

MI IDAMI

Une exposition performative en quatre actes

FR

Aerobics/5

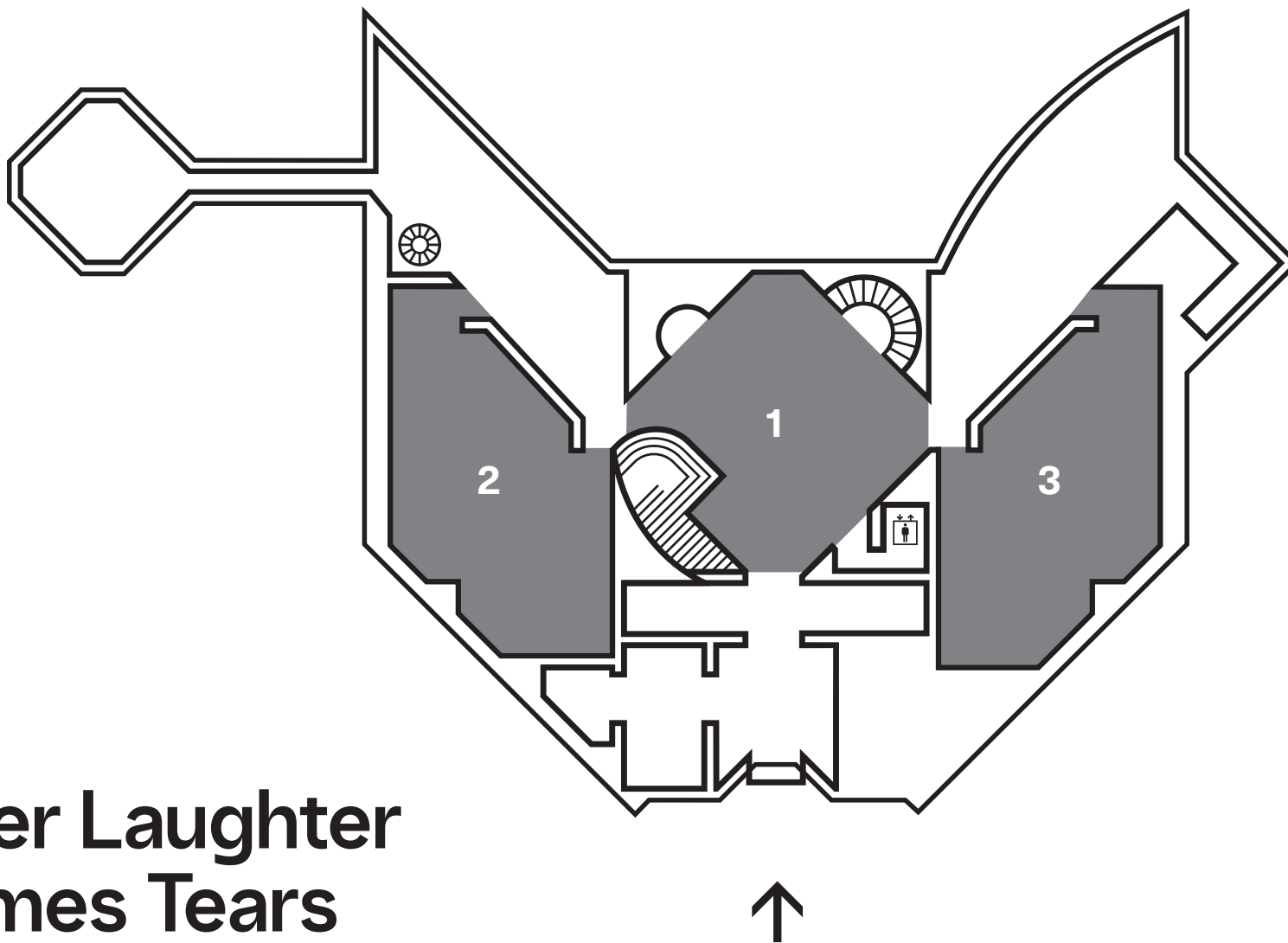


After Laughter Comes Tears

13.10.2023 — 07.01.2024

mudam.com

MI IDAMI



After Laughter Comes Tears

13.10.2023 — 07.01.2024

Commissaires

Joel Valabrega et Clémentine Proby

Assistées de

Nathalie Lesure et Fanny Wateau

Scénographie

Matilde Cassani Studio

(Matilde Cassani, Leonardo Gatti, Cecilia da Pozzo)

Caro: a thing of softness coussin par Alessandro Cugola et Joseph Rigo

Niveau 0

1. Grand Hall

2. Galerie Est

3. Galerie Ouest

L'exposition

After Laughter Comes Tears est une exposition expérimentale consacrée à la performance et marque la deuxième édition de la Mudam Performance Season lancée en 2021. *After Laughter Comes Tears* réunit les œuvres de trente-quatre artistes travaillant dans les domaines de la performance, de l'installation et de la vidéo. Empruntant son titre au morceau « After Laughter » (1964) de la chanteuse et compositrice de soul américaine Wendy Rene, l'exposition se déploie à travers un prologue, quatre actes et un épilogue, à l'instar d'une pièce de théâtre. Elle propose une définition élargie de la notion de performance en considérant le film et l'installation, mais aussi l'exposition et sa scénographie, comme objets performatifs. Elle entend également ancrer la performance dans l'espace muséal, où elle figure traditionnellement comme une forme d'expression occasionnelle et éphémère.

L'exposition prend pour point de départ le sentiment ambivalent d'inertie et de colère qui caractérise le modèle du capitalisme tardif adopté par nos sociétés. Ce phénomène se nourrit des angoisses d'une génération confrontée à la crise climatique, aux conséquences du démantèlement de l'État-providence sous la pression des politiques néolibérales, et à la montée de la xénophobie et des partis d'extrême droite à travers le monde, en partie alimentée par les *fake news* qui se propagent sur les réseaux sociaux et au-delà. Adoptant un ton théâtral oscillant entre humour et drame, l'exposition sonde et embrasse l'ambiguïté entre ces registres pour créer un récit des relations problématiques entre corps et politique sous un système capitaliste. Les œuvres d'artistes émergent-e-s entrent en dialogue avec celles d'artistes établi-e-s pour évoquer la crise de la notion de soin et interroger les conceptions profondément ancrées de la normalité. En les rendant visibles, elles remettent en question les

approches communément admises des normes sociales et biologiques.

Le rire est-il le meilleur remède contre le désespoir ? L'humour – voire même le cynisme –, est un trait caractéristique de la culture internet contemporaine, qui révèle notre sens commun du sarcasme à travers memes et autres gifs. S'inspirant à la fois de la tendance à l'ironie que nous associons à une génération « désenchantée » et de la longue histoire de la satire comme outil de résistance politique, l'exposition met en scène les tensions et frictions qui régissent les relations entre comédie et tragédie. La tragicomédie est aussi un genre théâtral populaire dans lequel la performance en tant que discipline puise ses racines. Le terme évoque un certain sens du drame et l'expression exacerbée de sentiments. Un éventail d'émotions secouant le corps. Les réactions faciales et corporelles liées à la peur, à l'épuisement, à la rage, au dégoût, à l'affection et au plaisir – sentiments qui coexistent et s'entremêlent en chacun de nous –, s'expriment différemment en fonction de nos histoires individuelles et collectives. À l'image de l'humour, elles ne sont pas seulement intuitives et personnelles, mais tributaires de contextes sociaux et culturels plus larges.

Dans cette optique, *After Laughter Comes Tears* se propose d'explorer la manière dont nos corps et nos esprits réagissent et affrontent le drame que nous vivons aujourd'hui. Qu'est-ce que le capitalisme provoque en eux ? L'individualisation du soin, illustrée par le succès du *self-care* et du développement personnel, est-elle la seule réponse ? Qu'est-ce que nos sociétés considèrent comme sain, qui est considéré beau ou belle ? Quels corps sont admirés, quels corps sont rendus invisibles ? De quels corps prend-on soin et qui prodigue ces soins ? Comment ceux qui ont été négligés ou marginalisés prennent-ils soin d'eux-mêmes ? Les

artistes de l'exposition abordent chacun à leur manière les notions de soins et de normativité, en considérant le corps comme un terrain éminemment politique et un élément collectif. Leurs œuvres explorent les relations entre le corps et l'esprit et, avec bienveillance et humour, célèbrent l'abjection de la chair, embrassent l'épuisement, et contemplent l'érotisme.

Contournant les conventions scénographiques, *After Laughter Comes Tears* a pour cadre un espace d'exposition dynamique évoluant au fil du temps pour offrir des expériences variées aux visiteur-euse-s. Tout au long de l'exposition, les œuvres seront par ailleurs activées par des performances ou par la participation active des visiteur-euse-s, qui seront ainsi encouragé-e-s à dépasser le rôle passif que les institutions culturelles leur attribuent volontiers. Grâce à cette programmation culturelle riche et variée, que vous pouvez consulter à la fin de ce guide, le public occupe une place centrale dans le processus de réflexion collective que l'exposition propose d'engager.

Certaines œuvres de l'exposition présentent un contenu sensible susceptible de ne pas convenir à tous les publics.

Prologue

X entre dans le Grand Hall du Mudam, au Kirchberg, à Luxembourg. C'est un jour d'automne brumeux, typique de la saison en Europe centrale. Une odeur décadente, quoique agréable, de rose parvient aux narines de X¹. Une arche gonflable se dresse en sentinelle devant il-elle, l'interpellant avec malice d'un « Welcome » [Bienvenue]². Cherchant l'entrée de la première galerie, X lève les yeux et aperçoit un étrange système de ventilation ressemblant à s'y méprendre à des cordons ombilicaux entortillés, courant le long des majestueux murs de pierre du musée³. Intrigué-e, X s'en approche, mais trébuche sur un panneau jaune « sol glissant⁴ ». Celui-ci affiche cependant un message mystérieux, qui évoque la pente infernale de l'existence. Bien qu'il-elle soit seul-e sous la monumentale cathédrale de verre, X perçoit une présence, comme évaporée⁵. S'agirait-il d'un fantôme ? L'air semble lourd du poids des moments passés. Une voix lointaine perce l'apparente tranquillité du lieu – anxieuse, insistante : « Look! Look! Look! » [Regarde ! Regarde ! Regarde⁶ !] . C'est ici que tout débute.

avec
Cem A.
Lukáš Hofmann
Ghislaine Leung
Marie Munk
PRICE
Dorian Sari

¹ PRICE

I Try My Tongue (sequences), 2022

The Interesting, 2023

PRICE (1986, Rio de Janeiro) met en scène des rencontres entre performeur et public caractérisées par une esthétique théâtrale et des paysages sonores qui intègrent la voix et le corps de l'artiste et multiplient les références à la culture pop, à la mode et à la culture internet. Son travail s'intéresse à la manière dont les performeur-euse-s « fabriquent » de l'authenticité et de l'affect, éléments artificiels qu'il revendique dans sa pratique pour mieux les démasquer. Pour le finissage de l'exposition, il présentera *I Try My Tongue (sequences)*, une performance dans laquelle il interroge le pouvoir performatif du langage au moyen d'une technique de « plasticité tonale » basée sur ses expériences vocales et technologiques avec les phonèmes anglais. Son travail figurera également dans l'exposition sous la forme d'une installation olfactive et immatérielle, intitulée *The Interesting*, un geste performatif au moyen duquel il explore les thèmes de la trace et de la mémoire. Les « paysages olfactifs » de PRICE, qui évoquent des roses en décomposition, seront diffusés dans le Grand Hall du Mudam. Pour créer cette essence, PRICE a collaboré avec la maison de parfumerie alternative marseillaise In'n'out Fragrances, fondée par Niklaus Mettler en 2016, dont les parfums, dans un esprit de « luxe inconfortable », veulent inspirer ceux qui les portent à « déceler la beauté dans leur environnement quotidien ». En diffusant une odeur associée à la décomposition, PRICE détourne le symbolisme conventionnel de la rose, associée à l'amour et à la beauté, pour en révéler les significations plus profondes. PRICE a déjà utilisé ce parfum par le passé dans des performances, où la substance était contenue dans des récipients en verre laissés ouverts,

pensés comme des extensions du corps de l'artiste. Au terme de la performance, la présence de l'artiste se prolongeait grâce à la persistance du parfum, qui devenait ainsi un protagoniste mystérieux de son travail.

² Ghislaine Leung

Arches, 2021

Instruction : Une structure gonflable blanche sous la forme d'une arche de bienvenue dans toutes les salles disponibles

Ghislaine Leung (1980, Stockholm) est une artiste conceptuelle basée à Londres. Avec une approche subtile, souvent poétique et intime, elle produit ce qu'elle qualifie de « critique constitutionnelle » du monde de l'art afin d'analyser la manière dont « nous internalisons les institutions et comment leurs principes directeurs et légaux finissent pas s'inscrire dans nos corps ». Dans ses expositions récentes, elle a ainsi mis en évidence les réseaux d'interdépendance et de contingence qui permettent aux œuvres d'art et aux espaces d'exposition d'exister. *Arches*, une série d'arches gonflables blanches sur lesquelles se forme le mot « WELCOME » [Bienvenue], en est une illustration à la fois métaphorique et littérale : les sculptures ne sont alimentées que pendant les heures d'ouverture du musée et se dégonflent lentement jusqu'à s'effondrer après le départ des visiteur-euse-s. Ce genre de structure gonflable, généralement de couleur vive, sert à véhiculer des messages simples, par exemple en tant que support de publicité en extérieur ou décoration d'anniversaire. L'accueil que les sculptures immaculées de Ghislaine Leung réservent aux visiteur-euse-s du musée remet en question l'autorité et l'authenticité de la communication institutionnelle.

³ **Marie Munk**
Big Energy, 2021

Marie Munk (1988, Aarhus) est une artiste interdisciplinaire basée à Copenhague dont la pratique englobe la sculpture, l'installation, la vidéo et la performance. Son travail se concentre sur la manière dont les technologies façonnent et déterminent nos comportements et nos corps. L'artiste crée des univers entre science-fiction et récits fictionnels comiques sur un « présent familier et un avenir incertain ». Ses installations sont à la fois répugnantes et grotesques, rassurantes et inquiétantes, incitant le spectateur à réfléchir sur les relations que nous entretenons avec nos corps et la société.

L'installation *Big Energy* convoque un univers post-apocalyptique qui n'est pas sans rappeler *Brazil* (1985) de Terry Gilliam. Elle prend la forme d'un enchevêtrement tentaculaire de tuyaux reliant entre elles toutes les salles de l'espace d'exposition. Mais ce qui pourrait s'apparenter à un système d'aération recèle en fait un ensemble de cordons ombilicaux à l'allure visqueuse réalisés en silicone multicolore qui investit les recoins, les plafonds et les murs des galeries. Inspirée par le concept de « dataïsme » développé par l'historien Yuval Noah Harari dans *Homo deus. Une brève histoire du futur* (2016), l'œuvre de Marie Munk s'intéresse aux empreintes que les technologies numériques, en exploitant des quantités infinies de données et d'algorithmes, laissent sur nos sociétés et nos corps. Son installation évoque une « normalité » altérée ou le corps ne fait qu'un avec un dispositif technologique.

⁴ **Cem A.**
Sticker Vendor Comes to Mudam, 2023
Floor Piece, 2023

Cem A. décrit sa pratique comme une exploration « des sujets tels que la survie et l'aliénation dans le monde de l'art, en les reflétant pour les rendre visibles et au moyen de projets collaboratifs ». Il est connu pour être le créateur de @freeze_magazine, un compte Instagram de « memes artistiques pour VIP prétentieux » qu'il a fondé en 2019 et qui a considérablement gagné en popularité. Son compte – dont le nom est un jeu de mots sur *Frieze*, le magazine de l'establishment artistique et organisateur de la foire d'art du même nom –, utilise des images piochées dans la culture populaire, agrémentées de textes pour créer des memes satiriques sur le monde de l'art et les célébrités. Le critique Mike Pepi, qui écrit sur les relations entre culture et technologie, note qu'« à un moment où les acteurs du monde de l'art sont de plus en plus nombreux à penser que ses institutions sont défaillantes, voire sourdes à leurs revendications, ces memes viennent confirmer leurs craintes tout en offrant un échappatoire comique ». Maniant à la fois l'ironie et l'empathie, Cem A. s'emploie par ailleurs à dénoncer l'hypocrisie et les abus de pouvoir systémiques dans le secteur. Au Mudam, Cem A. présente l'installation *Floor Piece*, composée de panneaux de signalétiques jaunes utilisés dans les lieux publics pour avertir les utilisateur-ice-s que le sol est glissant, mais dont le message est ici remplacé par des textes qui « imitent le paysage linguistique des lieux d'art et remettent en question l'hégémonie de signes que nous supposons neutres ». À l'occasion du vernissage, l'artiste présentera également une performance intitulée *Sticker Vendor Comes to Mudam*, conçue comme une interaction collective au cours de laquelle les visiteur-euse-s du musée qui le souhaitent pourront se faire temporairement tatouer ses memes.

⁵ **Lukáš Hofmann**
Long story short., 2023

Lukáš Hofmann (1993, Prague) est connu pour ses performances qui se déploient sur des périodes prolongées. S'appuyant au contraire sur une approche concise et dynamique, *Long story short.*, qui répond à une commande du Mudam, mêle performance, théâtre et musique. Cette œuvre collective se penche sur le concept insaisissable d'authenticité en attirant l'attention des spectateur-ice-s sur les frontières troubles entre réalité et interprétation artistique. Elle s'appuie pour ce faire sur *Incarnate*, une œuvre de 2022 dans laquelle l'artiste s'intéressait aux structures mythiques et invisibles qui régissent nos vies. Avec *Long story short.*, Lukáš Hofmann ouvre un nouveau chapitre important dans son exploration du thème du pouvoir, une notion qui parcourt son œuvre. Guidée par sa propre perspective, sa performance adopte une approche tragicomique pour explorer les nuances et liens entre richesse, amour et violence, concepts qui se chargent ici de significations symboliques et de références à la culture populaire. Au sein de cet univers abstrait, l'argent transcende sa nature matérielle pour devenir une force intangible qui sous-tend le tissu social. L'amour, force puissante et énigmatique, y apparaît à la fois comme une émotion grisante et une affection transformatrice qui laisse une empreinte indélébile sur ceux qu'elle touche. Bien que les armes déployées dans ce champ immatériel restent cachées, elles évoquent en creux les pouvoirs invisibles qui, insidieusement, façonnent nos vies. *Long story short.* se compose d'une succession de tableaux éphémères mais évocateurs, orchestrés en réaction à l'architecture imposante du Grand Hall. Chaque scène a été pensée de manière à refléter l'aspect lisse des représentations contemporaines. En parallèle, l'artiste

met en évidence le rôle du cadrage et de la déformation, qui peuvent soit rendre visibles, soit obscurcir des vérités fondamentales.

⁶ **Dorian Sari**
Look!, 2021

Dorian Sari (1989, Izmir) est un artiste qui travaille dans le champ de la sculpture, de l'installation, de la performance et de l'image en mouvement. Il est connu pour ses récits fictifs créés à partir de l'observation pointue des comportements publics face aux débats et mouvements politiques qui agitent la société. Dans ses œuvres, il a souvent recours à l'humour pour interroger les normes et hiérarchies culturelles, employant pour ce faire un vocabulaire emprunté aux médias de masse, mais aussi à son histoire personnelle. *Look!*, présenté pour la première fois dans le cadre de *Post-Truth*, sa première exposition personnelle, au Kunstmuseum de Bâle, prend pour point de départ la « hiérarchie de la douleur », une expression inventée par la philosophe allemande Carolin Emcke pour décrire le fait qu'un problème social n'est pas pris au sérieux tant que son impact sur l'économie n'est pas clairement établi. Dorian Sari associe ce concept au constat que l'accélération technologique a changé notre perception du temps linéaire. L'artiste ajoute : « une scène de génocide à la télévision bénéficie d'autant de temps et d'espace qu'une publicité pour du papier toilette ». Cette idée de la douleur exprimée dans un espace-temps resserré est au cœur de sa vidéo, dans laquelle une personne tente désespérément d'attirer l'attention du caméraman sur un problème urgent. Pendant près de trois minutes et demie, la caméra scrute la tension et l'anxiété qui s'expriment à travers le corps du protagoniste, dont les expressions faciales, l'agitation, la transpiration et même la salivation excessive ne suffisent

pas à alerter le cadreur. L'œuvre de Dorian Sari fonctionne comme une métaphore révélant les différentes dimensions de la perception et enjoint le-la spectateur·rice à prendre conscience des différents niveaux de subjectivité qui façonnent notre compréhension du monde.



Lukáš Hofmann, *Incarnate*, Centre Pompidou, 6-9 octobre 2022
Photo : Kryštof Hlúže

Acte 1 – Sick, sad world*

En chemin vers la galerie Est, au rez-de-chaussée du musée, X entend l'écho de ses pas sur les plaques de métal posées au sol. À son passage, des bandes de plastique rouge suspendues à l'entrée collent légèrement à ses bras nus, évoquant l'arrière-boutique d'un boucher ou un portail vers une autre dimension. À l'intérieur, la galerie est recouverte d'une moquette rose duveteuse. Bien que sombre, l'endroit est légèrement illuminé par la lueur douce et équivoque provenant de projecteurs et d'écrans. Deux faons, se tenant sur leurs pattes vacillantes, semblent attendre un appel téléphonique⁷. Sur un téléviseur, la chaîne CNN diffuse des informations insolites⁸. Sur un autre écran, des bracelets d'hôpital font clignoter des messages pressants à un rythme soutenu⁹. Poursuivant sa visite, X est confronté-e à d'inquiétants personnages de dessins animés entonnant une chanson triste et lugubre¹⁰. Alors qu'il-elle se retourne, il-elle remarque une sculpture de style classique posée sur le sol, observant son propre reflet technologique¹¹. Une mosaïque d'images – métaphore émotionnelle du monde –, jaillit de trois grands écrans¹². De temps à autres, une beauté mystérieuse se manifeste. Peu à peu, certains films se terminent, laissant place à un écran noir.

* Un monde triste et malade

avec
Panteha Abareshi
Omer Fast
Guan Xiao
Isaac Lythgoe
Diego Marcon
Shinuk Suh

⁷ Isaac Lythgoe

I don't remember anything you said to me last night, 2022

Bien qu'Isaac Lythgoe (1989, Guernesey) ait étudié la peinture au Royal College of Art de Londres, sa pratique se concentre désormais sur la sculpture. Ses œuvres sont créées entièrement à la main, selon un processus laborieux et complexe impliquant une variété de matériaux en partie atypiques. Isaac Lythgoe appartient à une génération d'artistes dont l'enfance et l'adolescence ont été marquées par les films de science-fiction dystopiques, et qui a vu ces fictions devenir réalité. Il exprime son inquiétude face à cette évolution : « les PDG des grandes entreprises technologiques ne devraient pas regarder les films de Spielberg ». L'artiste est fasciné par l'esthétique des visions dystopiques, telle qu'elle se manifeste notamment dans les films de David Cronenberg, la trilogie des *Matrix* ou encore la série des *Terminator*. Ses œuvres se caractérisent par une finition minutieuse qui rappelle les accessoires et décors de film. Le titre de l'œuvre présentée ici, *I don't remember anything you said to me last night*, renvoie à l'impossibilité de communiquer. L'artiste utilise souvent des personnages de livres pour enfants, comme Peter Pan ou Pinocchio, dont il crée des avatars terrifiants. Ici, il s'inspire de Bambi, le faon immortalisé par le film de Disney de 1942, pour mettre en scène deux faons se faisant face et dont les expressions faciales rappellent celles des extraterrestres de Roswell (dont le vaisseau spatial se serait écrasé près de la ville du même nom au Nouveau-Mexique). Entre les deux animaux se trouvent deux téléphones dont les écouteurs décrochés évoquent l'impossibilité de s'échapper du cercle vicieux de la communication. L'installation d'Isaac Lythgoe peut être lue comme une métaphore de la polarisation qui a investi de nombreux domaines de la vie contemporaine.

⁸ Omer Fast

CNN Concatenated, 2002

Omer Fast (1972, Jérusalem) est connu pour son travail filmique, prenant la forme d'installations vidéo. Mêlant images documentaires et scènes fictives jouées par des acteur-ric-e-s ou des anonymes, ses œuvres utilisent divers procédés : technologies de pointe, images glanées ou parfois tournées en 35 mm. Elles abordent des sujets sociaux et sociétaux tels que l'histoire, la guerre et la mort, souvent par le moyen d'interviews. Son travail remet en question les conventions narratives et la temporalité linéaire du cinéma comme outil narratif.

Réalisée il y a plus de vingt ans, la vidéo *CNN Concatenated* marque non seulement le passage technologique à la vidéo haute définition, mais souligne également à quel point notre perception des médias a été chamboulée par l'explosion des « vérités alternatives », des *fake news*, du *trolling*, des réseaux sociaux et de l'intelligence artificielle. Par un montage en séquence de mots choisis parmi des dizaines de milliers de clips de présentateurs vedettes de la chaîne d'information américaine CNN, parmi lesquels Christiane Amanpour, Wolf Spitzer et Tucker Carlson, l'artiste a formé des séquences qui s'adressent directement au spectateur sur un ton oscillant entre agressivité et suggestion. Par son récit irritant, voire menaçant, la vidéo explore le conflit entre les désirs et les angoisses liés à une identité américaine profondément formée par les médias. L'enchaînement vertigineux des commentateur-ric-e-s semble révéler le sens caché de l'information télévisuelle – le véritable message dont les théoriciens du complot ont toujours prétendu connaître l'existence – qui semble atteindre son paroxysme avec la phrase : « Tout ce qui possède une histoire est dangereux. »

⁹ **Panteha Abareshi**

NOT A BODY, 2022

Panteha Abareshi (1999, Montréal) est une artiste multidisciplinaire dont le travail porte sur son expérience d'une maladie chronique et de la situation de handicap induite par la drépanocytose-bêta-thalassémie, une maladie génétique du sang provoquant des douleurs qui augmentent avec l'âge. L'artiste utilise souvent son propre corps comme objet et matériau pour créer des œuvres qui évoquent des sujets allant de la violence médicalisée subie par les personnes en situation de handicap et atteintes de maladies mentales, à la vie sensuelle et sexuelle des corps handicapés, en passant par les expériences des femmes racisées. *NOT A BODY* est une vidéo de la série *THIS IS NOT A BODY*, dans laquelle l'artiste évite consciemment la représentation de son corps au profit de représentations plus abstraites et symboliques de ses expériences physiques. Dans la vidéo, les bracelets médicaux utilisés pour faciliter l'identification des corps dans un contexte hospitalier portent des inscriptions relatives à une expérience humaine qui échappe aux définitions bureaucratiques. Les bracelets qui défilent sur l'écran sont autant d'avatars du corps de l'artiste. Si certains portent des informations standardisées imprimées en majuscules, tels que « LATEX ALLERGY » [allergie au latex] ou « DNR » [ne pas réanimer], la plupart correspondent à des qualificatifs subjectifs écrits à la main : « une bataille perdue », « un animal blessé », « un fétiche », « une poignée de sable qui s'échappe », « une agression inutile », etc. Avec *NOT A BODY*, Panteha Abareshi plaide pour la reconquête d'un espace au sein des systèmes de catégorisation et de contrôle qui permettrait aux nuances et aux complexités de l'existence incarnée de s'exprimer pleinement.

¹⁰ **Diego Marcon**

The Parents' Room, 2021

Diego Marcon (1985, Busto Arsizio) travaille principalement avec le film et la vidéo, mais réalise également des sculptures, des dessins et des installations. Dans ses films, il combine des procédés stylistiques empruntés à différents genres – film d'horreur, comédie musicale, dessin animé, drame –, pour évoquer des ambiances et des sentiments dissonants. *The Parents' Room* est un film d'environ six minutes qui passe en boucle et associe des images animées par ordinateur à des acteurs humains dont les visages ont été altérés au moyen de masques en silicone. Malgré leurs mouvements fluides, les protagonistes font penser à des personnages de films d'animation en stop-motion. Le film débute par une scène apparemment paisible: un homme est assis sur un lit à côté de sa femme endormie, par un calme matin d'hiver ; la terre est recouverte de neige fraîche, au chant d'un merle se joint le martèlement d'un pic-vert. Mais l'impression est trompeuse. D'abord vague, le sentiment de malaise qui envahit peu à peu le-la spectateur-rice se confirme brutalement lorsque l'homme entame une chanson dans laquelle il pleure le meurtre de sa femme et de ses deux enfants, puis son propre suicide. Dans *The Parents' Room*, Diego Marcon réunit des éléments a priori incompatibles : l'abominable cruauté du protagoniste, qui tranche avec la banalité du personnage et la sérénité apparente du paysage. Ce faisant, il réussit un film d'horreur d'une efficacité féroce, qui jette par ailleurs une lumière troublante sur la réalité tragique et souvent dissimulée de la violence domestique.

¹¹ **Shinuk Suh**

The Perfectible Body, 2020

La pratique sculpturale de Shinuk Suh (1988, Séoul) vise à disséquer les structures idéologiques. S'appuyant sur la définition de Louis Althusser selon laquelle l'idéologie a une existence matérielle représentative de la « relation imaginaire des individus à leurs conditions matérielles d'existence », son travail se base sur son expérience personnelle d'une idéologie disciplinaire. L'artiste, qui a grandi dans une famille chrétienne stricte et a effectué le service militaire obligatoire en Corée, explique que « la société coréenne, mon milieu familial, la religion et l'éducation sont des forces puissantes dont l'image 'idéale' de l'homme ne cesse de m'opprimer ». Sa sculpture multimédia *The Perfectible Body* résume cette vulnérabilité de la condition humaine face aux forces dominantes de la technologie, du capitalisme et de l'idéologie culturelle.

Au centre de l'œuvre se trouve une copie du buste du David (1501-1504) de Michel-Ange, chef-d'œuvre de la Renaissance dont les innombrables reproductions contemporaines confirment un certain idéal physique masculin et la suprématie culturelle occidentale. Cette prééminence est ici soulignée par le fait que le buste est entouré d'images tirées de l'ouvrage de Kenneth R. Dutton qui donne son nom à l'œuvre, *The Perfectible Body*, paru en 1995. L'intérêt que l'artiste porte aux stéréotypes de la masculinité remonte à son enfance. Comme il l'explique : « Depuis mon enfance, je suis obsédé par l'obligation pour les hommes de se comporter comme des hommes. On me traitait comme quelqu'un d'étrange dès que je m'écartais un tant soit peu de l'image de l'homme idéal voulue par l'école, l'armée et la société. » Il note par ailleurs que la notion de « perfectibilité » est renforcée par la technologie contemporaine et son usage

des écrans, qui nous poussent à « désirer des images plus belles qu'elles ne le sont réellement ». Shinuk Suh utilise un arsenal de techniques et de matériaux caractéristiques pour mettre en évidence les failles de ces structures idéologiques : le buste est coupé en deux par un miroir, suggérant la violence des hiérarchies de valeurs, tandis que les câbles qui s'échappent de ses épaules incarnent la dépendance à la technologie, démultipliée par le reflet de la figure dans un miroir. La « réalité » de la sculpture et la « fiction » de l'écran sont reliées par une main en silicone actionnée par un moteur, un motif récurrent dans l'œuvre de l'artiste, qui représente « une force extérieure qui déplace le corps humain, par ailleurs passif, symbolisant un être humain soumis à la logique dominante de la société ».

¹² **Guan Xiao**

Just a Normal Day, 2019

L'artiste Guan Xiao (1983, Chongqing), qui vit et travaille à Pékin, réalise des sculptures, des vidéos et des installations. Son travail sculptural combine des objets issus de différents contextes culturels, comme les moulages en bronze de racines d'arbres qu'elle polit selon la tradition chinoise et associe à des objets en plastique produits en masse ou encore à des signes et logos glanés sur internet. Son travail illustre ce faisant les contrastes et les contradictions intrinsèques à différents contextes historiques et économiques, tout en exploitant leur aspect poétique et absurde. C'est également le cas de ses œuvres vidéo qui, comme *Just a Normal Day*, sont souvent conçues pour être diffusées sur plusieurs écrans. Dans cette œuvre, Guan Xiao a assemblé des extraits de vidéos YouTube pour créer une composition visuelle entièrement axée sur la sensation et l'émotion. Les images se succèdent comme les fragments d'un monologue intérieur sur la mort, la

vie, le désir, la religion, l'amour de soi, la technologie et la terreur, offrant différentes perspectives sur l'infiniment petit et l'infiniment grand. De courtes phrases, semblables à des bribes de pensées, se mêlent à des bruits, des mélodies et des fragments de musique pour former un flot d'impressions qui peuvent être lues comme autant de métaphores d'une approche émotionnelle et philosophique du monde. Selon l'artiste, la métaphore est « d'une certaine manière, la seule façon dont nous, les humains, pouvons appréhender le monde ». Son travail porte sur la poésie de cet impressionnisme métaphorique, qu'elle décrit comme suit : « Pour moi, la vie et / ou ses récits sont comme quelque chose que l'on assemble à partir d'éléments individuels [...]. Les choses que nous portons en nous sont souvent des odeurs semblables à des phénomènes – les atmosphères d'un présent qui ne correspond pas forcément au nôtre. [...] Je me sers de mes propres sensations physiques lorsque j'assemble des séquences de film ou j'invente des métaphores : les sons, les odeurs et le toucher font surgir des images dans mon esprit. »



Isaac Lythgoe, *I don't remember anything you said to me last night*, 2022
Courtesy de l'artiste & Super Dakota, Bruxelles, 2023

Acte 2 – Crisis mode: on*

Soudain, les lumières se mettent à clignoter. « Est-ce un bug ? » se demande X. Non, c'est le début d'un nouvel acte. Sur trois grands écrans, une silhouette numérique de femme semble encombrée par une peau artificielle gonflant et se dilatant sur son corps¹³. X remarque alors que des membres émergent un peu partout dans la galerie, même au sol, dans un rectangle qui aurait pu être le théâtre d'une scène de crime¹⁴. Sur une grande projection, deux corps nus se touchent curieusement¹⁵ et, à l'autre bout de la salle, une pose de ventouses a mal tourné¹⁶. Une tension viscérale est palpable. Dans un coin, quelqu'un confronte X à une série de questions embarrassantes¹⁷. Prenant un peu de recul, son regard est attiré par la vue apaisante du paysage à travers la fenêtre. En baissant les yeux, il-elle aperçoit une tente, comme un refuge face au malheur¹⁸. Un chœur de voix mal assurées, provenant d'un groupe de personnages anthropomorphes vêtus de vestes orange vif semble l'appeler à participer à une réunion d'urgence¹⁹. Le mode crise est activé. Les lumières recommencent à clignoter, signifiant la fin du deuxième acte.

* Mode crise activé

avec
Kate Cooper
Stine Deja
Ndayé Kouagou
Chalisée Naamani
Agnieszka Polska
Jean-Charles de Quillacq
Artur Żmijewski

¹³ Kate Cooper

Symptom Machine, 2014-2019
(*Infection Drivers*, *Symptom Machine*,
We Need Sanctuary)

Kate Cooper (1984, Liverpool) utilise des images générées par ordinateur (CGI) pour créer des vidéos qui interrogent la neutralité des corps générés virtuellement par rapport à la charnalité de nos êtres physiques. Ses œuvres, qui s'approprient et subvertissent des images commerciales utilisant la technologie CGI pour mettre à nu les structures sous-jacentes du capitalisme, sont inextricablement liées aux méthodologies précises et mécanisées de la production numérique.

Ces images numériques abîmées et épuisées présentent le corps de manière ambivalente, à la fois comme outil de communication et lieu de conflit. L'œuvre de l'artiste se pense comme un relais pour comprendre les infrastructures contemporaines du capital et de la technologie. La première vidéo présente un corps en lutte avec lui-même : un corps de femme généré par ordinateur porte une combinaison translucide qui se gonfle et se dégonfle continuellement, évoquant des stéréotypes exacerbés du corps genré. Puis une femme blessée tente d'accomplir un exploit physique en rampant jusqu'au bout d'un tapis roulant, illustrant l'idée que ces substituts numériques peuvent travailler à notre place. En utilisant la CGI, l'artiste remet en question les limitations communément admises du corps humain : son avatar meurtri saigne et s'épuise. Enfin, dans une troisième vidéo, la maladie est étudiée comme moyen de refuser le travail impliqué par l'optimisation de soi, dans l'environnement aseptisé du soin. Kate Cooper aborde la création et la manipulation de ces corps virtuels à la manière d'un virus dans le corps, cheminant à travers les zones vulnérables, tel le système nerveux central, où les médicaments antiviraux peinent à pénétrer.

Les figures de Kate Cooper assument différents rôles : elles camouflent ou résistent, subissent de la violence tout en continuant à vivre, plus ou moins indemnes, se reconstruisant pour répéter et exécuter la même tâche à l'infini. Leur état trouble leur aspect immaculé original pour pointer de nouveaux usages potentiels : « J'explore le pouvoir performatif de la maladie comme modèle potentiel pour réimaginer les stratégies de *self-care* », explique l'artiste. En représentant des femmes incapables d'atteindre leurs objectifs, d'accéder au bien-être physique ou d'effectuer le travail genré qui leur est attribué, elle interroge également la manière dont les formes capitalistes de production d'images pourraient être appropriées et utilisées pour lutter contre l'exploitation. À ce titre, Kate Cooper nous invite à considérer ces « corps » générés par ordinateur comme recelant un nouveau potentiel politique.

¹⁴ Jean-Charles de Quillacq

bébé, 2023
The Stand-In, 2019

Jean-Charles de Quillacq Quillacq (1986, Parthenay) fantasme une relation intime et même érotique à son travail et son public, en impliquant directement son corps au sein d'installations, de sculptures, de performances et de films. Il compare ainsi certains aspects de son travail artistique à celui des travailleur·euse·s du sexe. Son corps se fond et se confond à ses sculptures, à travers la sensualité de la technique du moulage, souvent réalisé à partir de ses propres membres, ou l'addition de fluides et sécrétions corporelles tels que sa sueur ou son sperme. Quillacq revendique des procédés assez sommaires utilisant principalement une résine Époxy toxique, qui le met donc en danger.

Dans l'exposition, *bébé* (2023) comprend un ensemble de cinq sculptures – pieds,

jambes, parties d'un corps fragmenté ; ainsi qu'un récipient contenant le produit de plusieurs dizaines de flacons de gel douche. Présentée sur une bâche en plastique, l'installation évoque l'intervention d'un médecin légiste sur une scène de crime. Pourrait-il s'agir de l'artiste, sollicité, exploité et objectifié par le monde de l'art jusqu'à en être démembré ?

En marge de l'exposition, la performance interactive *The Stand-In* se tient au cours de plusieurs après-midi dans une salle isolée du musée. Pendant six minutes, Quillacq, travesti d'un masque, se met à l'entière disposition d'un-e visiteur-euse, qui peut exiger ce qu'il veut de l'artiste. En échange, l'artiste emporte un moulage en plâtre du nez du-de la visiteur-euse. Ces nez s'accumulent au fur et à mesure dans l'exposition, comme autant de fétiches de ces rencontres fugaces entre deux êtres partiellement empêchés ou anonymisés par d'encombrantes prothèses qui couvrent leur visage, rendant leur corps plus prégnant. Quillacq pousse ici encore la métaphore de l'artiste-prostitué-e, tout en proposant au-à la visiteur-euse d'adopter un rôle actif pour s'adresser et même agir directement sur l'artiste – mettre son nez dans ses affaires.

¹⁵ **Artur Żmijewski**
Temperance and Toil, 1995

Le travail de l'artiste et cinéaste polonais Artur Żmijewski (1966, Varsovie) porte sur la vulnérabilité du corps humain face aux violences sociales et politiques, ainsi que sur la capacité de l'art à provoquer des changements dans le monde réel. Ses vidéos documentent des situations expérimentales impliquant des participant-e-s qui, en raison de leur apparence physique, peuvent être perçu-e-s comme étant en marge de la société : personnes amputées, survivant-e-s de camps de concentration, enfants sourds-muets... Si ses vidéos

semblent documenter sur le vif des actions spontanées, elles font l'objet d'un long travail de montage qui révèle une structure narrative basée sur l'émotion. *Temperance and Toil* est l'une des premières œuvres dans lesquelles Artur Żmijewski a exploré la malléabilité du corps humain comme métaphore de l'aliénation causée par les traumatismes sociétaux. Elle dépeint une femme (l'artiste Katarzyna Kozyra) et un homme (Artur Żmijewski lui-même, dans l'une de ses rares apparitions à l'écran) se touchant – tirant et malaxant leur peau, se pressant l'un contre l'autre pour déformer leurs corps. Malgré la nudité et l'intimité physique des deux protagonistes, leurs mouvements ne sont pas genrés ou sexualisés, mais plutôt abstraits, de l'ordre de la découverte de l'autre. Le sentiment d'absurdité qu'inspirent leurs actions tient au fait que les corps deviennent des territoires inconnus dès lors qu'ils sont soustraits aux modes d'interaction normatifs.

¹⁶ **Agnieszka Polska**
Fire Cupping, 2009

Agnieszka Polska (1985, Lublin) crée des images en mouvement qu'elle assemble à partir de différentes photographies et en vidéos animées. On compte également parmi ses réalisations des pièces sonores et des courts métrages. Polska s'intéresse au matériel d'archive, aux images ordinaires qui passent souvent inaperçues ainsi qu'aux prémices d'œuvres inachevées et de projets avortés, souvent ignorés par l'histoire et l'histoire de l'art. C'est dans cette perspective que furent par exemple réalisés des films mettant en scène la grève des étudiants de l'Académie des beaux-arts de Cracovie en 1956 (*How the Work Is Done*, 2011), une exposition performative de 1968 de l'artiste et activiste Włodzimierz Borowski, que Polska reconstitua à partir de photographies

(*Sensitization to Colour*, 2010), ou encore une visite fictive dans le jardin de l'artiste polonais Paweł Freisler disparu de l'espace public (*Garden*, 2010). À cela viennent s'ajouter des réflexions poétiques sur l'existence d'une série d'artistes décédés ou disparus dans l'au-delà (*Future Days*, 2013), tout comme des séquences d'animation oniriques qui s'inscrivent dans la tradition des premières animations surréalistes.

Fire cupping appartient à ce dernier groupe. La simple description de l'application d'une série de verres à ventouse prend à deux reprises une tournure inattendue : les ventouses deviennent d'abord un carillon et se brisent ensuite dans un incendie. Grâce au rythme calme et à la simplicité de l'animation d'images trouvées, Agnieszka Polska parvient à créer une atmosphère poétique qu'accentuent les éléments de surprise et le sentiment d'étrangeté.

¹⁷ **Ndayé Kouagou**
Will you feel comfortable in my corner?, 2021
4 dogs and a plum, 2022

Ndayé Kouagou (1992, Montreuil) est un artiste et performeur dont la pratique mêle texte, performance, vidéo et travail du textile pour explorer les sentiments d'altérité, de mal-être et de vulnérabilité et leur relation avec les structures du pouvoir, du privilège et de la légitimité. Ses œuvres sont basées sur de courts textes dont il prend note sur son téléphone, une pratique qui rappelle qu'il vient originellement de la littérature. Il crée à partir de ces notes de longs monologues qu'il interprète en direct ou devant la caméra, vêtu de tenues aux couleurs vives. Mêlant le texte à la performance et à une mise en scène soignée de soi-même, il s'inspire de l'esthétique et de la stratégie des formes contemporaines de communication incitative adoptées par le marketing et les réseaux sociaux.

« La publicité m'a appris à rendre un texte accrocheur », déclare l'artiste. « C'est l'essence même de notre époque : malheureusement, l'image est plus forte que le texte [...] tout est une question de forme. » *Will you feel comfortable in my corner?* a d'abord été pensée comme une performance, mais dans la version montrée ici, la présence physique de l'artiste passe par la vidéo : « Je voulais que le spectateur ait l'impression d'avoir une conversation en tête-à-tête avec le personnage de la vidéo. » Ce désir de s'adresser au-à la spectateur-riche de manière intime sert l'intention narrative de l'œuvre, qui entend inciter le-la spectateur-riche à s'interroger sur son expérience de l'altérité et son rapport à celle-ci. En débutant son récit par la question « Où puis-je me sentir à l'aise dans ce monde en mutation ? », l'artiste nous invite à réfléchir aux conditions requises pour se sentir en sécurité et éprouver un sentiment d'appartenance, tout en nous questionnant sur la possibilité de dépasser les différences idéologiques et systémiques pour favoriser la solidarité.

¹⁸ **Chalisée Naamani**
Maison sac à dos ou Habit(acle), 2020

Dans son travail, Chalisée Naamani (1995, Paris) s'intéresse aux textiles et aux images dont le corps se pare, derrière lesquels parfois il se cache ou se réfugie. L'artiste décrit le vêtement comme l'enveloppe humaine. Marqueur de classe et de génération, porteur de codes et d'histoires, il est une interface sociale, culturelle et même politique. À travers des installations foisonnantes à l'esthétique baroque, dans lesquelles elle superpose des photographies piochées dans son smartphone ou tirées d'Instagram à des motifs de l'iconographie du luxe ou de la culture persane dans laquelle elle a été élevée, à des objets religieux et des souvenirs touristiques, Naamani joue avec les flots d'images qui nous entourent et

influencent nos vies. Avec *Maison sac à dos ou Habit(acle)*, l'artiste étend ses réflexions à l'architecture. La surface et l'intérieur d'une tente initialement destinée à des jeux d'enfants a été retravaillée en un collage d'images et de motifs pop imprimés caractéristique de la pratique de Naamani. Grâce à des anses de sac à dos, cette maison peut être portée comme celle de l'escargot. En se baissant pour jeter un œil à l'intérieur, on aperçoit également des coussins en forme de téléphones portables présentant des mantras de développement personnel – « Good clothes open many doors. Go shopping » [De beaux vêtements ouvrent de nombreuses portes. Allez faire du shopping] –, ou des grigris molletonnés à l'effigie de monuments parisiens tels que l'Arc de Triomphe ou la cathédrale Notre-Dame. Au premier abord amusante et visuellement séduisante, la maison sac à dos fait référence à un contexte social bien particulier : celui du confinement domestique induit par la pandémie de Covid-19, mais également, à travers différentes stories imprimées tirées d'Instagram, au mouvement antiraciste Black Lives Matter, qui prit une ampleur mondiale à la suite des violences policières qui conduisirent à la mort de George Floyd lors de son interpellation à Minneapolis en 2020. Comme le dit l'artiste, la tente « symbolise les négociations perpétuelles qu'il faut engager entre le moi et le milieu culturel dans lequel on évolue, les mutations personnelles et spatiales, et cette présence quasi fantomatique de l'univers virtuel ».

¹⁹ **Stine Deja**
Assembly, 2022

Le travail de Stine Deja (1986, Træden) s'intéresse aux effets de la commercialisation capitaliste, à la rhétorique du *self-care* et à l'impact de la technologie moderne sur les corps et les expériences humaines.

Oscillant entre représentation physique et virtuelle, ses installations sonores et sculpturales créent des espaces d'anxiété et d'ironie médiatisés. La sculpture sonore *Assembly* met en scène un ralliement communautaire face à la crise. L'artiste dit que l'œuvre a été élaborée comme « une cacophonie de voix anxieuses [...] ». J'ai imaginé une situation post-catastrophique où les gens se rassemblaient pour évaluer ce qui venait de se passer ». *Assembly* représente un groupe de personnages formant un cercle qui exprime à la fois la solidarité et la vulnérabilité : les bras entrelacés, ils se soutiennent mutuellement, tandis que le support métallique qui les unit les enferme dans une posture aveugle, tournée vers l'intérieur. Typique de l'œuvre de l'artiste, l'utilisation de couleurs vives et de vêtements de la grande distribution se reflète ici dans l'emploi de doudounes orange qui rappellent des vêtements de sécurité. Les personnages, qui portent des haut-parleurs anthropomorphisés en guise de têtes, ne voient ni n'entendent rien, se contentant de reprendre en chœur un refrain inquiet et rassurant à la fois : « Est-ce qu'on va s'en sortir ? Ça va aller. Est-ce qu'on va s'en sortir ? Ça va aller... » Si, dans un premier temps, *Assembly* semble prôner la solidarité face à la crise, l'incapacité du groupe à parvenir à un consensus ou à faire face à l'urgence suggère une vision plus critique du manque de perspective propre aux structures de pouvoir insulaires, soient-elles collectives.



Stine Deja, *Assembly*, 2022
Photo : Stine Deja

Acte 3 – Aide-toi, le ciel t'aidera

En sortant de la galerie Est, X franchit à nouveau le portail rouge, ses pas résonnant sur le sol métallique. Traversant le Grand Hall, il-elle est guidé-e vers la galerie Ouest par un système de ventilation d'un genre particulier³. Grâce à un écran suspendu au-dessus de la deuxième entrée, X voit que l'acte 3 commence. Il-elle se précipite à l'intérieur, impatient de connaître la suite de l'histoire. La pièce est à la fois familière et différente, recouverte d'une moquette jaune. Un pouf en cuir noir sur lequel est posé un casque de réalité virtuelle²⁰ attise sa curiosité. Il-elle se laisse tomber sur la confortable assise avec un soupir, prêt-e à embarquer pour un voyage virtuel. Plus loin, sur un écran partagé, deux femmes en tenues élégantes se prélassent au bord d'une piscine²¹. Autour d'une colonne, quelques sièges appellent à une nouvelle pause. Aide-toi, le ciel t'aidera. Alors qu'il-elle se repose un peu, X aperçoit une minuscule projection sur le mur d'en face, entourée de coussins en forme de derrières. Une autre femme pétrir une pâte²² qui rappelle étrangement l'aspect rocailleux du mobilier d'institut²³ de beauté qui se trouve à proximité. Au centre de la pièce, une baignoire est remplie d'une substance noire²⁴. En s'approchant, X aperçoit une paire de mains de zombie qui se profilent dans l'obscurité. Détournant son regard, il-elle se trouve confronté-e à une projection monumentale qui dépeint des exercices physiques rythmés par une mélodie entêtante²⁵. Sur un autre moniteur, des personnes pratiquent le hula-hoop sur les toits de New York²⁶. Les images s'estompent lentement et les lumières commencent à clignoter dans un signal familier. X sait maintenant à quoi s'attendre.

avec
Monira Al Qadiri
Christian Jankowski
Taus Makhacheva
Marie Munk
Sidsel Meineche Hansen
Mika Rottenberg
Julika Rudelius
Mungo Thomson

²⁰ Sidsel Meineche Hansen *NO RIGHT WAY 2 CUM*, 2015

La pratique artistique de Sidsel Meineche Hansen (1981, Ry) s'appuie sur l'animation par ordinateur et la sculpture pour étudier l'automatisation des pratiques sexuelles et le rôle des corps virtuels dans les industries du gaming et du divertissement 3D pour adultes. S'inspirant des théories du cyber- et du post-humain, l'artiste s'intéresse aux idéologies qui sous-tendent la production et l'utilisation de plus en plus répandue des images numériques. Son travail considère la réalité virtuelle comme une extension de l'économie capitaliste, qui, à l'instar de l'automatisation, est dominée par le patriarcat. La protagoniste de *NO RIGHT WAY 2 CUM* est un modèle 3D générique appelé EVA v.3.0. Vendu par la banque en ligne de modèles 3D TurboSquid, il représente un corps féminin anonyme et hypersexualisé pouvant être intégré dans toutes sortes d'animations CGI. L'artiste décrit son travail avec le modèle EVA v.3.0 comme « une tentative de pirater le corps pornographique virtuel » en étudiant la manière dont les corps virtuels et les conceptions post-humaines de la sexualité témoignent des connexions industrielles entre capital, genre et technologie. La vidéo *NO RIGHT WAY 2 CUM* s'inscrit dans la tradition de l'activisme sexuel queer et féministe en faisant notamment référence au film d'art militant *Nice Girls Don't Do It* (réal. Kathy Daymond, 1990), qui cherchait à déstigmatiser l'éjaculation féminine. Elle a par ailleurs été motivée par une loi de 2014 interdisant aux producteurs de pornographie britanniques de représenter des pratiques sexuelles telles que l'éjaculation féminine. L'œuvre de Sidsel Meineche Hansen, qui se regarde avec un casque de réalité virtuelle, représente une femme en train de se masturber jusqu'à ce que le titre de l'œuvre, formé par les gouttes du liquide libéré, apparaisse dans le champ visuel du-de la spectateur-ric

NO RIGHT WAY 2 CUM est une œuvre d'art militante qui prend position par rapport à la production pornographique de l'industrie technologique.

²¹ Julika Rudelius *Forever*, 2006

Depuis une vingtaine d'années, Julika Rudelius (1968, Cologne) a mis en place un procédé artistique qui consiste à observer discrètement des personnes choisies, à scruter comment elles se comportent et ce qu'elles ont à dire. Dans ses vidéos, on n'entend généralement pas les questions qu'elle pose à ses sujets – jeunes *fashion victims*, triplés identiques ou assistant-e-s parlementaires à Washington –, dont les réponses forment ainsi une sorte de monologue. Le résultat est empreint d'une promiscuité qui place le-la spectateur-ric

dans la position d'un-e interlocuteur-ric, créant un lien étroit entre observé et observateur. Dans les vidéos de Julika Rudelius, les intervenant-e-s font fréquemment des révélations intimes, posant la question des limites de la sphère privée et de leur violation. Cette question sous-tend également la vidéo *Forever*, dans laquelle l'artiste fait intervenir cinq femmes américaines qu'elle dit avoir choisies « pour leur beauté ». Elle les interroge sur des notions abstraites comme l'apparence, le privilège ou le bonheur, ou encore sur la beauté intérieure et la vieillesse. Les entretiens ont été filmés au bord de piscines dans des maisons luxueuses, l'artiste ayant par ailleurs encouragé les femmes à se photographier elles-mêmes avec un appareil Polaroid. Leurs propos et leurs attitudes témoignent de leur perception du regard des autres ainsi que leur propre regard sur elles-mêmes. Le regard porté par l'artiste à travers sa caméra est, quant à lui, à la fois révélateur et empathique. Si l'éternité évoquée dans le titre de l'œuvre est certes contredite par le caractère éphémère de la beauté, *Forever* ne

s'attache pas seulement aux apparences extérieures. En effet, la vidéo de Julika Rudelius propose avant tout une réflexion sur le regard du-de la spectateur-riche, ses préjugés ou son ouverture d'esprit, et la manière dont il-elle se positionne par rapport à ce qu'il-elle voit.

²² **Mika Rottenberg**
Dough, 2005-2006

Depuis près de vingt ans, Mika Rottenberg (1976, Buenos Aires) réalise des vidéos, souvent intégrées dans des installations complexes. La marchandisation du corps (féminin) et les relations humaines sont les thèmes centraux de ses œuvres. L'artiste attribue l'origine de ses œuvres à sa « lecture des textes de Karl Marx », tout en soulignant que ce n'est pas tant son analyse des conditions de travail qui l'a fascinée que sa description de la dévotion silencieuse et internalisée du travail de certaines femmes : « C'était un moment poétique, beau et abstrait », dit-elle de cette découverte. Le style qu'elle a développé au fil de ses vidéos est marqué par une imagerie délibérément artificialisée et poétique qu'elle qualifie elle-même de « surréalisme social ». Son intérêt pour tout ce qui est hors-norme, imparfait ou incomplet s'exprime dans le regard humaniste, voire féministe, de ses protagonistes, dont la présence physique sensuelle et profondément charnelle est un élément récurrent dans son travail. De même, les décors de ses films, qui portent souvent l'empreinte de la décrépitude ou de la vie prolétaire, possèdent le charme d'un traitement volontairement amateur.

Dough témoigne de l'attitude « marxiste spirituelle » de Mika Rottenberg à travers sa représentation hiérarchique du travail des femmes au sein d'un processus de production. Ici, les conditions de travail, l'exploitation physique, l'aliénation inhérente au travail et à sa division alimentent une métaphore

apparemment cohérente et pourtant relevant de l'absurde. Celle-ci joue sur l'importance religieuse et symbolique de la « pâte » (*dough* en anglais) dans l'histoire de l'Occident. Dans la vidéo de Mika Rottenberg, la production de pâte requiert d'importants efforts de la part des travailleuses, mais le résultat finit par être transformé selon les règles de la nouvelle religion du capitalisme : divisée en portions et emballée sous vide, la pâte devient un produit d'une banalité absolue.

²³ **Taus Makhacheva**
ASMR Spa, 2019

Taus Makhacheva (1983, Moscou) est une artiste multimédia basée à Dubaï dont le travail utilise le film, la vidéo, la performance, le son et la sculpture pour explorer « les relations tourmentées entre récits historiques et fictions d'authenticité culturelle ». Descendante des Avars, un groupe ethnique de la république russe du Daghestan, elle interroge les récits autoritaires ou essentialistes de l'histoire de l'art au moyen d'archives, qu'elle retravaille dans des mises en scène performatives et inhabituelles. Son œuvre emblématique *Tightrope* (2015), par exemple, est une vidéo qui montre le célèbre funambule daghestanais Rasul Abakarov franchir plusieurs fois un canyon en portant des reproductions d'œuvres clés de l'histoire des arts visuels du Daghestan.

L'œuvre *ASMR Spa* s'inscrit dans une approche similaire en attirant l'attention des visiteur-euse-s sur des œuvres d'art pendant qu'ils participent à une séance dite de « spa ASMR ». L'acronyme ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response) désigne un type de réaction physique à certains stimuli auditifs et visuels, qui a donné naissance à un genre de vidéos en ligne visant à déclencher cette réponse sensorielle au moyen de sons et de mouvements calmes et répétitifs. Un type de vidéo ASMR particulièrement prisé

est basé sur des simulations de soins personnels, comme par exemple des traitements de beauté. Ces techniques sont également utilisées hors caméra par des spécialistes qui donnent corps à cette intimité virtuelle en combinant déclencheurs ASMR et thérapie physique. *ASMR Spa* de Taus Makhacheva accueille les visiteur-euse-s dans un environnement créé par l'artiste Oleksandr Kutovyi à partir de fragments sculpturaux évoquant des ruines, où ils pourront bénéficier d'un soin du visage à effet sculptant (« Signature Sculptural Facial »). Au cours de cette séance d'une trentaine de minutes, ils entendront parler d'œuvres abîmées, perdues ou détruites de Frida Kahlo, Joseph Beuys ou encore Rachel Whiteread. La présence de cette œuvre dans l'exposition reflète l'intention de l'artiste de « redonner vie à ce qui a été perdu » en offrant aux participant-e-s un moment d'empathie et d'attention, tout en les incitant à réfléchir à la vulnérabilité des constructions historiques et mémorielles.

²⁴ **Monira Al Qadiri**
Deep Float, 2017

Les vidéos et installations de Monira Al Qadiri (1983, Dakar) s'intéressent à l'histoire et aux manifestations contemporaines de la culture du pétrole (« pétroculture ») dans la région du Golfe. Ses œuvres mêlent fiction spéculative, références à la pop culture et éléments autobiographiques pour étudier les contextes politique, économique et culturel du pétrole. Dans ses œuvres à l'approche critique, celui-ci apparaît comme un vecteur de désir, de consommation et de dépendance toxique. Pouvant être interprétée comme représentant une personne qui se noie dans une baignoire de pétrole, ou encore un clin d'œil aux monstres des marais de films d'horreur classiques tels que *L'Étrange Créature du lac noir* (1954), la sculpture *Deep Float* résume

l'ambivalence entre tragédie et comédie qui caractérise l'exposition. L'œuvre résulte des recherches de l'artiste sur la pratique ancestrale du bain de pétrole thérapeutique. Documentées pour la première fois au XII^e siècle, les supposées vertues médicinales du pétrole brut foré dans la région de Naftalan, en Azerbaïdjan, sont associées au traitement des maladies de la peau et des articulations, telles que le psoriasis et les rhumatismes, ou encore des dysfonctionnements érectiles. Au XX^e siècle, de grands sanatoriums dédiés accueillaient une multitude de touristes russes désireux de se baigner dans le fameux pétrole de Naftalan. Malgré les avertissements des organismes de réglementation sanitaire de l'Union européenne et des États-Unis sur le potentiel effet cancérigène de cette pratique, ces bains continuent d'être proposés dans les stations balnéaires azerbaïdjanaises. Cette contradiction incite l'artiste à interroger d'autres formes actuelles de *self-care* qui, un jour, sont susceptibles d'être considérées comme toxiques : qui sont les véritables bénéficiaires de ces pratiques dont le potentiel de nocivité est pourtant connu ?

²⁵ **Mungo Thomson**
Volume 2. Animal Locomotion, 2015-2022

Ayant grandi dans les années 1970 et 1980, Mungo Thomson (1969, Los Angeles) se décrit comme un prototype de la génération X : « à moitié analogique, à moitié numérique ». L'avènement de l'ère numérique a vu l'arrivée de l'ordinateur personnel et d'internet, entraînant la dématérialisation de nombreux domaines de nos vies. C'est cette phase de transition qui est au cœur du travail de l'artiste qui, dès son plus jeune âge, s'est intéressé aux technologies analogiques, aux archives et aux collections d'images. Commencé en 2014, son projet vidéo *Time Life* est le fruit d'un travail de longue haleine

basé sur des illustrations issues de la collection des « Time-Life Books », montées en séquence rapide. Pendant la jeunesse de l'artiste, cette collection jouissait d'une grande popularité aux États-Unis : les ouvrages, qui donnaient accès à des connaissances encyclopédiques, étaient envoyés aux abonnés par la poste. Plus de 2 500 volumes furent ainsi commercialisés sur quatre décennies. Pour son projet, Mungo Thomson a imaginé le scan de ces livres à l'aide d'un scanner automatisé à grande vitesse semblable à ceux utilisés par les universités et les entreprises de la tech pour archiver des librairies entières, qu'il propose ici d'utiliser comme dispositif cinématographique. *Volume 2. Animal Locomotion*, le deuxième des huit films de la série à ce jour, présente des illustrations tirées des vingt volumes sur « la forme, la santé et la nutrition », publiés entre 1987 et 1989. La séquence en stop-motion, qui défile à huit images par seconde, porte sur les exercices de relaxation censés améliorer la mobilité physique, la force et l'endurance. Son titre reprend celui du célèbre ouvrage sur le mouvement des animaux publié à la fin du XIX^e par l'inventeur de la chronophotographie, Eadward Muybridge (1830 – 1904, Kingston upon Thames). La vidéo a pour bande-son une version parfaitement synchronisée de *Clockworks* (1974), un morceau de la pionnière de la musique électronique Laurie Spiegel. L'association de ce morceau rythmé avec des images de personnes s'adonnant à des exercices physiques au bureau ou dans le bus sur le chemin du travail nous rappelle que l'auto-optimisation par l'entraînement et le perfectionnement physique sert aussi, voire avant tout, les rythmes et les exigences du monde du travail. Le corps humain devient objet : il fait partie des moyens de production et doit être maintenu en bon état.

²⁶ **Christian Jankowski**
Rooftop Routine, 2008

Christian Jankowski (1968, Göttingen) est connu pour ses œuvres filmiques s'attaquant à des sujets sérieux tout en étant drôles et subversives. Il a fait parler de lui pour la première fois au début des années 1990 avec sa vidéo *The Hunt* (1992), qui le montre armé d'un arc et de flèches en train de « chasser » de la nourriture dans un supermarché. Son travail, qui s'inscrit dans une logique de collaboration, prend souvent la forme de performances interactives filmées, dont les protagonistes, issus de la société civile, évoluent dans des mises en scène qui renvoient à des problématiques historiques, politiques, sociales ou artistiques. La vidéo *Rooftop Routine* a pour origine une performance organisée pour l'édition 2007 de la biennale Performa à New York. À première vue, elle ressemble à un tutoriel YouTube sur la pratique du hula hoop. Pour cette performance, l'artiste a demandé à une vingtaine de personnes de monter sur le toit de leurs bâtiments respectifs dans le quartier de Chinatown à New York et de suivre un cours de hula hoop dispensé par sa voisine, adepte de la discipline. La séquence filmée, rythmée par une chanson pop taïwanaise des années 1980, fait penser aux émissions d'aérobic de cette époque ou aux happenings artistiques des années 1970. Le temps d'une vidéo, l'artiste réussit ainsi à tisser entre les participant-e-s un réseau qui brise temporairement l'anonymat de la grande ville.



Monira Al Qadiri, *Deep Float*, 2017
Courtesy de l'artiste & KÖNIG GALERIE, Berlin / Seoul.
Photo : Eric Bell

Acte 4 – Tears dry on their own*

Ce qui était auparavant visible dans la galerie s'est effacé dans l'obscurité. La silhouette d'une mère cyborg s'est matérialisée, un bébé vêtu d'un équipement d'escalade flottant à ses côtés²⁷. X se retourne. Il-elle fait face à une gracieuse créature murmurant une histoire²⁸. Une douceur similaire émane d'un carré rouge situé de l'autre côté de la galerie, représentant des mains parfaitement manucurées en train d'inventer un nouveau langage gestuel²⁹. X est maintenant entouré-e de trois machines industrielles bougeant au rythme de la chorégraphie robotique de chemises se gonflant d'air³⁰. Fatiguées mais joyeuses, elles arrachent un sourire à X. Sur un autre écran, du sang coule le long de la jambe d'une femme³¹. L'atmosphère, à la fois inquiétante et séduisante, suscite des réflexions dans l'esprit de X. Deux vitrines lumineuses sont emplies de déchets brillants³². Tout près, une femme gesticule dans une vidéo baignée d'une lumière violette³³. Les larmes sèchent d'elles-mêmes. La fin est proche.

*Les larmes sèchent d'elles-mêmes

avec
Pauline Curnier Jardin
Jesse Darling
Anna Franceschini
Jacopo Miliani
Sin Wai Kin
Martine Syms
Cajsa von Zeipel

²⁷ **Cajsa von Zeipel**
Mommy Crane, 2022

Cajsa von Zeipel (1983, Göteborg) réalise des sculptures qui s'approprient l'esthétique de la science-fiction pour aborder le pouvoir des femmes sur leur corps dans une culture où biologie et technologie évoluent de concert. Ces personnages, que l'artiste décrit comme des « sœurs ou guerrières », sont sexuellement et conceptuellement provocants, associant des références au genre du *body horror* et à l'esthétique transgressive de la culture queer et kink aux clichés des *e-girls* hypersexualisées qu'elle a pu observer dans le monde de la nuit qu'elle a beaucoup fréquenté pendant sa jeunesse à Stockholm.

Plus grande que nature, sa sculpture *Mommy Crane* représente une femme pliant sous le poids de sa progéniture et dont le corps s'est transformé en machine à alimenter, dotée de multiples tétons. Cette figure maternelle a été réalisée en silicone sculpté sur une structure faite de polystyrène et de moulages en fibre de verre réalisés sur le corps d'ami-e-s de l'artiste ou à partir de fragments de mannequins masculins et féminins. Adoptant une esthétique maximaliste, l'artiste a agrémenté la sculpture d'une foule d'accessoires, parmi lesquels des yeux de verre, des facettes dentaires, un gant de masturbation et une camera GoPro. *Mommy Crane* convoque des références artistiques aussi diverses que la statue grecque et la figurine hentai pour interroger les représentations idéalisées de la beauté et de la sexualité féminine. Le dispositif d'alimentation qui relie la mère à ses enfants fait allusion à l'hybridation corps-machine, une notion récurrente dans l'univers manga, tout en rappelant la tradition picturale de la *Madonna lactans* – la vierge Marie allaitant l'enfant Jésus. Avec cette œuvre, Cajsa von Zeipel transpose le motif

de la mère nourricière dans l'univers contemporain pour souligner que le statut de la femme reste inextricablement lié à la valeur d'usage sexuelle et procréatrice de son corps.

²⁸ **Sin Wai Kin**
The Story Cycle, 2022

Sin Wai Kin (1991, Toronto) est un-e artiste multimédia qui s'est d'abord fait connaître dans le milieu des clubs queer, où il-elle s'est spécialisé-e dans le drag comme moyen de « faire sauter les catégories de genre et d'identité ». Dans ses vidéos et ses performances, il-elle incarne des formes exacerbées de différentes traditions esthétiques, du Hollywood des années 1950 à l'opéra cantonais et au-delà. Alors que ses personnages se heurtent aux conventions de genre et de race, ils investissent plus généralement comme champ d'investigation « les oppositions binaires et les catégories », en essayant de savoir « comment les dépasser et comment représenter le fait que la réalité n'est pas une chose ou une autre, mais les deux et tout à la fois ».

The Story Cycle est caractéristique de l'usage de Sin Wai Kin de la fiction spéculative comme outil narratif permettant de perturber les systèmes de construction de l'identité communément acceptés. Dans cette œuvre commandée par et filmée à Somerset House – un palais néoclassique au centre de Londres transformé en centre culturel –, l'artiste utilise l'architecture comme métaphore des structures systémiques conscientes et inconscientes. Dans la vidéo, il-elle incarne trois personnages : un-e journaliste qui fournit la trame narrative du film et lui permet d'interroger les technologies de narration, et deux clowns, qui représentent les deux volets d'une dichotomie erronée et pourtant

intériorisée. « L'authenticité est une performance répétée » est la phrase clé de cette œuvre, qui cherche à dépeindre les frontières perméables entre narration, imagination, performance et réalité.

²⁹ **Jacopo Miliani**
Deserto, 2017

Jacopo Miliani (1979, Florence) est un artiste visuel basé à Milan. Dans sa pratique artistique, la performance fait fonction de méthodologie pour étudier les liens entre le langage et le corps. Lenteur, répétition et précision sont trois notions clés pour décrire *Deserto*, une vidéo à l'esthétique travaillée. Dépeignant essentiellement les mouvements de deux mains et une voix off douce (sans révéler le visage ou l'identité du/de la performeur-euse), l'artiste y explore le pouvoir social du langage et de la communication et propose d'inventer un nouveau langage commun qui s'accommoderait d'identités multiples et queer. En utilisant le désert comme métaphore d'une chose ouverte et en mouvement constant, son œuvre interroge les politiques et la mutabilité du corps. Le désert renvoie par ailleurs à deux films emblématiques, *Théorème* (1968) de Pier Paolo Pasolini et *Priscilla, folle du désert* (1994) de Stephan Elliott. L'acteur Terence Stamp joue dans les deux films, interprétant respectivement un visiteur mystérieux et une femme transgenre – deux personnages qui transgressent les normes sexuelles et de genre au sein d'une société conservatrice. *Deserto* utilise ces films comme point de départ d'un récit raconté en voix off qui fait état d'identités réelles et fictives qui s'entremêlent, déconstruisant ainsi la fixité supposée des rôles. Juxtaposant le langage parlé et un langage visuel inventé, *Deserto* prend la forme d'une litanie.

³⁰ **Anna Franceschini**
All Those Stuffed Shirts, 2023
JET SET, 2019

Dans *All Those Stuffed Shirts*, Anna Franceschini (1979, Pavie) explore les relations entre humains et machines en prenant à la lettre l'expression anglaise « *stuffed shirt* » [chemise gonflée], qui désigne une personne prétentieuse et conservatrice. L'œuvre de l'artiste italienne prend la forme d'un dispositif complexe évoquant l'esthétique d'un ballet mécanique, exécuté par un ensemble de mannequins de séchage pour chemises s'animant en chœur. Elle attire notre attention sur l'évolution des liens entre humains et machines, et questionne les limites communément posées entre nature et artifice. En brouillant les frontières entre dispositifs visuels et sensations tactiles, elle met en évidence le rôle du corps comme instrument du désir et nous incite à interroger nos propres rapports à la technologie. Alternant entre animation frénétique et immobilité totale, les corps mécaniques qui composent l'œuvre incarnent les rapports schizophréniques entre performance et épuisement. En même temps, l'artiste sollicite notre empathie à l'égard de ces machines ambivalentes. Son installation se regarde comme un film sans film, une fascinante animation sans écran qui prend vie grâce aux moyens de la sculpture cinétique et de la performance. Avec son approche, Anna Franceschini réimagine le cinéma par d'autres moyens, soulignant par là les connexions entre différentes disciplines artistiques. En observant le ballet bruyant des machines, nous sommes invité-e-s à contempler le fragile équilibre entre innovation et obsolescence, entre le progrès et ses conséquences.

³¹ **Pauline Curnier Jardin**
Qu'un sang impur, 2019

Pauline Curnier Jardin (1980, Marseille) se décrit comme « une anthropologue contrariée, une sorcière en herbe, une dévote profane, une poétesse et une boucherie ». Ses films, installations, performances et dessins utilisent des stratégies empruntées à l'ethnographie et au fantastique pour interroger les représentations archétypales de la femme dans les récits canoniques, du mythe antique au cinéma contemporain. Son film *Qu'un sang impur* s'attaque à une société patriarcale qui rejette les femmes ménopausées sous prétexte qu'elles n'ont plus de valeur sexuelle ou procréatrice. Les femmes y endossent le stéréotype masculin du voyeur, le plaisir qu'elles éprouvent en observant les hommes se manifestant sous la forme de flots de sang menstruel. Cette œuvre a initialement été conçue comme un remake de l'unique film de l'écrivain Jean Genet, *Un chant d'amour* (1950), un classique du cinéma queer dont l'action se déroule dans une prison. Tout comme l'amour de soi et l'amour homosexuel des prisonniers chez Genet sont limités par la violence architecturale de la prison et le voyeurisme de ses gardiens, les femmes du film de Pauline Curnier Jardin vivent sous l'oppression corporelle et érotique du patriarcat, ce que l'artiste décrit comme « la boucle infinie de la reproduction ». Son film célèbre les femmes qui, libérées de leur statut d'objet sexuel, peuvent exprimer leur pouvoir érotique et s'approprier leur corps selon leurs propres termes.

³² **Jesse Darling**
Reliquary (for and after Felix Gonzalez-Torres, in loving memory), 2022

Mêlant sculpture, installation, vidéo, dessin, son, texte et performance, le travail de Jesse Darling (1977, Oxford) expose et déconstruit les systèmes arbitraires et

violents mis en place par les institutions du capitalisme tardif. Façonnés et marqués par ces structures, les corps sont au centre de ses réflexions. Commandée à l'origine par le Palais de Tokyo pour *Exposé-es* – une exposition consacrée à l'héritage intellectuel, politique et artistique d'une génération d'artistes affectés voire décimés par l'épidémie de sida –, *Reliquary (for and after Felix Gonzalez-Torres, in loving memory)* se compose de deux vitrines remplies de résidus d'œuvres de Felix Gonzalez-Torres récupérés auprès de différentes institutions. Des bonbons ou fragments de rideaux de perles proviennent d'installations célèbres de l'artiste telles que *Untitled (Portrait of Ross in L.A.)* (1991) ou *Untitled (Chemo)* (1991). L'œuvre de Jesse Darling prend la forme d'une lettre d'amour à Felix Gonzalez-Torres, un artiste dont le travail est étroitement et personnellement lié au sida, mais aussi à tous les autres mentors queer, connus ou inconnus, que sa génération n'a jamais eu la chance de rencontrer. En choisissant d'exposer ces reliquats dans un dispositif de musée typique, l'artiste impose à l'institution une célébration de ce qui est habituellement considéré comme des déchets, en reconnaissant leur beauté mélancolique. Ce faisant, Jesse Darling propose une réflexion sur les critères selon lesquels certains corps, objets ou œuvres d'art sont mis au rebut. Dans une société régie par des valeurs consuméristes et patriarcales, qui décide de la valeur à leur attribuer et comment ?

³³ **Martine Syms**
Notes on Gesture, 2015

Martine Syms (1988, Los Angeles) se qualifie d'« entrepreneuse conceptuelle », pour faire référence à la multitude de supports artistiques qui informent sa pratique. Son travail, qui englobe le film, l'installation, la performance, l'écriture et le dessin, prend la forme d'une

critique sociale utilisant l'humour et la narration. Martine Syms est également musicienne, auteure et éditrice. Elle a réalisé deux longs métrages. Ses œuvres s'intéressent généralement à la question de l'identité noire dans le contexte de la vie quotidienne aux États-Unis, qu'elle examine sous différents angles, souvent à travers le prisme des médias de masse. Sa vidéo *Notes on Gesture* s'appuie sur un inventaire de gestes et d'expressions faciales, spontanés ou mis en scène, communément associés aux femmes afro-américaines. Elle prend la forme d'une succession saccadée de mêmes montés en boucle, qui rappellent des GIF utilisant des emojis ou certaines vidéos sur YouTube ou TikTok. Les mêmes apparaissent sur un fond violet, allusion au célèbre roman d'Alice Walker *La couleur pourpre* (1982). L'œuvre, qui est par ailleurs inspirée de *Chirologia: Or the Natural Language of the Hand*, un traité sur l'universalité du geste humain écrit par le médecin anglais John Bulwer en 1644, reprend le titre d'un essai publié en 1992 par le philosophe italien Giorgio Agamben. On y voit l'artiste et actrice Diamond Stingily exécuter une série de gestes, d'expressions et de mouvements qui, dans les mots de l'artiste, se rapportent à des « femmes afro-américaines célèbres, notoires ou inconnues ».



Vue d'installation, Triennale de Milan
Anna Franceschini, *All Those Stuffed Shirts*, 2023
Photo : Andrea Rossetti

Épilogue

L'esprit quelque peu brumeux et le monde vacillant autour de lui-elle, X se dirige vers la sortie. Mais celle-ci n'est pas un échappatoire. De grandes bannières pendent du plafond, clamant des slogans dérangeants³⁴ qui interpellent X. L'une d'entre elles semble crier : « HUMAN EXTINCTION WHILE WE STILL CAN » [EXTINCTION DE L'HUMAIN TANT QUE NOUS LE POUVONS.] Ces mots se gravent dans l'esprit de X alors qu'il-elle rentre chez lui-elle, comme le refrain obsédant d'une visite trop singulière pour être oubliée.

³⁴ Chris Korda

Church of Euthanasia Banners, 1995-1996

Chris Korda (1962, New York) est une artiste multidisciplinaire dont le travail mélange des pratiques aussi diverses que l'activisme environnemental, la musique techno et la programmation. En 1992, préoccupée par les catastrophes écologiques qui se profilent à l'horizon, elle co-fonde, avec Robert Kimberk, *The Church of Euthanasia* (CoE) [Église de l'Euthanasie], dont l'idée lui aurait été soufflée dans un rêve. Collectif militant antinataliste dont l'action se concentre sur la décroissance démographique comme solution à la crise écologique, la CoE est reconnue comme fondation éducative à but non lucratif par l'État du Delaware et bénéficie d'une exonération fiscale au titre d'organisation religieuse. Sa doctrine repose sur un commandement inconditionnel – « Tu ne procréeras point » –, et quatre piliers : le suicide, l'avortement, le cannibalisme et la sodomie. En réaction à l'influence grandissante des prédicateurs évangéliques dans l'Amérique des années 1990 et à l'idéologie consumériste, Chris Korda et la CoE choisissent d'employer des stratégies de transgression par l'absurde empruntées aux dadaïstes. Leurs interventions subversives miment et mettent à mal les propagandes religieuses et politiques à travers sermons, manifestations, interventions télévisuelles, publiereportages et dance music. Les bannières présentées dans l'exposition ont été utilisées lors de différentes interventions publiques menées par la CoE au cours des années 1990. Elles témoignent du sentiment d'extrême urgence qui animait l'artiste et ses partisans à l'époque.



Programme des performances

12.10.2023

Cem A., *Sticker Vendor Comes to Mudam*

Lukáš Hofmann, *Long story short.*

Taus Makhacheva, *ASMR Spa*

13.10.2023

Taus Makhacheva, *ASMR Spa*

14.10.2023

Taus Makhacheva, *ASMR Spa*

Lukáš Hofmann, *Long story short.*

29.10.2023

Ndayé Kouagou, *4 dogs and a plum*

03 + 04 + 05.11.2023

Jean-Charles de Quillacq, *The Stand-In*

09 + 10.12.2023

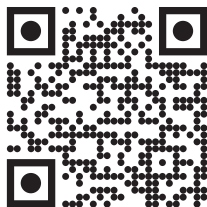
Taus Makhacheva, *ASMR Spa*

17.12.2023

Anna Franceschini, *JET SET*

07.01.2024

PRICE, *I Try My Tongue (sequences)*



Programme complet sur
mudam.com

Les artistes

Cem A.

Monira Al Qadiri

Panteha Abareshi

Kate Cooper

Pauline Curnier Jardin

Jesse Darling

Stine Deja

Omer Fast

Anna Franceschini

Guan Xiao

Lukáš Hofmann

Christian Jankowski

Chris Korda

Ndayé Kouagou

Ghislaine Leung

Isaac Lythgoe

Taus Makhacheva

Diego Marcon

Sidsel Meineche Hansen

Jacopo Miliani

Marie Munk

Chalisée Naamani

Agnieszka Polska

PRICE

Jean-Charles de Quillacq

Mika Rottenberg

Julika Rudelius

Dorian Sari

Sin Wai Kin

Shinuk Suh

Martine Syms

Mungo Thomson

Cajsa von Zeipel

Artur Żmijewski

Publication
After Laughter Comes Tears

Éditée par Mudam et Lenz Press, cette publication accompagne et complète l'exposition. Elle réunit des images et des textes sur les œuvres des artistes, des vues d'installations et une conversation entre les commissaires de l'exposition et les directrices de la publication. Le livre suit la trame de l'exposition, avec un prologue, quatre actes et un épilogue qui reprennent chacun un nombre d'extraits issus d'ouvrages de théorie, de fiction et de poésie qui ont inspiré et étayé les thèmes de l'exposition. Pour enrichir le registre d'un catalogue d'exposition traditionnel, chaque artiste a reçu carte blanche – une invitation à contribuer au livre avec leurs propres propositions.



Pascal Aubert, Sarah Beaumont, Emma Bervard, Sandra Biwer, Geoffroy Braibant, David Celli, Michelle Cotton, Minh-Khan Dinh, Diane Durinck, Zuzana Fabianova, Clarisse Fahrtnann, Marie-Noëlle Farcy, Sylvie Fasbinder, Paula Fernandes, Laurence Le Gal, Christophe Gallois, Jordan Gerber, Martine Glod, Richard Goedert, Vere Van Gool, Thierry Gratien, Christine Henry, Juliette Hesse, Camille d'Huart, Julie Jephos, Germain Kerschen, Clara Kremer, Deborah Lambolez, Vanessa Lecomte, Nathalie Lesure, Carine Lilliu, Filipa Lima, Ioanna Madenoglu, Frédéric Maraud, Tawfik Matine El Din, Tess Mazuet, António Mendes, Max Mertens, Laura Mescolini, Mélanie Meyer, Clément Minighetti, Barbara Neiseler, Carlotta Pierleoni, Markus Pilgram, Inès Planchenault, Clémentine Proby, Boris Reiland, Susana Rodrigues, Jade Saber, Alexandre Sequeira, Elodie Simonian, Lourindo Soares, Bettina Steinbrügge, Cathy Thill, Aurélien Thomas, Joel Valabrega, Sam Wirtz et Ana Wiscour.

Équipe Mudam

Conception graphique : Sam de Groot
Langue : Anglais
Date de parution : décembre 2023
Disponible au Mudam Store et sur
mudamstore.com

Newsletter

Abonnez-vous à notre newsletter et recevez des mises à jour hebdomadaires sur les temps forts du Mudam :

mudam.com/newsletter

Réseaux sociaux

@mudamlux #mudamlux
#openmuseum #afterlaughtercomestears
#mudamperformances

Couverture :
Mungo Thomson, *Volume 2. Animal Locomotion*, 2015–22 (Filmstill)
Photo : Mungo Thomson

Remerciements

Le Mudam Luxembourg – Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean remercie le ministère de la Culture, l'ensemble des donateurs et des mécènes, et en particulier pour leur soutien exceptionnel

The Leir Foundation, JTI,
Luxembourg High Security Hub, Allen & Overy,
Banque Degroof Petercam Luxembourg,
Cargolux, The Loo & Lou Foundation,
M. et Mme Norbert Becker-Dennewald

ainsi que

Arendt & Medernach, Baloise,
Banque de Luxembourg, CapitalatWork
Foyer Group, CA Indosuez Wealth,
Elvinger, Hoss & Prussen, PwC, Atoz,
AXA Group, Société Générale, Soludec SA,
Swiss Life Global Solutions, Bonn & Schmitt,
Dussmann Services Luxembourg,
Indigo Park Services SA,
Les Amis des Musées d'Art et d'Histoire
et American Friends of Mudam.

Partenaires

Avec le soutien de :
The Danish Arts Foundation
Ambasciata d'Italia Lussemburgo
Fondation Cavour

Merci à :
Spazio Meta
Ambassade de la République tchèque à
Luxembourg