles pratiques et de nouveaux usages. Nos fournisseurs et prestataires s'engagent à respecter une charte éthique précise. L'ensemble des matériaux que nous utilisons est recyclé et/ou issu de l'économie circulaire. Cette préoccupation engage l'ensemble de nos activités, dont le café et la boutique.

LE LIEU DE VIE

» LA BOUTIQUE

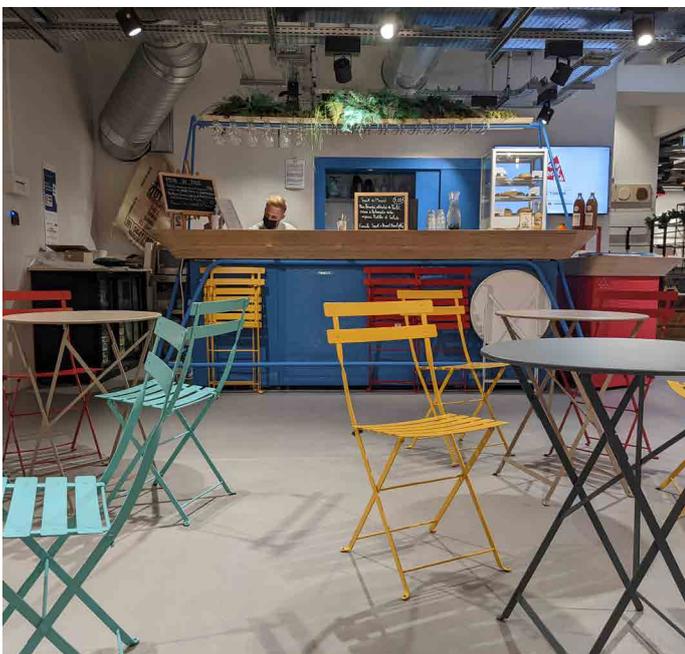
Le MAIF Social Club, c'est aussi une boutique physique et en ligne de produits engagés. Plus d'infos sur maifsocialclub.fr.



© Édouard Richard/MAIF

» LE CAFÉ

Boissons et restauration bio et locale. Plus d'infos sur maifsocialclub.fr.



© Laurine Savigny/MSC

» ESPACE DE COWORKING

En accès libre aux horaires d'ouverture du lieu.

» LA BIBLIOTHÈQUE

4000 références d'ouvrages à consulter sur place.

CONTACT LIEU

Marie Thomas
MAIF Social Club - Chargée de communication
marie.thomas@maif.fr
+33 (0) 1 44 92 50 95
+33 (0) 6 34 26 14 50

CONTACT PRESSE

Virginie Duval de Laguerce
Maison Message - Agence de relations presse
virginie.duval@maison-message.fr
+33 (0) 6 10 83 34 28

INFOS PRATIQUES

Lieu et exposition en entrée libre

Horaires du lieu

Le lundi et samedi de 10 h à 19 h.
Du mardi au vendredi de 10 h à 20 h 30,
sauf le jeudi de 10 h à 22 h.
Fermeture les dimanches et jours fériés.

Activités et réservation sur maifsocialclub.fr

MAIF Social Club 37 rue de Turenne, Paris 3^e

 **01 44 92 50 90**

