

# LE MUSÉE PASSAGER

ART CONCERTS PERFORMANCES ATELIERS

DOSSIER DE PRESSE

## SAINT-DENIS

5 AVRIL au 20 AVRIL 2014

PLACE VICTOR-HUGO

## ÉVRY

26 AVRIL au 11 MAI 2014

PLACE DES DROITS DE L'HOMME ET DU CITOYEN

## MANTES-LA-JOLIE

17 MAI au 1<sup>er</sup> JUIN 2014

PLACE SAINT-MACLOU

## VAL D'EUROPE

7 JUIN au 22 JUIN 2014

PLACE D'ARIANE

## CONTACTS PRESSE

Isabelle Louis

[isabelle@isabellelouis.com](mailto:isabelle@isabellelouis.com)

tél. 01 42 78 18 04

Florence Massenot

[florence.massenot@iledefrance.fr](mailto:florence.massenot@iledefrance.fr)

tél. 01 53 85 66 50

[www.lemuseepassager.iledefrance.fr](http://www.lemuseepassager.iledefrance.fr)

# LE MUSÉE PASSAGER

L'horizon nécessaire

avril à juin 2014

Introduction

P.04

## LE MUSÉE PASSAGER

Présentation

P.05

Un musée et un espace de vie

P.06

Un projet collaboratif, une implantation locale

P.07

## LA LIGNE ARTISTIQUE

Les arts plastiques

P.09

Les performances

P.10

La musique

P.10

## LE PROJET ARCHITECTURAL

Identité architecturale

P.11

Une démarche d'éco-conception

P.12

Les Ateliers Frédéric Laffy

P.13

Philippe Rizzotti

P.14

Les artistes

Dans la galerie

P.15

Sur la terrasse

P.19

Performances street art

P.21

Partenaires

P.24

Informations pratiques

P.26

## La Région Île-de-France prend aujourd'hui une nouvelle initiative pour l'art contemporain : **LE MUSÉE PASSAGER**

Structure itinérante qui s'installera dans l'ensemble des départements franciliens durant quatre ans, *le musée passager* poursuit d'une autre manière le soutien, la promotion et l'accessibilité de la culture par la Région. Il souligne l'importance qu'elle accorde à une rencontre plus intense encore entre la création, les Francilien-nes et les territoires.

La culture est l'identité essentielle de la région-capitale. Elle constitue un levier majeur pour la transition que la Région a décidé d'accompagner dans toutes ses politiques, pour faire de l'Île-de-France une région forte, solidaire et rayonnante.

*Le musée passager* est imaginé pour les acteurs de cette mutation : artistes, médiateurs, citoyen-nes, jeunes, étudiants, apprentis, établissements d'enseignement, entreprises majeures et PME, etc. Il les appelle à s'impliquer au cœur des villes où il s'installera pour s'approprier les œuvres, approfondir l'échange avec les artistes et transmettre à ces territoires une énergie à la hauteur de ce qu'une région comme la nôtre est capable d'offrir.

En exposant la jeune scène française – et notamment francilienne – comme des artistes de stature internationale, *le musée passager* se veut un lieu ouvert, à la scénographie propice aux découvertes, aux rencontres, aux expériences, mêlant convivialité et contact intime avec les propositions artistiques, agrégeant librement des initiatives construites pour tous les publics.

Avec *le musée passager*, la Région veut connecter plus encore la création contemporaine au cœur des villes franciliennes, la croisant avec les technologies dont elle s'empare pour explorer de nouveaux champs comme pour entrer en relation plus approfondie avec la genèse et le sens de l'œuvre.

Par cette approche renouvelée de son action, la Région invente l'Île-de-France de demain aussi dans le champ de la création contemporaine. Il s'agit de créer *L'horizon nécessaire* de son espace-capitale, de cet espace francilien, territoire des possibles.

Jean-Paul Huchon

Président du Conseil régional d'Île-de-France

Julien Dray

Vice-président du Conseil régional d'Île-de-France  
chargé de la culture

# LE MUSÉE PASSAGER

## PRÉSENTATION

La Région Île-de-France s'est fixée comme objectif de permettre l'accès à la culture pour l'ensemble des Franciliens. Elle souhaite également faire de la culture un pilier de développement régional, en appliquant une exigence artistique poussée, ainsi qu'en imposant une diversité et une lisibilité à ses actions.



Pour donner forme à ses ambitions, la Région Île-de-France lance *Le musée passager*, une manifestation itinérante construite autour de la création contemporaine. Sa création et son organisation ont été confiées aux Ateliers Frédéric Laffy et à l'architecte Philippe Rizzotti.

Pendant quatre années, de 2014 à 2017, *Le musée passager* va parcourir 25 villes à travers l'Île-de-France, en stationnant une quinzaine de jours à chaque étape. Pour l'année 2014, les territoires de Saint Denis, Evry, Mantes La jolie et du SAN du Val d'Europe accueilleront le musée d'avril à juin.

Suggérer les sensations, aiguïser les curiosités, amener par des voies détournées, accompagner par des démarches pédagogiques, agir collectivement, s'ouvrir aux diverses expressions, épouser les médias

modernes sont les conditions essentielles de la réussite de ce projet.

Ce rendez-vous annuel est conçu comme un véritable espace de vie à la programmation dynamique, associant cette année arts plastiques, street art, hip-hop et musique électronique.

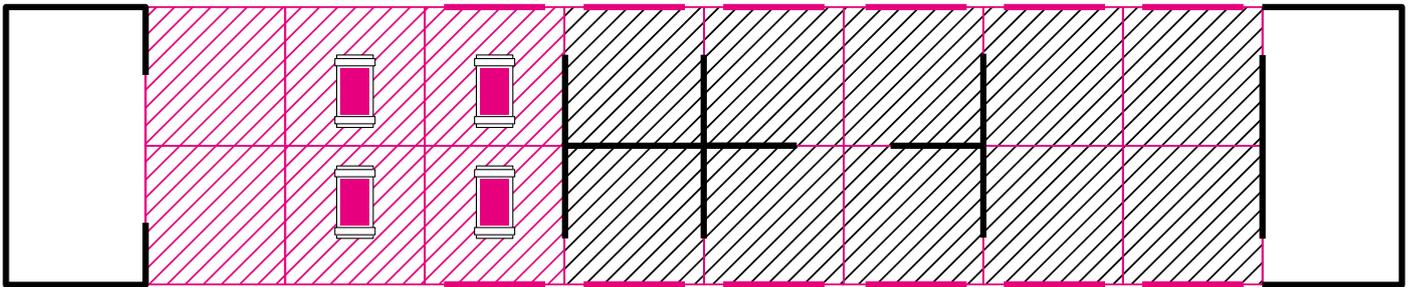
Par cette manifestation, la Région entend fédérer les acteurs du territoire, professionnels, partenaires locaux, associations, établissements scolaires, universités, collectivités locales et acteurs économiques, afin de donner lieu à une manifestation culturelle régionale entièrement gratuite et à large visibilité. La dimension participative occupe une place importante et valorise l'implication de jeunes en insertion, de bénévoles et de jeunes étudiants.

## LES PRINCIPAUX OBJECTIFS DU PROJET

- | Permettre l'accès à la culture pour les publics éloignés de l'art
- | Donner une nouvelle visibilité à la création contemporaine dans des espaces non dédiés à l'art contemporain
- | Fédérer les acteurs régionaux autour d'une manifestation culturelle
- | Créer l'événement en mobilisant un maximum d'acteurs locaux
- | Contribuer au rayonnement et au développement culturel de la région Île-de-France
- | Proposer un projet innovant et ambitieux qui dynamise et incarne le territoire francilien

## UN MUSÉE ET UN ESPACE DE VIE

Ce musée d'un nouveau genre est tout autant un outil de mise en scène de l'art qu'un lieu de sociabilité. Sa nature étant double, bien qu'entremêlés jusqu'à se fondre l'un dans l'autre, deux espaces principaux se distinguent :



///////// le premier correspond au besoin scénographique des œuvres d'art : c'est l'espace muséal proprement dit. La scénographie présente des photographies, vidéos, sculptures et installations d'artistes émergents et reconnus. C'est la galerie.

///////// le second est un lieu de vie ouvert vers l'extérieur, qui invite le public à se détendre, discuter, échanger. Un lieu où l'on passe du temps, où l'on se retrouve, que l'on investit. Un lieu où l'on revient

pour découvrir de nouvelles installations, participer à un événement, assister à une performance, une rencontre ou à un atelier. C'est la terrasse.

Dans cet espace sont installées des tables vidéo présentant des œuvres numériques. Ces tables reprennent symboliquement le design de la caisse de protection et de transport d'œuvres d'art. Le visiteur est invité à voir les œuvres tout en discutant, buvant un verre ou mangeant un morceau.

## UN PROJET COLLABORATIF, UNE IMPLANTATION LOCALE

Le musée passager est pensé comme un lieu appartenant à tous, une scène et un lieu d'expression pour tous. L'organisation de sa mise en place incite les populations locales, les associations et les acteurs économiques régionaux à s'engager dans un projet commun, sous la forme de partenariats de compétence notamment.

La programmation événementielle (concerts, performances de *street art*, etc.) est ainsi essentiellement organisée avec les associations, collectifs, troupes, groupes et Dj's locaux. L'élaboration même de la manifestation est mise en place en partenariat avec les écoles, les facultés et les PME locales.

L'importance de la médiation. En sus des collaborations, des visites du pavillon sont organisées pour les classes de la primaire au lycée, ainsi qu'en partenariat avec différentes associations locales. Des visites sont également conçues pour tous types de publics, individuels ou collectifs. Des ateliers sont programmés les mercredis et week-ends avec un artiste, notamment autour du *street art*. Des rencontres avec les artistes sont également organisées.

Enfin, afin de toucher un maximum de public, *Le musée passager* est placé dans des lieux de passages importants et spontanés, où se croisent toutes les catégories sociales : une sortie de RER, la place principale de la ville, aux abords d'un centre commercial, etc.



Aleteia, Signal, Grigny-Grande-Borne, 2011.

## LA LIGNE ARTISTIQUE DU MUSÉE PASSAGER “L’horizon nécessaire”

Investir plusieurs champs de création (arts plastiques, performance, musique) et plusieurs univers (street art, créations inspirées du monde numérique, hip-hop, musique électronique).

La ligne artistique défendue pour la première édition du *musée passager* sous l'intitulé *L'horizon nécessaire* est un regard projeté vers l'avenir d'un monde contemporain bouleversé par l'outil numérique : effacement des frontières physiques, multiplication des potentiels, redéfinition de l'individu dans des communautés mouvantes. Il est à la fois un médium

distinct, source de créations qui lui sont spécifiques, un moyen de diffusion, grâce à des canaux inédits, et une source de réflexion sur la place de l'Homme dans la société.

Les œuvres exposées illustrent la manière dont les artistes plasticiens s'emparent de ce mouvement et y répondent en continuant l'histoire de l'art.



Thomas Lévy-Lasne, *Couple 02*, 2011.  
Huile sur toile, 200 x 200 cm. Courtesy Isabelle Gounod.



Jannick Guillou, *Indivisibles et...* +48° 50' 54.51, +2° 20' 22.58. Composition graphique vectorielle. © Valérie Belin ADAGP 2014.

## LES ARTS PLASTIQUES

La programmation met l'accent sur le rapport entretenu par les arts plastiques avec l'outil numérique. À travers un panel de médias qui recouvrent les diverses possibilités d'expression d'un artiste du XXI<sup>e</sup> siècle, la programmation du pavillon a pour objet de promouvoir les formes qui sous-tendent une réflexion renouvelée par les nouvelles technologies.

Quelle que soit leur technique, comment les artistes ont-ils transformé leur pratique ? Que font-ils des maîtres ? Dans quelle mesure leurs univers intellectuel et plastique reflètent-ils le nouveau monde ? Quelles images nous renvoient-ils de notre société, de l'individu et du grand mouvement qui s'accélère ? Comment se placent-ils face à l'histoire de l'art ?

Réparties pour moitié entre la galerie et la terrasse une vingtaine d'œuvres mettent la lumière sur une jeune génération adossée à des artistes de stature internationale. Nous retrouvons les vidéos de Bill Viola, Ludovic Sauvage, Isabelle Levenez et Andrée

Philippot-Mathieu, les animations Yang Yongliang, Jan Kopp et du duo Christian Rizzo – Iuan-Hau Chiang, les photographies de Valérie Belin, le mobile d'Elias Crespin, les installations vidéos d'Ann Veronica Janssens, Jannick Guillou et Maud Maffei, les réalités augmentées de Marie Maillard et Justine Emard, et les peintures de Youcef Korichi et Thomas Levy-Lasne, les dessins de David Hockney.

La scénographie sort des cimaises et se poursuit sur les tables vidéo. Celles-ci sont pensées pour souligner la nature hybride du musée passager, lieu de vie d'exposition et lieu de vie, pour voir de l'art et pique-niquer ou boire un verre en même temps.

## LES PERFORMANCES

Une attention particulière est apportée à la programmation de performances de *street art* qui, à l'instar des arts numériques, a acquis ces dernières années sa reconnaissance au sein des beaux-arts.

À l'instar de la révolution numérique, ce courant artistique tente par divers aspects de renverser une société pyramidale à la cime dominante, pour un nouvel âge démocratique marqué par le *bottom up*. Là encore, de jeunes artistes côtoient de grandes signatures, afin d'illustrer l'amplitude des techniques,

de la classique bombe aérosol au *light painting*. Ces performances sont réalisées avec des habitants des villes visitées. Les artistes sélectionnés vont préparer leurs actions lors de *workshops* organisés avec des lycéens, des apprentis et des associations locales.



Shuck One, *Partition féérique*, 2012. Acrylique, aérosol et marker sur papier, 29,7 x 84 cm. Photo : Séka.

## LA MUSIQUE

Le musée passager propose également une programmation riche et variée d'événements.



Pour signifier la nature hybride du musée passager, à la fois lieu d'exposition et lieu de vie, la programmation musicale a une place prépondérante. Dans tout l'espace et en continu, des playlists seront diffusées. Plusieurs fois par semaines, des concerts et performances de danse viendront créer l'événement sur des propositions de In Bloom (Encore!, Hartzine, La Brousse, Club Laurence, Chrijs...), End of the Weak, Nuits Blanches, Aktuel Force, Minies... Venez poser votre son !

# UN PROJET ARCHITECTURAL MOBILE ET MODULABLE

## IDENTITÉ ARCHITECTURALE

Le pavillon imaginé par Philippe Rizzotti est mobile et modulaire. Il est conçu pour être accueillant, à la fois pour le public, mais aussi pour les artistes et les œuvres qui y sont exposés. Il s'organise autour de deux espaces : un espace intérieur proprement muséal et un espace ouvert sur la ville. Deux conteneurs

maritimes positionnés en vis-à-vis, servant d'une part au transport de la structure et d'autre part à la lester, libèrent un espace central permettant d'accueillir le public et les œuvres. L'espace créé couvre une surface totale de 150 m<sup>2</sup>.



Inspiré des structures éphémères couramment utilisées dans les grandes foires métropolitaines d'art contemporain, le projet du pavillon d'exposition est avant tout flexible, capable de s'adapter aux variations des expositions et événements qui y seront hébergés.

Ce mélange d'éléments *low-tech* et *high-tech* permet de créer un univers alliant interactions matérielles et virtuelles à l'image des caisses de transport d'œuvre d'art transformées en tables vidéo.



## UNE DÉMARCHE D'ÉCO-CONCEPTION

L'éco-conception consiste à considérer l'environnement dès la phase de conception des produits, qu'il s'agisse de biens, de services. Une approche globale préventive de fabrication, intégrant économie de matière, d'eau, d'énergie, utilisation de technologies propres, est appliquée tout au long du processus de fabrication.

### LES MATÉRIAUX

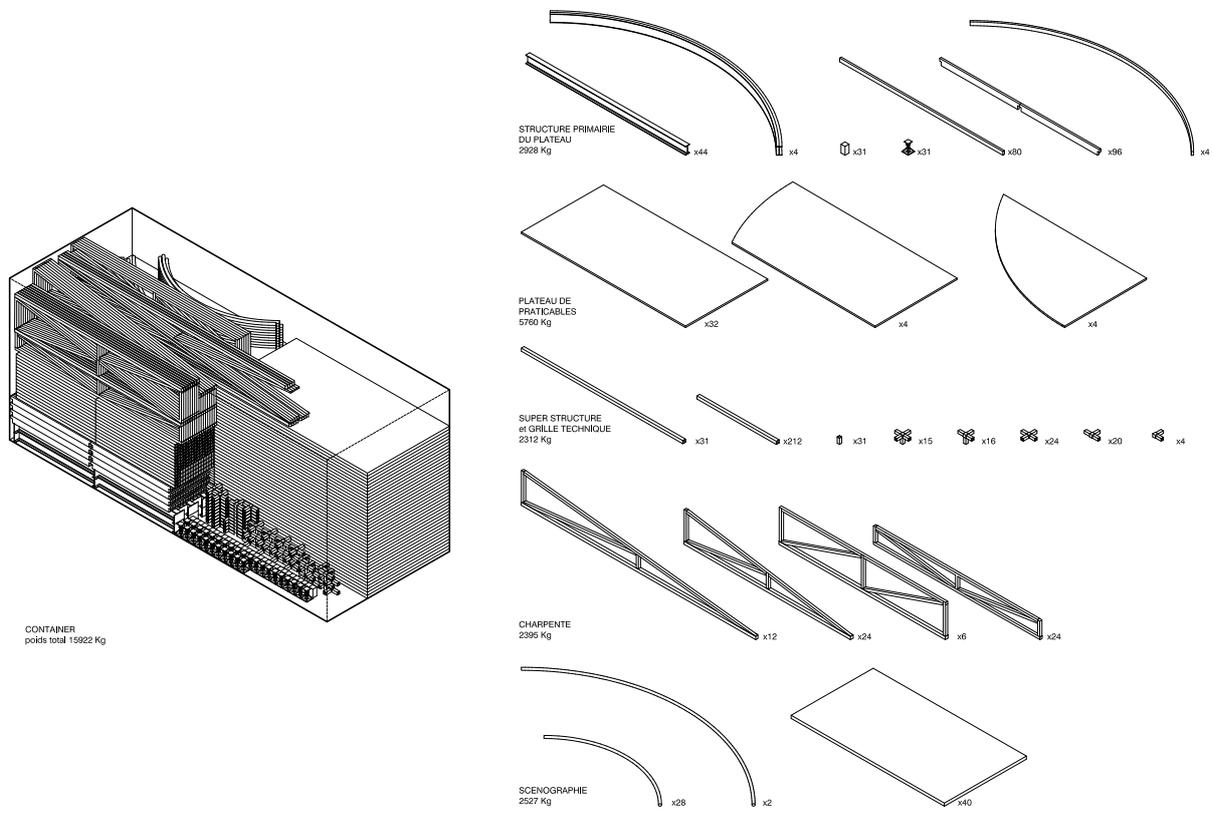
Les matériaux utilisés sont en nombre réduits et choisis afin d'optimiser l'économie et la flexibilité du projet. Les éléments de structure sont réalisés en acier. L'ossature amovible est réalisée en bois. La paroi extérieure est réalisée en métal déployé progressive et polycarbonate ainsi qu'en panneaux Danpalon®. Les revêtements intérieurs du pavillon,

le mobilier et les éléments des dispositifs scénographiques sont réalisés en panneaux alvéolaires. Les concepteurs ont pris soin de calepiner l'ensemble des panneaux de bois afin d'optimiser les coupes, de minimiser au maximum les chutes et de gérer les nuisances environnementales engendrées par les différentes activités liées au chantier.

### L'ÉQUIPE DE CONCEPTION

Les architectes, le bureau d'étude et les entreprises travaillent en étroite collaboration pour mettre au point le projet et le réaliser dans un cadre

pédagogique, une partie de la fabrication se faisant avec des étudiants des écoles d'art et d'architecture de la région.



## LES ATELIERS FRÉDÉRIC LAFFY

Les Ateliers Frédéric Laffy cherchent les nouvelles modalités de création et de diffusion de l'art en prenant appui sur les évolutions de la création contemporaine, les transformations sociales et les avancées technologiques et du savoir-faire.

En 2010, Frédéric Laffy décide de mettre sur pied une structure qui soit capable de répondre aux besoins de production des artistes selon un protocole déterminé. Les Ateliers Frédéric Laffy assurent la production et l'orchestration de la collaboration entre un artiste et l'artisanat d'excellence. Alors que l'ambition de l'artiste Robert Rauschenberg était de « combler la brèche entre l'art et la vie » en faisant entrer des morceaux du quotidien dans l'œuvre d'art, celle des Ateliers est de faire entrer l'art dans le quotidien. L'art ne doit pas être un vulgaire divertissement ni un discours hermétique. Il doit rester une forme de transcendance, consciente ou non, émotive ou non, intellectuelle ou non, sensuelle ou non, mais supérieure, toujours. En introduisant l'art dans le quotidien, la volonté est de vivre une double expérience : juxtaposer l'activité quotidienne et l'expérience artistique. La forme ne prime pas le propos, elle le soutient.

En 2013, après avoir été pendant trois ans administratrice du Centre Photographique d'Île-de-France, Laetitia Maffei rejoint les Ateliers Frédéric Laffy dans l'objectif de développer des projets d'ingénierie culturelle. Laetitia Maffei a travaillé successivement à la galerie Haboldt à New York puis au centre Georges Pompidou à la conception de l'exposition *Los Angeles 1955-1985* avec Catherine Grenier. Très

attachée à la transmission et à la médiation en matière d'art contemporain, elle cherche constamment à élargir les publics et rendre l'art accessible au plus grand nombre. Ouverte aux différents champs d'expressions, des arts plastiques aux arts décoratifs et appliqués, elle mène actuellement des recherches sur la question de l'espérance dans la création contemporaine.

À partir de 2013, les Ateliers élargissent leurs activités en développant une branche dévolue au commissariat et à l'ingénierie culturelle. Ce nouvel axe de leur recherche travaille à une nouvelle définition du musée, transformant volontairement le lieu d'exposition en lieu de vie. Les Ateliers veulent en faire un espace à la fois multiple et démocratique, attaché au public, à sa séduction et à son plaisir. Ils prônent la découverte des œuvres par l'épanouissement et le bien-être de l'individu. La transcendance artistique devient une manière de vivre. C'est à ce titre que la conceptualisation et le commissariat du *musée passager* leur ont été confiés.

Les Ateliers Frédéric Laffy élaborent également une proposition artistique inédite qui sera lancée au printemps 2014. Elle sera le fruit de réflexions nourries des immenses aventures plastiques et conceptuelles du XX<sup>e</sup> siècle, pour célébrer, aujourd'hui, l'union de Matisse et Sol LeWitt.

[www.ateliersfredericlauffy.com](http://www.ateliersfredericlauffy.com)

## PHILIPPE RIZZOTTI

Co-fondateur du collectif EXYZT en 2003, association qu'il préside jusqu'en 2009, il participe à la conception et réalisation de nombreuses installations habitées depuis l'Architecture du Rab, travail collectif de fin d'étude sur un terrain du Parc de la Villette jusqu'à Metavilla, pavillon français de la Biennale de Venise en 2006 avec Patrick Bouchain et Daniel Buren.

Il est aussi fondateur et gérant (2006-2010) de la SCM Club d'Hauteville, un espace de 300 m<sup>2</sup> regroupant un ensemble de structure et de travailleurs indépendants, artistes et architectes.

Entre 2007 et 2009, Philippe vit et travaille aux États-Unis et au Brésil où il développe le projet Momento Monumento, la restructuration d'une tour abandonnée du centre de Sao Paulo en laboratoire social et culturel pour l'année de la France au Brésil en collaboration avec Coloco et Marcos Da Silva.

Philippe est également enseignant : professeur invité de l'École Nationale supérieure des Beaux-Arts de Lyon, enseignant à l'École Nationale supérieure d'Architecture de Strasbourg et de Nancy, spécialiste de la préfabrication et l'architecture mobile. Membre de l'Atelier Immédiat animé par Sébastien Thierr,

il travaille régulièrement sur des problématiques d'architecture d'urgence comme la recherche et le développement de solutions de logement économique.

Invité à collaborer avec Yona Friedman pour imaginer la première grande rétrospective présentée au Musée d'Art Contemporain de Budapest, il crée Philippe Rizzotti Architectes en 2009. Il est lauréat du concours international Parcosolar avec le projet Village Vertical en 2010. Ce projet recevra le Bronze aux Holcim Awards pour la construction durable en 2011 parmi plus de 2 600 projets présentés. En 2012, l'agence est sélectionnée par l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne comme agence émergente avec OFF Architecture et Samuel Nageotte pour participer au concours international pour la réalisation des Pavillons du campus.

En 2012, Philippe Rizzotti est lauréat des Albums des Jeunes Architectes et Paysagistes (AJAP), prix décerné par le Ministère de la Culture. En 2013, l'agence remporte deux concours : le Centre technique des jardiniers du parc classé monument historique Jean-Jacques Rousseau à Ermenonville et *Le musée passager*, un pavillon mobile d'exposition d'art contemporain pour la Région Île-de-France.

[www.philipperizzotti.net](http://www.philipperizzotti.net)



## LES ARTISTES

### DANS LA GALERIE



*Black Eyed Susan - choisya mexican orange blossom, 2010.*  
© Valérie Belin ADAGP 2014

### VALÉRIE BELIN

Née en 1964 à Boulogne-Billancourt, Valérie Belin vit et travaille à Paris. Elle travaille par séries d'images fondées sur un jeu subtil de répétitions et de variations.

La frontalité absolue du point de vue, la bi-dimensionnalité radicale, l'absence de contexte et la taille des formats donne valeur d'icône aux divers sujets choisis pour leur puissance à évoquer les incertitudes et les paradoxes du « vivant ». Dans ses dernières créations, le recours aux nouvelles technologies de l'image lui ont permis un traitement plus libre, voire plus pictural et plus onirique du sujet. Ainsi, bien plus qu'un médium figuratif, la photographie offre à l'artiste la possibilité de sonder l'évanescence des frontières entre réalité et illusion, révélant le surnaturalisme profond de ses portraits.

[www.valeriebelin.com](http://www.valeriebelin.com)



*Circuconcéntricos Rouge Orange Transparente, 2014*  
Plexiglas, nylon, moteurs, ordinateur, interface électronique  
100 cm diamètre. © Elias Crespín. Photos Pascal Maillard.

### ELIAS CRESPIN

Né en 1965 à Caracas (Venezuela), Elias Crespín vit et travaille à Paris. Il crée des sculptures en mouvement qu'il appelle « électrocinétiques ».

Ses sculptures sont composées de figures géométriques simples (triangles, carrés, cercles, lignes) qui flottent dans l'espace, suspendues par des fils invisibles, et dessinent lentement une danse grâce à une programmation informatique qui traduit en mouvement des formules mathématiques. « En devenir continu », ses sculptures se transforment de façon presque imperceptible, passant d'une forme à l'autre, alternant entre harmonie et chaos. L'utilisation de divers matériaux (plexiglas, aluminium, acier, laiton, cuivre...), de différentes couleurs et de la lumière qui, projetant des ombres provoque le dédoublement de l'œuvre et son infinie variation, densifie la perception du spectateur. Univers à part entière, les sculptures d'Elias Crespín questionnent la notion d'harmonie, de temps, d'ordre et de désordre.

[www.ateliercrespin.tumblr.com](http://www.ateliercrespin.tumblr.com)



*Screencatcher*, Installation : dessins et réalité augmentée  
Co production : Vidéoformes. Avec le soutien la DRAC Auvergne  
et la participation du DICRÉAM Ministère de la culture et de la  
communication, CNC, CNL. © Justine Emard

## JUSTINE EMARD

Née en 1987, à Beaumont (63), Justine Emard vit et travaille à Paris.

Née en 1987, à Beaumont (63), Justine Emard vit et travaille à Paris. Diplômée de l'École Supérieure d'Art de Clermont Métropole, Justine Emard questionne à travers divers médiums (la photographie, la vidéo, les installations et la réalité virtuelle), les paradigmes du cinéma que sont l'écran (ce qui révèle et cache à la fois), le cadre et le hors-champ. Elle explore la destruction du dispositif cinématographique et la disparition progressive de l'image, Cette artiste procède ainsi à la mise en image d'un vide. Un vide qui invite à réinventer quelque chose, à imaginer autrement le monde. L'image ne se donne plus à voir de manière passive telle une simple projection mais appelle une nouvelle manière d'être au monde.

[www.justineemard.com](http://www.justineemard.com)



+40° 43' 34.868», +73° 59' 30.514, *Car nous sommes tout à la fois indivisibles et pulvérisés...* composition graphique vectorielle, 2014, impression numérique 265 x 630 cm.

## JANNICK GUILLOU

Née en 1982 à Quimper, Jannick Guillou vit et travaille entre Paris et New York. Elle s'intéresse au corps comme premier vecteur de notre rapport au volume et à l'espace.

Dans ses installations vidéo, elle élabore des univers narratifs où le corps est évoqué par un contour, par les objets qui composent son environnement ou par la représentation des espaces dans lesquels il se déplace. Chacun de ces espaces pouvant être traduit, schématisé et résumé par un dessin, elle utilise librement ces tracés comme des légendes qui délimitent et créent un périmètre scénique. Elle les met en scène dans le lieu d'exposition en réalisant des interventions architecturales qui s'adaptent physiquement à l'espace dans lesquelles elles s'inscrivent. Ce sont souvent des installations éphémères, des dessins qui s'aventurent dans l'espace et qui accueillent des micro-fictions.

[www.jannickguillou.net](http://www.jannickguillou.net)



*Scrub Colour*, 2004. Lightprojection, DVD, DVD-player, beamer.  
10 minutes en boucle. Courtesy kamel mennour, Paris.

## ANN VERONICA JANSSENS

Née en 1956 à Folkestone (Royaume-Uni), Ann Veronica Janssens vit et travaille à Bruxelles. Elle développe une œuvre basée sur l'expérience sensorielle de la réalité.

À travers divers types de dispositifs (installations, projections, environnements immersifs, interventions urbaines, sculptures), elle invite le spectateur à pénétrer dans un espace sensitif nouveau, aux limites du vertige et de l'éblouissement. Spatialisation et diffusion de lumière, rayonnement de la couleur, impulsions stroboscopiques, brouillards artificiels, surfaces réfléchissantes ou diaphanes sont autant de moyens lui permettant de révéler l'instabilité de notre perception du temps et de l'espace. Cette perte de repères ouvre un espace imaginaire où le corps bascule hors du temps et de l'espace.

[www.kamelmennour.com](http://www.kamelmennour.com)



Sur le carreau, 2011. Huile sur toile, 200x250 cm. Courtesy Galerie Suzanne Tarasieva.

## YOUCEF KORICHI

Né en 1974 à Constantine (Algérie), Youcef Korichi vit et travaille à Ivry-sur-Seine. Il pratique une peinture figurative qui accorde une place centrale à la figure humaine, dans le prolongement des grands maîtres.

La posture, l'attitude d'un corps (de préférence un corps mis à mal ou mis à nu) constitue le point de départ de ses toiles où il veille à ménager l'anonymat des lieux et des visages ainsi qu'une ambivalence interprétative pour faciliter la projection des spectateurs. Youcef Korichi nous confronte à la fragilité de l'être humain et à la violence de notre époque. Fonctionnant sur un registre émotionnel, ses œuvres répondent à un goût affiché pour la vivacité des couleurs et le mouvement des figures comme autant de pièges pour captiver notre œil et nous faire regarder ce que nous évitons souvent de voir. Même si, pour l'essentiel, déclare l'artiste "le vrai sujet reste la peinture".

[www.suzanne-tarasieva.com](http://www.suzanne-tarasieva.com)



Fête 63, aquarelle sur papier, 15 x 20 cm, et impression numérique 265 x 360 cm

## THOMAS LÉVY-LASNE

Né en 1980 à Paris, Thomas Lévy-Lasne vit et travaille à Paris. Il développe une peinture figurative dont le réalisme très personnel se refuse tout autant à l'hyperréalisme qu'à des effets de flou photographiques.

Travaillant à partir de montages photographiques ou d'images issues de webcams, il retranscrit des scènes triviales de la vie quotidienne (une femme allongée sur un lit consultant son ordinateur, un coin de cuisine, des jeunes dans une boîte de nuit...) à la manière des maîtres anciens, utilisant la peinture à l'huile, l'aquarelle ou le dessin. En quête de l'idée juste pour retranscrire ses sujets, il peint chaque objet (que ce soit un reflet, le pli d'une jupe, les draps d'un lit) avec la même tendresse. Tout en invitant le spectateur à une rêverie mystérieuse, cette peinture figurative à tendance mélancolique explore ainsi la puissance du medium pictural à interroger le visible.

[www.thomaslevylasne.com](http://www.thomaslevylasne.com)

<http://galerie-gounod.com>

## MAUD MAFFEI

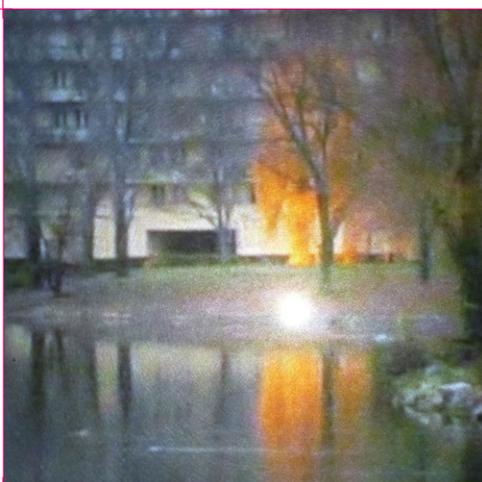
Née en 1983 à Paris, Maud Maffei vit et travaille à Paris. Elle poursuit une pratique plastique en installation vidéo, dessin et sculpture.

Le fond de sa pratique questionne notre rapport au temps : que faire de tout ce passé ? Comment le transformer ? Comment mettre à jour les anciennes métaphores avec lesquelles nous vivons ? Pour ses installations vidéo, elle porte une attention particulière à la spatialisation ainsi qu'aux supports de projections qu'elle travaille en fonction de chaque sujet de manière à produire une expérience perceptuelle singulière.

Elle a travaillé comme assistante de l'artiste Larry Bell dans ses ateliers de Taos, Nouveau Mexique et Los Angeles puis de l'artiste Doug Wheeler à Paris sur plusieurs projets vidéo et sur la scénographie de l'exposition *Upside Down-Les Arctiques* au Musée du Quai Branly. Elle en retient l'importance des phénomènes de la vision, mettant en jeu la persistance rétinienne et le rapport à l'espace.

Parallèlement à sa recherche plastique, elle a mené un travail de recherche en philosophie dans le cadre d'un Master 2 à l'université de Nanterre sur les rapports entre texte et espace dans l'œuvre de l'artiste Robert Barry.

[www.maudmaffei.blogspot.fr](http://www.maudmaffei.blogspot.fr)



Soleil coulant, 2012. Installation vidéo de 5'05 en boucle projetée par derrière deux rangées de toile de verre.



Unit1204, 2012. Réalité augmentée, tablette Android.

## MARIE MAILLARD

Née en 1973 à Besançon, Marie Maillard vit et travaille à Paris. Elle explore le pouvoir de l'image à transformer l'espace. À la croisée des arts plastiques, de l'architecture et du design, son travail fait irruption dans le réel pour le remodeler et instille ainsi un doute dans notre compréhension de ce qui distingue les virtualités des réalités.

Après avoir expérimenté l'espace extérieur comme lieu de ses projections, ses recherches se sont orientées vers l'environnement immédiat de l'individu (ce qui l'enferme, ce qui l'entoure). Ainsi, en 1999, crée-t-elle un site, [www.video-wallpaper.com](http://www.video-wallpaper.com), sur lequel elle propose sur commande ou sur catalogue des vidéo-wallpapers, papiers peints immatériels dont les motifs mouvants se renouvellent constamment. Questionnant le rapport de notre corps à l'espace que nous habitons, ces vidéos conduisent à s'interroger sur l'idée d'une image "habitable", une image qui sort des écrans pour investir l'espace architectural.

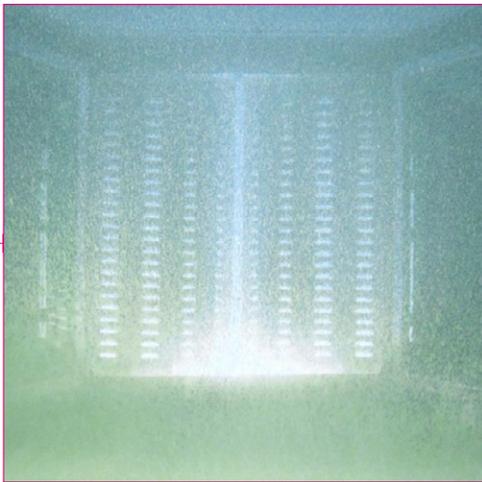
[www.mariemaillard.com](http://www.mariemaillard.com)

## LUDOVIC SAUVAGE

Né en 1985 à Aix en Provence, Ludovic Sauvage vit et travaille à Paris. Son travail prend la forme d'installations, incluant des projections d'images, fixes ou mouvantes.

Ludovic Sauvage utilise l'image, préexistante ou recomposée, comme base d'un travail plastique qui consiste à lui insuffler de l'espace et du temps. Ses projections lumineuses ou dispositifs vidéo superposent différentes vues, afin de confronter, mélanger ou faire disparaître les paysages qu'elles contiennent, ouvrant ainsi plusieurs perspectives simultanées au spectateur. Il privilégie les paysages déserts ou quasi-déserts, à l'aspect fortement pictural pour certains. En y juxtaposant parfois des images analogiques plus anciennes, l'artiste explore également les nouvelles technologies. Se servant d'images de synthèse et d'animation 3D, il fait parfois exploser en mille éclats l'objet représenté, il lui arrive parfois aussi d'utiliser des motifs existants, sorte de « ready-mades numériques » dont il retravaille la forme et la texture avant de leur choisir une mise en espace et un mode de projection spécifique. De ces fragments d'images, Ludovic Sauvage tire une manière post-moderne de raconter des histoires, de bribes de souvenirs et de fictions.

[www.ludovicsauvage.fr](http://www.ludovicsauvage.fr)



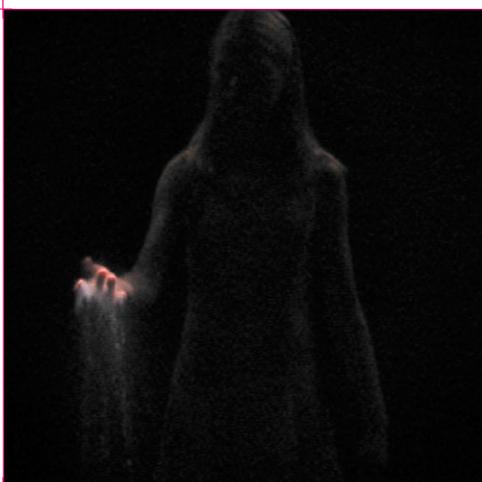
A forest, 2009. Installation vidéo, Animation 3D, PAL – 2'00" en boucle, écran dimension variable 4:3. Photo : Jean Brazille.

## BILL VIOLA

Né en 1951 à New York (États-Unis), il vit et travaille à Long Beach (Californie).

À la suite de brillantes études d'arts plastiques à l'Université de Syracuse de New York, Bill Viola crée ses premières installations vidéos en 1972, en recourant à des moniteurs, avant de mettre en place l'année suivante des projections sur de grands écrans. Questionnant avant tout la technologie de la vidéo, il est l'un des pionniers de ce qu'on a appelé "l'art vidéo". L'outil numérique constitue pour lui un instrument privilégié pour explorer le système perceptif du spectateur. Profondément influencé par les philosophies et les religions orientales qu'il découvre au cours de ses nombreux voyages, cet artiste réalise des vidéos qui s'attachent à traduire de manière spectaculaire un cheminement spirituel et émotionnel. Présentées à travers des dispositifs souvent monumentaux et un langage inédit qui revisite l'histoire de la peinture et plus largement de l'histoire de l'art par le biais des nouvelles technologies, elles abordent les grandes questions métaphysiques comme le sommeil, la naissance, le passage de la vie à la mort.

[www.billviola.com](http://www.billviola.com)



Helena, 2008. video HD couleur sur panneau LCD, 54,6 x 35,6 x 6,4 cm, Performer: Helena Ballent, 7:57 minutes.



*Infinite Landscape*, 2012, film d'animation

## YANG YONGLIANG

Né en 1980 à Shanghai (Chine). Il vit et travaille à Shanghai (Chine).

Dès son plus jeune âge, Yang Yongliang a étudié la peinture traditionnelle chinoise et la calligraphie. Inspiré par cette culture ancestrale et les fameux Shanshui, ces paysages de montagnes et de lacs calligraphiés de la dynastie Song du Sud (1127-1279), il recourt à l'outil numérique pour créer de toutes pièces un nouveau monde d'illusions. Dépassant la notion de pastiche, il donne naissance à des paysages qui s'apparentent à de véritables "shanshui numériques" qui oscillent entre rêve et cauchemar, beauté et laideur. Ne se limitant pas à la photographie, il réalise également des vidéos et des installations ainsi que des sculptures. Shanghai dont il observe depuis son enfance la constante mutation, constitue pour lui une source d'inspiration déterminante. Derrière l'intemporalité qui se dégage à première vue de ses œuvres, se cachent souvent des images contemporaines de Shanghai. Mêlant subtilement tradition et modernité grâce à son maniement des nouvelles technologies, cet artiste explore ainsi toute l'ambiguïté du processus d'urbanisation frénétique que connaît aujourd'hui la Chine.

[www.magda-gallery.com](http://www.magda-gallery.com)

## SUR LA TERRASSE

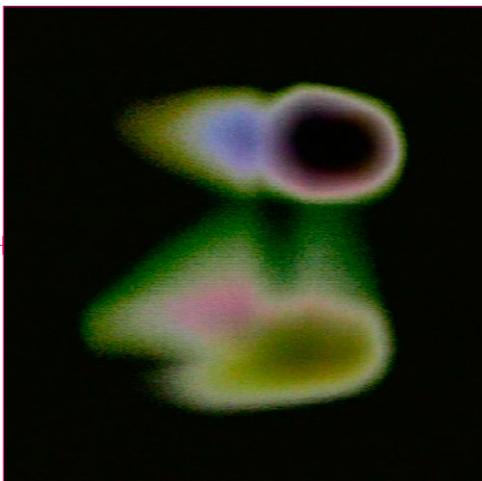
### VIDYA GASTALDON, SIDNEY STUCKI, JEAN-MICHEL WICKER

Vidya Gastaldon, née en 1974, vit et travaille à Genève. Jean-Michel Wicker, né en 1970, vit et travaille à Berlin. Sidney Stucki, né en 1965, vit et travaille à Genève.

Vidya Gastaldon et Jean-Michel Wicker ont commencé à collaborer à l'issue de leurs études communes à l'école des Beaux-Arts de Grenoble, et ont développé entre 1994 et 2001 un large projet nommé « psychic landscape ». Leur travail est ancré dans les mouvements de leur époque, techno, house, électro-minimal, mais s'inscrit également dans des histoires plus anciennes, comme celle du modernisme. Ils produisent des formes, des espaces fictionnels où s'entrecroisent désirs, plaisirs et représentations idéales, intriqués au monde sans pour autant le désigner littéralement. Leur collaboration s'est emparée de médiums artistiques diversifiés, vidéo, son, confections en laine, installations.

*Centre Point*, dont le titre est une référence à un bâtiment moderniste londonien, est l'un des trois clips réalisés en collaboration avec le DJ Sidney Stucki (avec Audi et Beyond Grinding Halt). Troisième de la série, il est le plus abstrait, celui où les formes se délitent et s'épurent de toute référence au réel.

<http://artsvisuels.seine-saint-denis.fr>



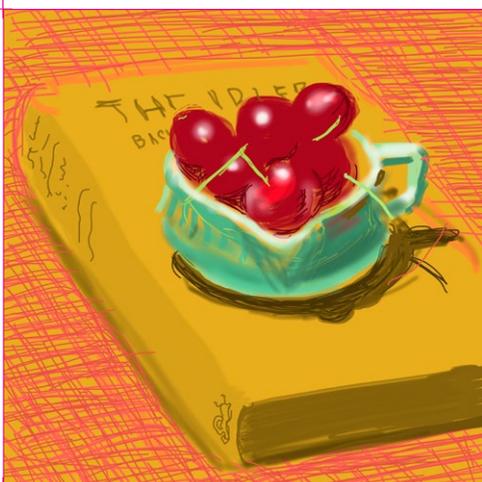
*Centre Point*, 2000, film vidéo PAL  
Collection départementale d'art contemporain de la Seine-Saint-Denis

## DAVID HOCKNEY

Né à Bradford (Royaume-Uni) en 1937. Vit et travaille en Angleterre.

Artiste anglais inclassable, David Hockney est un peintre majeur de la deuxième moitié du XX<sup>ème</sup> siècle. Après des études au Royal College of Art de Londres dont il sort diplômé en 1962, il développe une œuvre picturale dans une veine figurative à contre-courant des tendances abstraites alors en vogue, qui le rapproche du mouvement pop des années 1960. Très vite, son travail intègre une forte dimension autobiographique. Dans une gamme de couleurs explosives, ses séries de portraits d'amis et d'autoportraits, de scènes d'intérieurs, de fleurs, de piscines californiennes, de paysages... révèlent une extraordinaire maîtrise technique et un dialogue ininterrompu avec les grands maîtres de la peinture. Depuis 2008, à travers des thèmes classiques de l'histoire de l'art comme l'autoportrait, le paysage et la nature morte, il s'essaie au dessin sur iPad, faisant de son doigt un pinceau et de l'écran une toile.

[www.hockneypictures.com](http://www.hockneypictures.com)



« 173 » 2010, Ipad Drawing. © David Hockney



*Désir*, 2004, série de 8 vidéos, diaporama

## ISABELLE LEVENEZ

Née à Nantes en 1970, elle vit et travaille à Paris

Diplômée de l'école des Beaux Arts de Nantes puis diplômée en psychopédagogie à Paris V, Isabelle Levenez a réalisé un master multimédia aux Arts et Métiers ainsi qu'un master en Arts Plastiques à l'institut des Hautes études à Paris. Artiste « multi médium », elle recourt tout autant à l'encre et à l'aquarelle, qu'à la photographie et à la vidéo. Depuis 1995, que ce soit le sien ou celui des autres, le corps est au centre de sa démarche artistique. « Objet à découvrir » car toujours plein de mystère et d'ambiguïté, il constitue un territoire qu'elle explore dans les situations les plus diverses et à travers des narrations fragmentées où il est tour à tour absent ou présent, morcelé, maquillé, caché. Questionnant sa relation à soi, à l'autre, à l'espace, exacerbant les sens tout en les brouillant, le rapport qu'elle engage avec le corps est comme une tentative sans cesse recommencée d'explorer des pulsions et des fantasmes inavouables, et de libérer une vérité enfouie.

[www.isabellelevenez.com](http://www.isabellelevenez.com)

## JAN KOPP

Né en 1970 à Francfort (Allemagne), il vit et travaille à Paris (entre autres).

Après des études de philosophie à la Sorbonne, Jan Kopp intègre l'école des Beaux-Arts de Paris dont il sort diplômé en 1996. Il est tout d'abord repéré pour ses interventions dans des lieux publics laissés vacants. Depuis, il poursuit un travail à caractère collectif, in situ, contextuel, reposant sur l'échange avec les autres. Artiste protéiforme, il développe également en parallèle, un travail plus solitaire où il explore sans cesse de nouvelles techniques, réalisant aussi bien des installations sonores que des vidéos, des dessins, des sculptures... Marquée pour un profond intérêt pour l'espace urbain, les proximités qui s'y créent, les communautés qui s'y construisent, les utopies qui l'ont marqué, son œuvre fait de la ville un d'exploration et d'inspiration privilégiés. Questionnant les rapports entre l'homme et son environnement ainsi que le rôle de l'artiste dans la société, Jan Kopp nous invite à réfléchir sur le sens de l'«être ensemble» et sur l'apprentissage de l'espace public.

[www.jankopp.net](http://www.jankopp.net)



*Le Tourniquet*, 2009, animation vidéo noir et blanc sonore, collection Frac Alsace

## ANDRÉE PHILIPPOT MATHIEU

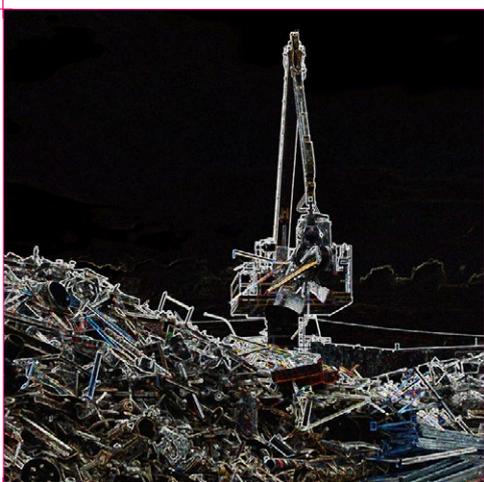
Née en France en 1946. Après avoir vécu à Lyon, Barcelone, et Ivry-sur-Seine, elle s'est installée à Paris.

Ses œuvres se situent aux points de rencontre entre différents champs d'investigation, elles sont construites sur le brouillage des techniques en les faisant pivoter de l'une à l'autre. Dans ce déplacement qui lui permet de recréer l'image documentaire, elle perturbe les codes de lecture et modifie la réalité qui nous sert de référence.

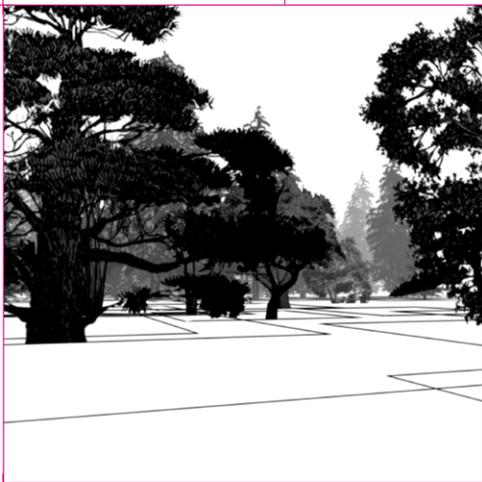
Dans sa recherche photographique tout comme dans celle de ses vidéos, il ne s'agit pas de faire acte d'une représentation réaliste, mais de faire appel à des modalités plastiques qui partent de stratégies documentaires pour arriver à des formes plus artistiques grâce à des manipulations numériques.

Par l'introduction d'une matière virtuelle, ses photographies deviennent un langage pour parler des signaux identitaires, personnels ou collectifs.

[www.andree-philippot-mathieu.com](http://www.andree-philippot-mathieu.com)



*Mutations*, 2011, vidéo, production ville de Vitry-sur-Seine



*Paysage*, 2011, film 9 :51. Fait partie de l'installation "Tourcoing – Taipei -Tokyo". Production L'association fragile. Coproduction L'Institut français de Tokyo, Le Fresnoy studio national des arts contemporains de Tourcoing, le Digital Education Institute & Institute for Information Industry (Taiwan), L'Institut français, Les Substances de Lyon, L'Institut français de Taipei. Avec la collaboration du Ministère de la Culture de Taiwan et du bureau de représentation économique et culturel de Taiwan au Japon.

## CHRISTIAN RIZZO ET IUAN-HAU CHIANG

Né en 1965 à Cannes, Christian Rizzo fait ses débuts artistiques à Toulouse où il monte un groupe de rock et crée une marque de vêtements, avant de se former aux arts plastiques à la villa Arson à Nice. Le hasard des rencontres le mène sur scène. Dans les années 1990, il est interprète auprès de nombreux chorégraphes contemporains, signant aussi parfois des bandes sons ou la création des costumes. En 1996, il fonde L'association fragile et présente performances, objets dansants et pièces chorégraphiques en alternance avec d'autres projets ou commandes pour la mode et les arts plastiques.

Après avoir obtenu le DNSEP à l'École nationale des Beaux-Arts de Lyon en 2003, l'artiste taiwanais Iuan-Hau Chiang a commencé, en 2006, à travailler avec Christian Rizzo à la création de projets mêlant images de synthèse et danse : *comment dire « ici » ?* (2008), puis pour l'exposition virtuelle *here we are now* (2009) et pour les trois films de l'installation *tourcoing - taipei - tokyo*. Ces créations collectives ont été présentées à Taiwan, en France et au Japon. Egalement auteur de créations visuelles pour plusieurs œuvres multidisciplinaires interactives, Iuan-Hau Chiang est l'un des artistes les plus réputés de Taiwan dans le domaine de l'art digital.

[www.lassociationfragile.com](http://www.lassociationfragile.com)

## PERFORMANCES STREET ART

### ALETEÏA

Née en 1979, elle vit et travaille à Paris et Grigny. Issue de l'univers du street art, Aleteïa pose depuis dix ans des étoiles réalisées principalement à la bombe ou à l'adhésif, sur les murs et les sols de Paris.

Depuis cinq ans, elle intervient également dans l'espace urbain de la cité de La Grande Borne à Grigny (91) où elle possède son atelier et où elle participe aux parcours d'art contemporain *LOGES* mis en place par l'association Métamorphose. Parallèlement, elle approfondit en atelier sa recherche autour de la thématique de la constellation, faisant de la toile un équivalent du mur sur laquelle elle s'engage avec la même énergie. Inspiré par la "géopoétique" théorisée par Kenneth White, ce langage symbolique et universel des constellations ouvre un dialogue entre une vision poétique et mythologique du monde et la réalité bétonnée de l'espace urbain.

Aleteïa est à l'origine de la création du visuel du *musée passager*.

[www.aleteia.fr](http://www.aleteia.fr)



*Le centaure*, 2008. Pochoir, Grigny-Grande-Borne.

### COLLECTIF KOLOR 78

Le Collectif Kolor 78 basé près de Mantes-la-Jolie dans les Yvelines a pour but de promouvoir les arts urbains et de créer un pont entre les artistes et le grand public. Le but premier de cette initiative étant de rendre accessible au plus grand nombre le street art et ses dérivés. Kolor 78 offre également un endroit où exercer cette activité artistique dans des conditions légales d'une part et d'autre part dans des conditions techniques et matérielles satisfaisantes. Les membres du collectif ont la volonté de transmettre un savoir faire et une éthique artistique au plus grand nombre.

[www.kolor78.com](http://www.kolor78.com)



PHOTO D.R.



Performance live Marko 93, calligraphies marqueur et acrylic sur toile translucide, installation lampe photophore. Photo : N. Cesbron

## MARKO 93

Vit et travaille à Saint-Denis.

Pionnier du light painting, Marko parcourt la planète avec ses performances qui allient la danse à la peinture de lumière dans une véritable chorégraphie.

C'est en 1988 que Marko plonge dans l'univers du Hip-Hop, et plus particulièrement dans le Graffiti qui est à cette époque fortement influencé par les styles américains. A partir de 1994, il commence à mélanger des formes d'écriture arabe abstraite au graffiti et au tag. Cela donnera quelques années plus tard son style particulier : le "kalligraphism".

En 1999 Marko commence à explorer l'univers du light-painting : c'est le début de la Future School. Il cherche le procédé pour maîtriser ces traits de lumière dans l'espace, et le résultat sur photo. Pause lente, LEDS, univers sombre ... la technique de base est trouvée, et son champ d'application est incommensurable. En accord avec son temps, c'est au début de ce 21<sup>ème</sup> siècle qu'il adapte le light-painting à la vidéo en créant des images animées en temps réel, technique qui évolue encore aujourd'hui, au rythme des progrès technologiques et des chercheurs -de plus en plus nombreux- qui s'y intéressent. Fin 2004, il se remet à la peinture sur toile de tous formats, à l'aise à la bombe comme au pinceau, il adapte ses outils aux peintures grands formats en mélangeant bombes de peinture, balais, brosses et pinceaux.

L'artiste a toujours associé son art à la rencontre : que ce soit pour initier des novices ou découvrir d'autres techniques. Marko 93 a l'élan naturel de partage et d'envie de découvrir...

[www.marko-93.com](http://www.marko-93.com)



© Nebay

## NEBAY

Tagueur depuis 1987, il appartient à un collectif, le JCT 100% : je cours toujours. Son travail sur toile se construit autour de la lettre, du tag "Nebay" de la calligraphie et de la couleur. En 2001, il bombarde Paris avec une série d'affiches numérotées de 1 à 100. En 2006, il part à Shanghai où il sera un précurseur du graffiti, sur le terrain de Moganshan Lu, où le graffiti va se développer sous toutes ses formes. De ces moments passés en Chine, Nebay va tisser des liens étroits avec le photographe Julius et de cette amitié naîtra un livre intitulé *Je cours toujours* sorti en janvier 2014 qui retrace sept ans de travail. Aujourd'hui, Nebay expérimente dans son travail d'atelier l'apport de la matière qui le rapproche encore plus du mur, donnant une grande intensité à ses toiles....

<https://fr-fr.facebook.com/pages/NEBAY-Artiste/115253141836744>



## REONER

Artiste essonnien, il est un membre actif du collectif V3M du CAES de Ris-Orangis aux côtés notamment d'Antonin Voisin. Le collectif V3M a pour but de dynamiser l'espace public par des interventions culturelles ponctuelles ou pérennes. Ce collectif est composé de plasticiens mais invite également d'autres disciplines telles que des compagnies de spectacles vivants ou des musiciens. Il travaille en étroite collaboration avec le studio de musique géré par l'association Latitudes pour la diffusion de concerts. Les tendances et sensibilités des artistes du collectif V3M les ont amenées du hip hop à de nouveaux modes d'expression.

<http://v3m.atelier.free.fr>



*Partition féérique, 2012. Acrylique, aérosol et marker sur papier, 29,7 x 84 cm. Photo : Séka.*

## SHUCK ONE

Né en 1970 à Pointe-à-Pitre, Shuck One vit et travaille à Paris. Représentant de la première génération de graffeurs français, il s'empare dès 1986 des murs et des artères souterraines de la capitale.

Son nom est alors omniprésent sur les lignes 2, 9 et 13, des lignes stratégiques du métro parisien, qui lui valent rapidement le titre de *king of subway*, mais ouvrent aussi bientôt à la découverte d'un univers artistique plus vaste et plus personnel. En 1990, il fonde l'association Basalt, collectif de graffeurs parisiens dont la puissance créative et le dynamisme marquent la décennie en France et à l'étranger. Au début des années 90, sans renoncer au mur, Shuck One commence à privilégier la toile. Les contours de ses lettrages tendent alors à se fissurer et à se dissoudre au profit du développement d'une abstraction profondément singulière. Enfin offerte à la pérennité de la toile, ses œuvres entrent très vite dans les collections publiques et privées comme le Fonds national d'art contemporain en 2007. La peinture de Shuck One explore d'autres supports que l'espace urbain, tout en mettant l'individualité au centre de son geste technique grâce à son parcours et reste en phase avec les maux de notre société contemporaine.

[www.shuckone.com](http://www.shuckone.com)

## PARTENAIRES

*Le musée passager* porte en lui le désir de créer un projet collaboratif et participatif. Des associations et des entreprises implantées localement sont ainsi invitées à participer à sa réalisation.

### FÉDÉRER LES ACTEURS ÉCONOMIQUES DES TERRITOIRES

Des entreprises privées et des médias s'engagent pour quelques mois ou pour plusieurs années sous forme de partenariat. Ils participent ainsi à la mise en place du *musée passager*, que ce soit au niveau de la production des œuvres, de la médiation, du matériel technologique nécessaire, du déplacement de la structure mobile, de la communication auprès de son public...

### UNE APPLICATION DE LA THÉORIE DE L'EMPOWERMENT

Afin de contribuer à dynamiser le territoire et pour placer la population francilienne au cœur de l'action, ce projet s'appuie sur le concept d'*empowerment* : processus par lequel un individu ou un groupe acquiert les moyens de renforcer sa capacité d'action, son engagement. Synonyme de « responsabilisation », « émancipation » ou « pouvoir-faire », cette idée implique l'engagement volontaire de la population dans la réussite de ce projet.

#### LES OBJECTIFS :

- | Susciter l'envie de faire et de produire de la richesse culturelle, de donner la parole à la population et lui fournir les moyens de s'exprimer.
- | Lutter contre l'exclusion en associant à la réalisation du projet les populations en situation de précarité et les jeunes en décrochage scolaire.
- | Grâce à des partenariats établis avec les universités et établissements d'enseignement d'Île-de-France, les jeunes auront l'opportunité de s'insérer dans la vie sociale et économique de leur territoire.
- | Renforcer le lien social entre les différents acteurs, issus de milieux hétéroclites, en créant une conscience commune d'appartenance à un même territoire.

La Conseil régional d'Île-de-France et les Ateliers Frédéric Laffy remercient les mécènes et partenaires du Musée passager pour leur implication et leur enthousiasme.

Institutions



Mécènes



Mécène de l'impression 3D



Mécène de la première édition du Musée passager



Mécène de l'éclairage du Musée passager



Mécène de la première édition du Musée passager

Entreprises



Médias



Associations



Galleries

Magda Danysz

Isabelle Gounod

Galerie Maubert

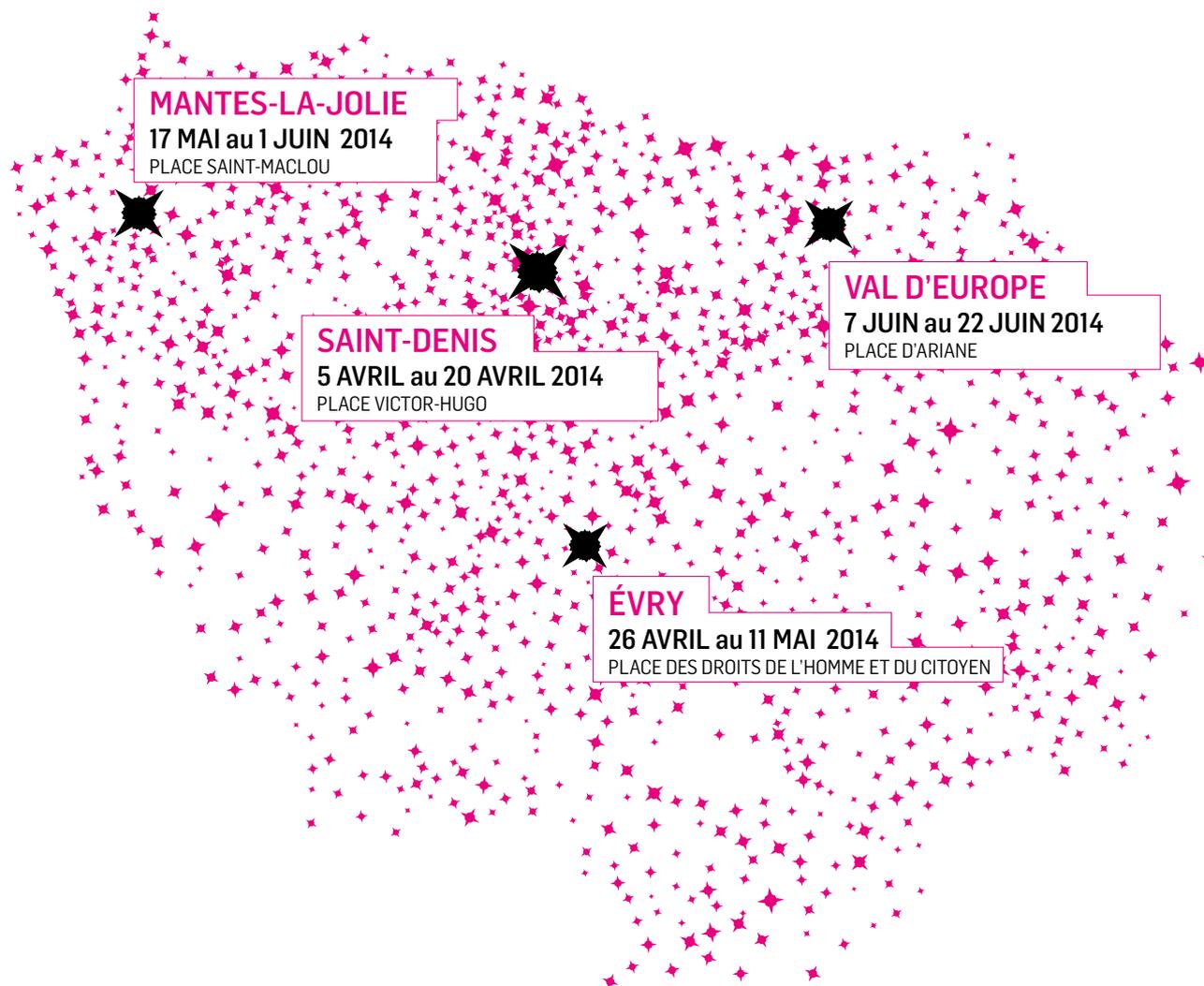
Kamel Mennour

Suzanne Tarasiève

## INFORMATIONS PRATIQUES

PARCOURS 2014

HORAIRES DU MUSÉE : TOUS LES JOURS DE 9H À 21H



### CONTACTS

#### RELATIONS PRESSE

Isabelle Louis  
[isabelle@isabellelouis.com](mailto:isabelle@isabellelouis.com)

01 42 78 18 04  
06 82 36 21 34

Florence Massenot  
[florence.massenot@iledefrance.fr](mailto:florence.massenot@iledefrance.fr)  
01 53 85 66 50

#### PARTENARIATS PRESSE

Aude de Bourbon Parme  
[adebourbon@free.fr](mailto:adebourbon@free.fr)

06 14 62 14 48

S'INSCRIRE À LA NEWSLETTER  
RÉSERVER UNE VISITE GUIDÉE  
POUR UN GROUPE

[mediation.lmp@iledefrance.fr](mailto:mediation.lmp@iledefrance.fr)  
[www.lemuseepassager.iledefrance.fr](http://www.lemuseepassager.iledefrance.fr)





# LE MUSÉE PASSAGER

ART CONCERTS PERFORMANCES ATELIERS

**Conseil régional d'Île-de-France**

Unité société – Direction de la culture, du tourisme,  
du sport et des loisirs

Action culturelle et Arts plastiques  
115 rue du Bac – 75007 Paris

mediation.lmp@iledefrance.fr  
www.lemuseepassager.iledefrance.fr

 **île de France**  
Demain s'invente ici