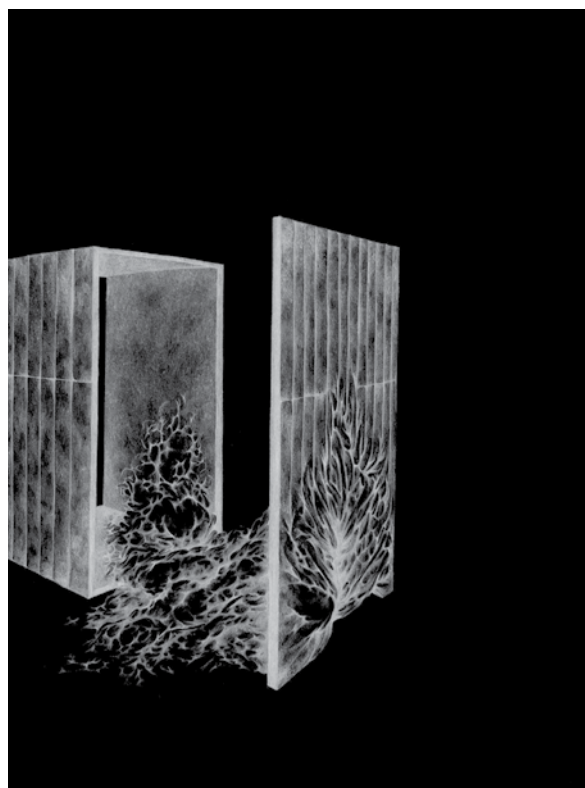


Document d'aide à la visite (collège-Lycée)



JEZY KNEZ

*Le sol qui se
soumet au vent,
prospère*

»-> exposition du 20 mai au 18 juillet
et du 12 août au 3 octobre 2021

ATELIER LEGAULT, OMBRÉE D'ANJOU

Préparer et réserver votre visite :

Jacqueline Charrier
Responsable Atelier Legault
Place de la République
POUANCÉ - 49420 OMBRÉE D'ANJOU
02.41.92.90.62
atelier.legault@ombreedanjou.fr



LA RÉFÉRENCE : INFLUENCES

Chacun se nourrit de ses rencontres.
« Rendre hommage, tracer un chemin entre
les générations. Faire preuve d'humilité,
créer des liens et des proximités.
L'histoire de l'art est ponctuée de ces
échanges, véritables failles spatio-
temporelles. Les artistes se co-optent et
s'invitent, se cherchent et s'entourent. »

Pierre Nicolas Ledoux, « l'art de la référence »,
Référentiel / Catalogue du 24E
Festival international de l'affiche et du graphisme de
Chaumont, 2013

Pour cette exposition, Jezy Knez (duo
composé de Guillaume Jezy et Jérémie
Knez) prennent appui sur une série de
5 tableaux de Thomas Cole (1801-1848),
The course of Empire, découverte lors
de l'exposition *Une brève histoire de
l'avenir* au Louvre en 2015. Cet ensemble
propose dans un même décor de paysage
de montagnes, le destin cyclique d'une
civilisation pouvant s'apparenter à la
Rome Antique.

Le premier opus *L'état sauvage* (1) met en
scène une aube de l'humanité, un mythe
des origines de l'homme. Il devient le
support de réflexion des deux plasticiens
qui se concentrent sur les notions
successives évoquées par Cole : état
pastoral (2), l'apogée (3), la destruction (4)
et la désolation (5).



(1)



(2)



(3)



(4)

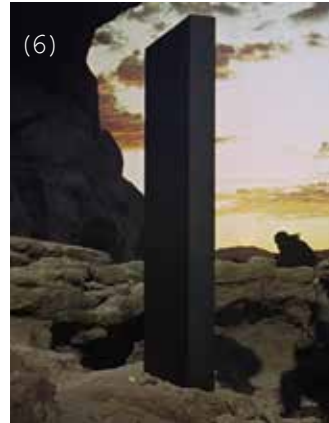


(5)

La référence se fait alors à la fois refuge mais aussi moteur de création. Et de fil en aiguille, elle se révèle multiple et complexe. Leur intérêt commun pour la Pré-histoire, pousse les artistes vers des auteurs tels que René Barjavel et *La nuit des temps*, brèche permettant d'entrevoir une Histoire constituée de strates innombrables comme autant d'ouvertures vers des récits de science-fiction et des ouvrages d'anticipation imprégnés le plus souvent d'inspirations politiques.

Le cinéma de Stanley Kubrick, *2001: L'Odyssée de l'espace* (6) prête la figure du monolithe noir, décor étrange et inquiétant par exemple. Ainsi que *Dune* de Franck Herbert avec son prince doté de pouvoirs de vision révélant différentes versions possibles du passé et du futur. Mike Kelley et ses versions de la « cité Kandor » (7), berceau du héros Superman,

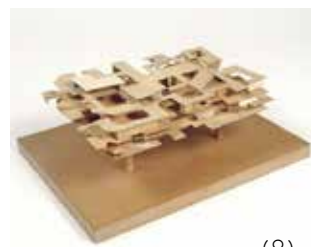
Yona Friedman (8) et son décor urbain très plausible, reconstitué dans le film *Blade Runner* qui en a été tiré en 1982. Katsuhiro Otomo et son manga *Akira* (9), véritable défouloir de l'effondrement.



(6)



(7)



(8)



(9)

Les influences se font alors corrélations qui résonnent d'un moment de l'Histoire, qui s'imprègnent de tout ce que nous vivons.

LA POÉTIQUE DU TITRE

Quelle importance du titre pour une exposition, une œuvre ?

Le sol qui se soumet au vent, prospère. Une citation qui invite à l'imagination, la projection, la poésie, éveille l'intérêt et les sens du spectateur. Une citation reformulée comme référence à la montée d'une révolte, d'une masse, qui est restée invisible, imperceptible. Le titre est comme un écho à de nombreux phénomènes naturels et biologiques, de concrétions, greffes, pollinisations à la base du vivant de mouvement latent, imperceptible mais bien présent. Relativement didactique, il convoque une dualité primaire : le sol est la base de ce nouveau monde, en osmose avec l'environnement puis les éléments s'en échappent, s'en arrachent et telles des parasites des vagues à l'expressivité menaçante favorisent ce mouvement étayées par le mouvement des lances acérées.

Ce titre se fait alors proverbe poétique (prophétique ?, hypothétique ?) et opère un glissement et un recul pour le spectateur

comme l'on pourrait l'envisager avec *Etant donné* de Marcel Duchamp (11).



(11)



(12)

Marcel Duchamp, *Etant donné* : 1°) *la chute d'eau*, 2°) *le gaz d'éclairage*, 1966, Montage de divers matériaux : vieille porte en bois, briques, velours, bois, cuir tiré sur une trame en métal, branchage, aluminium, fer, verre, plexiglas, linoléum, coton, lampes à gaz, moteur, etc. 242,5x 177,8, 124,5 Musée de Philadelphie, donation Fondation Cassandra

(12) Richard Baquié, *Sans titre, Etant donné* : 1°) *la chute d'eau*, 2°) *le gaz d'éclairage...*, 1991
Matériaux divers, 259 x 204 x 408 cm

Et dans cette boucle, cet anneau de Moebius, le monde apparaît simultanément ou successivement en ruine et en devenir. Il s'agit pour les artistes de convoquer des temporalités éloignées qu'elles soient passées ou futures ; en somme de créer une image temporaire avec l'idée de cristalliser un instant en mutation, sans jugement (moral) aucun.

Ces univers sont alors à la fois utopiques et dystopiques et y favorisent l'inscription de fictions ouvertes. Les scénarii potentiels s'ouvrent vers des entités duelles qui se rencontrent avec ou sans collision mais toujours dans un jeu de codes, techniques, styles et sujets comme autant de kaléidoscopes en mouvements simultanés.

Ces récits fusionnels font écho dans la pratique d'artistes tels les frères Chapman (13), les frères Quistrebert (14) ou encore Laure Prouvost (15), peut-être également *Metropolis* de Fritz Lang (16) ou la version revisitée de Osamu Tezuka (17).



(13)



(14)

NARRATION - HISTOIRE - FICTION

Comment proposer un univers suffisamment vaste à imaginer ?

Thomas Cole, par exemple, dépeint une société se développant jusqu'à l'apogée avant de décliner puis disparaître.

Jezy Knez décide de projeter ce scénario à différentes époques, sociétés ou mythes à venir.

Ils croisent l'histoire et les histoires avec un caractère résonnant. Un glissement s'opère entre fictions et événements anticipés, entre faits réels et fantasmes. La chronologie est alors non linéaire, disruptive dans une succession de cycles qui n'offrent ni la possibilité de percevoir, ni de comprendre, ni d'observer entièrement l'œuvre.

A l'image de la *Galerie des Glaces* de Versailles, elle est un miroir : le monde réel y est reflété ou révélé dans une stratification ouvrant sur de nombreux possibles. L'objectif est de générer des lectures plurielles telles les « Cités des Creux et des Sillons » de *Dune*.



(15)



(16)



(17)

1- PROJET 2- PROCESSUS 3- PROTOCOLE

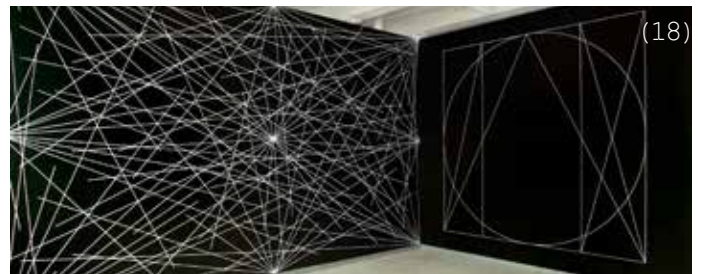
L'élaboration d'une œuvre plastique est une aventure « au long court ». Tout semble se mettre en place dans une énergie et un processus évidents mais un préambule, un projet sont nécessaires à sa concrétisation : le « work in progress » s'enclenche.

D'abord le travail d'atelier qui s'avère être le lieu d'exploration et de perception, de repérage des sites et terrains d'exploration potentiels. Cette exposition est un premier chapitre : le commencement de l'Histoire de l'Homme, une PRE-Histoire. Elle s'attache à observer l'influence du politique sur les formes, volumes et structuration des espaces afin d'interroger sur ce qui fait autorité dans l'architecture ou dans la construction tout en prenant en compte le lieu et en cherchant les points d'équilibre avec l'installation.

A travers des expérimentations et des manipulations, une attention particulière est portée aux constructions générées par des formes de résistance telle que la « barricade ». Cette dernière est a priori un objet de séparation mais ici elle instaure une certaine symétrie de la situation qui rend caduque l'opposition. Qui se protège ? Qui se défend ? Qui oppresse l'autre ? De l'entente à la discorde, de la cohabitation à la séparation. Ce n'est plus une simple confrontation mais une greffe, un effacement vers un instant de mutation : une construction perpétuelle de mondes parallèles qui se répète inlassablement suivant des règles préétablies. Le paradoxe de « construire une ruine » est mis en marche laissant visibles les principes de constructions.

L'œuvre suit un protocole qui pourrait être défini comme une caractéristique propre à certaines œuvres, dont la matérialité n'apparaît que le temps de leur exposition, et dont les matériaux sont renouvelés à chaque présentation.

Soi LeWitt par exemple, emploie des protocoles à réinvestir à chaque exposition, avec ses *Wall Drawing* (18) ou encore Pierre Huyghe avec *After a life ahead* (19) lors du *Skulptur Projekte* de Münster en 2017. Ces aller-retours entre le geste et l'image concrétisent une création qui évolue dans une urgence interactive.



IN SITU - PAYSAGES - ENVIRONNEMENT

La résonance avec le volume et le vide du lieu est prégnante comme un paysage à arpenter qui se déploie.

C'est un projet sur mesure, dans la linéarité de l'architecture qui interagit et profite des lignes, de la hauteur et de la lumière zénithale en faisceaux du bâtiment.

La spécificité des espaces d'intervention est étudiée comme pour faire entrer le spectateur au cœur d'une zone de mutation permanente. C'est une adaptation au milieu, un travail de proportions et de symétries (les formes des colonnes métalliques et les miroirs par exemple) dans cet ancien atelier d'usine textile du 19^{ème} siècle. L'environnement et ses développements sont domestiqués, fragmentés et mis en abîme dans des perspectives multiples comme le sont les zones d'éclairage qui révèlent les différents parcours teintés d'orangés la nuit tombée. Une véritable géologie hybride dans toutes ses modularités.

La sérénité du lieu se télescope avec un environnement/paysage déroutant, presque hostile qui colonise d'abord la surface dans un rapport au sol, à l'origine de tout. Ce territoire est-il en destruction, en expansion ? Il est d'évidence non neutre et non figé, favorisant l'émergence d'espaces étranges et inquiétants entre utopie et entropie. Cette prise en charge du lieu in situ peut faire écho à des démarches telles que celle de Nicolas Moulin qui vide et bétonne les rues de la

capitale, retouchant des photographies, dans *vider Paris* (20) ou encore la scénographie réalisée par Lars Spuybrock (Nox) lors de l'exposition *Vision machine* aux Musée des Beaux-Arts de Nantes en 2000 qui prend possession du patio de l'édifice (21).



(20)



(21)

DISPOSITIF - MISE EN SCENE - INSTALLATION- SCULPTURE

L'œuvre s'envisage tel un décor qui s'auto-organise. Chaque élément et chaque matière évoluent sur des plateformes qui dessinent des milieux expansifs. Une nature à la fois sauvage et domestiquée, visiblement chaotique, désertée par l'humain. Un véritable écosystème autonome, en proie à des métamorphoses par paliers ou marches. Une certaine expression de la vie qui tente de faire sa place à l'image d'une bataille de l'existence menée par des « vagues » excroissantes qui surgissent de la structure.

Dans le but de créer cette image temporaire, les artistes troublent les échelles et les différents rapports de mesures, de reflets. Ils cloisonnent l'espace central et en même temps l'ouvrent vers d'autres perspectives notamment vers une continuité infinie ou au contraire vers les « coulisses ». Les miroirs subliment la lumière et réinventent les volumes, les reconstruisent comme une véritable mise en scène invitant à se projeter dans ce paysage minimalisé, laissant divaguer des fantômes. Ces panneaux réfléchissants orchestrent un jeu sur deux points de vision : le concret et l'imaginaire, créant une ambiguïté entre complexité et dualité. Les miroirs pourraient être des portes, multiples entrées vers des mondes possibles.

Des pieux acérés (éléments de fiction) soutiennent les surgissements endossant le rôle à la fois de tuteur délicat et de piège. L'ensemble oscille en permanence entre précarité et danger ; la pointe des lances indiquant l'orientation du mouvement à venir.

La scénographie est un véritable « territoire occupé » par différents modelages et assemblages véritables rythmes géologiques ou organiques. Cette installation ou sculpture immersive provoque un rapport au spectateur particulier, lui offrant un environnement global à parcourir, traverser ou encore contourner.

Le dispositif élaboré est en état d'évolution, de transformation instable voire de révolution récurrente. Il est le théâtre d'affrontements de différentes natures et origines supposées (plastique, formelle, politique, historique, sémantique) en perpétuel spectacle. C'est d'ailleurs le spectateur qui peuple l'œuvre, qui active la pièce constituée de rupture et de stratification de mondes réels reflétés sous forme d'ellipse.

Cette appréhension de l'espace de l'œuvre se retrouve chez nombres d'artistes dont Claude Monet (*Nymphéas* à l'Orangerie) (22), Kurt Schwitters (*Merzbau*) (23), Xavier Veilhan (*Plus que Pierre*, Collégiale St-Martin, Angers, 2019) (24) ou encore Jeff Wall (*Restoration*, Moma, 1993) (25). C'est une incitation déambulatoire, partie de l'échelle humaine qui annonce une échelle monumentale, mondiale tout comme le représentait Thomas Cole.



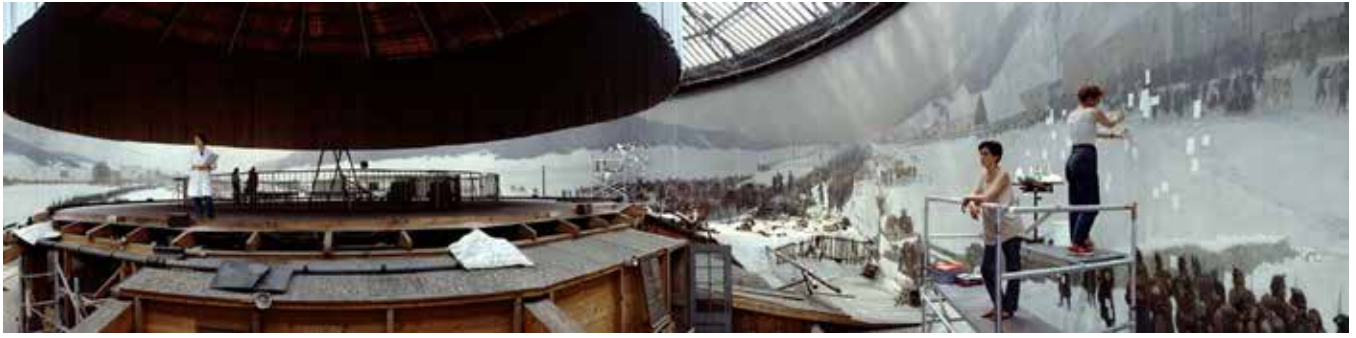
(22)



(23)



(24)



(25)

MATERIAUX : INDICES - QUALITES - FORMES

Le choix de matériau, support, médium est essentiel à toute élaboration d'oeuvre d'art. Comment déployer de grandes installations avec peu de moyens ? Jezy Knez détournent la contrainte économique en véritable outil de travail. Ils récupèrent, amassent des matériaux banals, considérés comme « pauvres » pour les sublimer dans leur brutalité même : lattes de parquet, planches de contre-plaqué, palettes de chantier, miroirs bon marché...

Cette matière première populaire est inépuisable et surtout modulaire. Elle se prête aisément à la construction de dispositifs volumineux d'ampleur et évoque sans difficulté Constantin Brancusi et le module répété sans fin pour ses « colonnes » (26). La planche serait la matrice, le premier élément. Il est aisé de la réemployer, de s'appuyer sur elle. Sa reconnaissance est immédiate et suggère un rapport au commun, au quotidien.



(26)

Sa forme se manifeste par des séries non linéaires qui exigent un apprentissage et une maîtrise de nombreuses techniques liées à sa nature même et à la notion d'installation. Le geste, la fabrication sont alors primordiaux et le rapport au faire inéluctable.

Le parquet brut craque, une odeur agréable se dégage de l'essence du bois.

Les dimensions, l'étalonnage et l'échelle des planches sont respectés instaurant ainsi une polysémie, un langage à la fois épuré et multiple.

RAPPORT AU DESS(E)IN

Le dessin est envisagé comme un outil à part entière, un outil de recherche qui tend à créer du sens, un véritable « dessein », comme Léonard de Vinci (27) ou encore Claes Oldenburg (28) l'envisageaient.



(27)



(28)

Il implique différentes phases d'exploration de formes construites ou imaginées. Différents scénarii émergent mais aucun n'est privilégié au détriment des autres.

Ces changements d'état progressifs sont à mettre en lien avec l'évolution et la transformation permanente de l'installation.

De l'esquisse de formes, de dessins, de volumes à différentes échelles naît une base de données dans laquelle les idées sont piochées : corrélation, transitions vers de nouvelles créations, un laboratoire du « à venir ».

Le dessin est à comprendre comme un « screenshot », une capture d'images lors de l'apparition d'un élément à exploiter, il est davantage une ligne de fond qu'une genèse. Il endosse simultanément plusieurs rôles : révélation, effacement, témoin, compagnon, trame. Il est également un rappel de la forme évolutive de l'oeuvre : ses archives.

Il est issu d'une pratique en rapport direct avec celle de la maquette en terme de projection, de préparation.

COLLABORATION & CO-CREATION

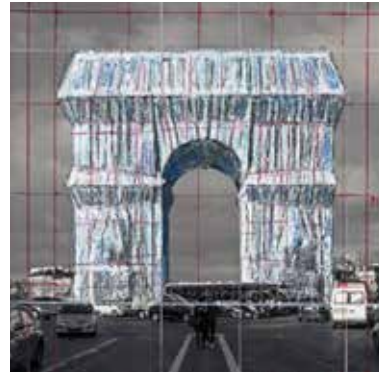
Historiquement, collaboration et co-création croisent la notion d'atelier et ses évolutions ; elles interrogent la répartition des savoirs et des tâches au service de l'œuvre, le désir de penser et produire ensemble autour de modes de création choisis, d'engagements esthétiques, sociaux ou politiques...

Les collaborations, co-créations et co-conceptions entre artistes conduisent à repenser le processus de création et le statut de l'œuvre comme celui de l'auteur vers une « singularité collective ». Guillaume Jezy et Jérémy Knez se nourrissent mutuellement de leurs influences respectives dans l'élaboration de leurs œuvres à 4 mains sur un bloc de matières premières générées par leurs expériences individuelles. La multidisciplinarité est une des clés de voûte des créations à plusieurs : permettre de rassembler des compétences issues de domaines divers au service d'un projet commun, fusionner des univers. C'est une rencontre qui se complète dans un partage de connaissances : un travail dans une urgence interactive.

Un parallèle est peut-être possible avec *Le Cyclop* de la forêt de Milly à Fontainebleau (29). Il est né de la volonté de Jean Tinguely de créer une construction hors normes. Construite essentiellement à partir de matériaux de récupération (métal, bois, tessons de miroir, céramique, etc.), elle mesure plus de vingt-deux mètres de haut et pèse près de trois cents tonnes. L'artiste et sa femme Niki de Saint Phalle commencent le chantier de construction en 1969 et invitent de nombreux artistes à venir collaborer : César, Arman côtoient Jean-Pierre Raynaud, Jesús Rafaël Soto, et des hommages rendus à Marcel Duchamp et à Yves Klein... Ou dans un contexte de symbiose pour le couple Christo et Jeanne-Claude (30).



(29)



(30)

AVEC LES ELEVES

La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques

Quelle(s) histoire(s) raconte l'œuvre?

Inventer une narration, des suites possibles à partir de l'observation et l'appréhension de cette dernière, en dessin, en image ou collage, en montage, à l'écrit.

La matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre

Comment des matériaux banals, issus du quotidien peuvent se transformer en œuvre d'art ? Réflexion sur le potentiel significatif et sensible de la matière, sa valeur expressive. Les matériaux prennent vie, bougent et se répètent.

« tout court, tout bouge, tout se meut »
Umberto Boccioni

La présentation et la réception de l'œuvre

Dans le cadre d'un travail photographique, réfléchir à la manière de créer du sens, révéler l'installation aux spectateurs à partir de jeux visuels mettant en tension la perspective, la lumière, la profondeur, les caractéristiques du lieu.

Comprendre l'intérêt et l'impact de la maquette. A partir d'un plan et patron du lieu, remonter le volume et l'installation.

L'idée, la réalisation et le travail à l'œuvre

Montrer le processus allant de l'intention au projet, prendre à rebours l'élaboration de l'œuvre et imaginer ses points de départ possibles, langages et supports de communication de l'intention au projet comme des archives à inventer.

La création à plusieurs plutôt que seul

Partage des compétences et des tâches. Réaliser à partir d'éléments similaires et de modules une sculpture qui tient debout.

La présentation et présence matérielle de l'œuvre dans l'espace

Le temps de l'exposition et le temps de l'œuvre

Que reste-t-il de l'œuvre après l'exposition ? Maquette, dessin, photos, matières premières : les traces, les souvenirs

Générer de nouvelles formes

Réadaptation à un autre lieu, à d'autres dimensions

MOTS CLEFS

Sculpture, matériaux, gestes, installation, insitu, espace, architecture, construction, lieu, paysage, environnement, récit, narration, fiction, utopie, dystopie, science-fiction, référence, citation, collaboration, co-création, présentation, scénographie, immersif, monumental.

VUES D'EXPOSITION ET MAQUETTE DU PROJET



Document réalisé par Hélène Quéré, professeure d'arts plastiques, coordinatrice territoriale, DAAC, Rectorat.
Téléchargeable sur le site Internet du Frac.

Service des publics :

Lucie Charrier
l.charrier@fracpdl.com
t. 02 28 01 57 66

Chloé Godefroy
c.godefroy@fracpdl.com
t. 02 28 01 57 62

Emilie Le Guellaut (site de Nantes)
e.leguellaut@fracpdl.com

Mathilde Moreau (site de Nantes)
m.moreau@fracpdl.com

Hélène Quéré, professeur d'arts plastiques,
coordinatrice territoriale, DAAC, Rectorat.
helene.quere@ac-nantes.fr

Le Frac des Pays de la Loire est co-financé par l'État et la Région des Pays de la Loire, et bénéficie du soutien du Département de Loire-Atlantique.



Fonds régional d'art contemporain
des Pays de la Loire
La Fleuriaye,
24 bis boulevard Ampère,
44470 Carquefou
T : 02 28 01 50 00
www.fracdespaysdelaloire.com

clichés d'exposition © Fanny Trichet
