

Il suffit d'y croire

exposition personnelle de Martin Le Chevallier

dossier de presse

Galerie Maisonneuve

24-32, rue des Amandiers F-75020 Paris

tél / fax +33-1-4366 2399

www.galerie-maisonneuve.com

contact@galerie-maisonneuve.com

Martin Le Chevallier / **Il suffit d'y croire**

Exposition du 13 janvier au 12 mars 2005

Vernissage le mercredi 12 janvier de 14h à 21h

Galerie Maisonneuve

24-32, rue des Amandiers F-75020 Paris

tél / fax +33-1-4366 2399

métro Père Lachaise 5e étage mardi-samedi 14h-19h

www.galerie-maisonneuve.com

contact@galerie-maisonneuve.com

«**Il suffit d'y croire**» est la première exposition personnelle de Martin Le Chevallier.

Autour de cette idée de croyance, une sélection de ses travaux nous est présentée. Nous pourrions ainsi croire à l'épanouissement dans le travail grâce au cédérom *Gageure 1.0*, croire au contrôle social avec le jeu de vidéo-surveillance *Vigilance 1.0*, croire au bonheur collectif avec la vidéo interactive *Félicité*, croire à l'idéal sécuritaire avec la vidéo *Safe society*, croire aux vertus de la consommation avec le serveur vocal téléphonique *Doro bibloc*. avoir du mal à y croire avec la vidéo interactive *Oblomov* ou croire à tout successivement avec *Le Papillon*.

Le Papillon, sa nouvelle vidéo interactive, interprétée par Mathieu Amalric, décrit le parcours d'un personnage en quête d'accomplissement. Lorsque celui-ci atteint son but, le film s'installe dans une durable tranquillité, une happy end sans fin, douce pour le personnage, mais tôt ou tard ennuyeuse pour celui qui la regarde. Pour échapper à l'ennui, le spectateur a alors la possibilité de perturber les choix existentiels du personnage. Il peut ainsi, en replongeant à loisir son héros dans le dérèglement de la fiction, savourer une multitude de vies par procuration.

Le Papillon a été produit par Camera Lucida Productions, avec le concours du ministère de la Culture et de la Communication (Dicream) et de la Drac Ile-de-France.

Une version légère du Papillon sera disponible en téléchargement gratuit à partir du 1^{er} février 2005 sur www.galerie-maisonneuve.com et sur www.martinlechevallier.net

Martin Le Chevallier propose des représentations critiques et ironiques de notre époque au moyen des outils qui la caractérisent. Du jeu vidéo au serveur téléphonique, du cédérom à la vidéo interactive, ces représentations sont autant d'expériences que le spectateur est invité à éprouver en participant à des dispositifs dont les contraintes nous racontent les idéologies contemporaines. Ces mises en situation relèvent tantôt du détournement (faux jeu-vidéo, faux serveur téléphonique, fausse bande-annonce...), tantôt de l'invention formelle, notamment lorsque, par le truchement de l'interactivité, il revisite le récit cinématographique. A travers les expériences qu'il nous propose, se manifeste une réflexion sur la position du spectateur. Qu'il soit joueur, cobaye, vigile, promeneur ou bourreau, le rôle qui lui est assigné sert de révélateur au propos de l'artiste.

Exposition réalisée avec le concours de :

Ministère de la culture et de la communication - Centre national des arts plastiques - aide à la première exposition Mairie de Paris - département de l'art dans la ville

Martin Le Chevallier / **Biographie**

Martin Le Chevallier propose des représentations critiques et ironiques de notre époque au moyen des outils qui la caractérisent. Du jeu vidéo au serveur téléphonique, du cédérom à la vidéo interactive, ces représentations sont autant d'expériences que le spectateur est invité à éprouver en participant à des dispositifs dont les contraintes nous racontent les idéologies contemporaines. Ces mises en situation relèvent tantôt du détournement (faux jeu-vidéo, faux serveur téléphonique, fausse bande-annonce...), tantôt de l'invention formelle, notamment lorsque, par le truchement de l'interactivité, il revisite le récit cinématographique. A travers les expériences qu'il nous propose, se manifeste une réflexion sur la position du spectateur. Qu'il soit joueur, cobaye, vigile, promeneur ou bourreau, le rôle qui lui est assigné sert de révélateur au propos de l'artiste.

Né en mai 68 à Fontenay aux Roses, Martin Le Chevallier vit et travaille à Paris. Après avoir exercé comme graphiste, il entreprend à partir de 1996 des recherches personnelles autour de questions sociales et politiques. Ces recherches débouchent sur des affiches diffusées en affichage sauvage puis sur le cédérom *Gageure 1.0* (1999), une mise en forme labyrinthique du discours de l'entreprise. Il réalise ensuite *Flirt 1.0* (2000), un jeu de séduction constitué d'extraits de films noirs américains, et un jeu de vidéo-surveillance, *Vigilance 1.0* (2001). Il est pensionnaire de l'Académie de France à Rome d'octobre 2000 à septembre 2001 où il se consacre à l'évocation d'une société utopique, à travers un film interactif: *Félicité*. Cet éloge de l'oisiveté suscite la conception d'un autre film interactif, *Oblomov* (2001), dans lequel il confronte l'inertie du personnage à l'impatience du spectateur. Il explore ensuite à nouveau ce support avec *Une minute de silence* (2003), un dispositif réalisé en collaboration avec l'écrivain Tiphaine Samoyault, qui propose une déambulation parmi les pensées et les perceptions de personnes réunies après le 11 septembre 2001. En 2003, il réalise deux nouveaux projets critiques : *Safe society*, une vidéo parodiant l'idéologie sécuritaire et *Doro Bibloc*, un serveur téléphonique à l'écoute de nos pulsions consuméristes. En 2004, il met en scène les revirements existentiels du *Papillon*, sa nouvelle vidéo interactive qui sera au cœur de l'exposition «Il suffit d'y croire».

Martin Le Chevallier / Expositions

- “À quoi rêvent les années 90?”*, exposition organisée par Jean-Charles Masséra, du 25 avril au 30 juin 1998 au centre d’Art Moderne Mira Phalaina à Montreuil;
- “Playtimes”*, exposition organisée par des élèves de l’École du Magasin, du 16 janvier au 6 février 1999 à l’École Supérieure d’Art de Grenoble;
- “Le temps libre, son imaginaire, ses aménagements, ses trucs pour s’en sortir”*, exposition organisée par Jean-Charles Masséra, du 21 au 29 mai 1999 à Deauville;
- “Joint venture”*, exposition organisée par A.T.Kearney et Beaux-Arts magazine, du 29 septembre au 10 octobre 1999 à Neuilly;
- “Dial 33 then 1”, manifestation organisée par Cristina Ricupero, en septembre 2000, au Kiasma Museum à Helsinki.
- “Connivences”*, Biennale de Lyon, juin-septembre 2001.
- “Art & Economy”*, exposition organisée par le Deichtorhallen Hamburg et le Siemens Kulturprogramm du 28 février au 23 juin 2002 à Hambourg.
- “Big Torino 2002”*, Biennale de Turin, du 19 avril au 19 mai 2002.
- “Tutto Normale”*, exposition organisée par Jérôme Sans, du 21 juin au 23 août 2002, à Rome.
- “Northern Fundamentalism”, exposition organisée par le Charlottenborg Exhibition Building, Copenhagen et le NIFCA (Nordic Institute of Contemporary Art, Helsinki). Commissariat: Lars Bang Larsen, Cristina Ricupero et Charlotte Brandt. Du 31 octobre au 8 Décembre 2002, à Copenhague.
- “Écritures numériques, Figures et miroirs de l’Autre”, manifestation organisée par l’École régionale des Beaux-Arts de Valence, du 29 novembre au 3 décembre 2002.
- “Art Digital Vidéo”*, exposition itinérante organisée par l’Afaa, présentée à partir de 2003.
- “Time-warp”, exposition à la galerie Maisonneuve du 10 septembre au 31 octobre 2003, à Paris.
- “Fiac”, dans l’espace de la galerie Maisonneuve, du 8 au 13 octobre 2003, à Paris.
- “Artissima”, dans l’espace de la galerie Maisonneuve, du 6 au 9 novembre 2003, à Turin.
- Galerie interactive du festival “Némo”, du 9 au 12 mars 2004, à Paris.
- “BananaRAM”, du 6 au 11 juin 2004 à Ancone (Italie).
- “Liste 04, The Young Art Fair”, du 15 au 20 juin 2004, à Bâle (Suisse).
- “Common property”, 6e Werkleitz Biennale, Volkspark Halle(Saale), du 1er au 5 septembre 2004, à Berlin.
- “Game Time” exposition organisée par Isabelle Arvers et Antoanetta Ivanova, à la State Library of Victoria, du 1er octobre au 14 novembre 2004, à Melbourne (Australie).
- “Games with an agenda”, exposition organisée par Gonzalo Frasca et Ian Bogost au Curzon Soho, du 16 octobre au 7 novembre 2004, à Londres.
- “Just believe”, exposition personnelle à la galerie Maisonneuve, de janvier à février 2005, à Paris.
- “GameScenes”, exposition au sein du “Piemonte Share Festival”, du 25 février au 1er mars 2005, à Turin (Italie).
- “Populism”, exposition organisée par Lars Bang Larsen, Cristina Ricupero et Nicolaus Schafhausen, au Contemporary Art Center, du 8 avril au 5 juin 2005 à Vilnius, au National Museum of Art, Architecture and Design, du 15 avril au 4 septembre 2005, à Oslo, au Stedelijk Museum, du 29 avril au 4 septembre 2005, à Amsterdam, et au Frankfurter Kunstverein du 10 mai au 4 septembre 2005 à Francfort (Allemagne).
- exposition de Oblomov, en juin 2005, au musée Gontcharov à Ulianovsk (Russie).

* Les astérisques signalent les manifestations qui ont fait l’objet d’une publication.

*Les œuvres de Martin Le Chevallier sont présentes
dans les collections suivantes:*

- Bibliothèque nationale de France;
- collection d'art contemporain du territoire de Belfort;
- Fond municipal d'Art contemporain de la ville de Paris;
- Fond national d'Art contemporain (Fnac);
- Musée national d'Art moderne (centre Georges Pompidou);
- collections privées.

Travaux présentés dans l'exposition «Il suffit d'y croire» :

Le Papillon, vidéo interactive, 2005

Doro bibloc, serveur vocal, 2003

Safe Society, vidéo, 2003

Oblomov, vidéo interactive, 2001

Félicité, vidéo interactive, 2001-2002

Vigilance 1.0, jeu de vidéo surveillance, 2001

Gageure 1.0, cdrom, 1999

Le Papillon

vidéo interactive avec Mathieu Amalric

Le Papillon décrit le parcours d'un personnage à la recherche du bonheur. Lorsque celui-ci atteint son but, le film se poursuit mais l'action cesse. Une musique paisible berce alors le spectateur qui contemple le tableau animé d'une happy end sans fin, douce pour le personnage, mais sans doute bientôt ennuyeuse pour celui qui la regarde. Pour échapper à l'ennui, ce dernier a alors la possibilité de déclencher l'action. Le personnage remet alors sa vie en question et part à la recherche d'une nouvelle existence. Il devient homme politique, prêtre, vagabond...

Le Papillon a la forme stylisée d'une fable. Ainsi il est muet mais sonore. Les rares dialogues prennent la forme d'intertitres, tandis que les bruits sont présents et participent au récit. À l'issue de chaque épisode, le spectateur peut intervenir à nouveau et revivre par procuration l'exaltation d'un changement de vie, en replongeant à loisir son héros dans le dérèglement de la fiction.

Le Papillon a été produit par Camera Lucida Productions, avec le concours du ministère de la Culture et de la Communication (Dicream) et de la Drac Ile-de-France.

Scénario, mise en scène, montage : Martin Le Chevallier

Producteur délégué : François Bertrand

Chargée de production : Annabelle Violette

Premier assistant : Nikola Chesnais

Casting : Nadia Nataf

Costumes: Caroline Tavernier

Maquillage : Sylvie Aïd, Stéphanie Aznarez, Mathilde Benmoussa

Régie : Éric Vanootegem, Gautier Robert

Stagiaire régie et mise en scène : Olivier Otmesguine

Stagiaire costumes : Mathildede Romefort

Musique : Tantely avec Prudence

Programmation pour l'interactivité : Alexis Amen

Post production : Post Camera

Le papillon / **Synopsis**

Au départ, il n'est rien.

Il veut participer à la marche du monde.

Il trouve un emploi.

Il travaille avec ardeur, heureux de se sentir intégré.

Les injustices l'indignent.

Il se syndique.

Il entre en politique.

Il y fait carrière.

Il apprécie le goût du pouvoir auquel il accède bientôt.

La domination des masses l'enchantent.

Les responsabilités l'ennuient.

Il quitte tout et se décide à vivre de l'air du temps.

Il trouve le bonheur dans cette vie simple,

faite de cueillettes et de flâneries.

La faim le tenaille.

Considérant que la propriété, c'est le vol,

il commet de menus larcins puis de juteuses rapines.

L'argent facile le grise.

Il loue cet âge d'or retrouvé.

La postérité le préoccupe.

Il se découvre artiste.

La notoriété ne tarde pas.

Il songe avec délice à l'admiration

que lui porteront les générations futures.

La postérité ne conjure pas la mort.

Il s'inquiète de l'au-delà.

Il se fait baptiser.

Il entre dans les ordres.

On lui confie une paroisse.

Il connaît la plénitude en veillant sur ses ouailles.

L'abstinence lui pèse.

Il décide d'écouter les aspirations de son corps.

Il se consacre aux plaisirs du ventre et de la chair.

Il s'épanouit dans une jouissance de chaque instant.

Il craint de se ruiner la santé.

Il décide de mener une vie saine et équilibrée.

Il s'installe à la campagne et cultive son jardin.

Il comprend que la vie au grand air était faite pour lui.

Le monde est grand et son jardin petit.

Les pays lointains l'attirent.

Il part en voyage et parcourt le monde.

Il ne jure plus que par cette existence sans attaches.

Il tombe amoureux.

Il veut obtenir les faveurs de l'objet aimé.

Il s'y emploie et y parvient.

Ils se marient et font des enfants.

Il éprouve un sentiment d'accomplissement.

Il ne supporte plus le conformisme de cette existence.

Il entreprend de dénoncer l'oppression capitaliste

en s'engageant dans la lutte armée.

Cette vie clandestine et aventureuse l'exalte.

Les pâtes au beurre le lassent.
Il veut devenir riche.
Il s'y emploie et y parvient.
L'opulence le comble.

Il prend conscience de la vanité de toute chose.
Il décide de se retirer du monde.
Il trouve la sérénité dans cette vie d'ermite.

La solitude lui pèse.
Il recrute des disciples.
Il fonde un ordre.
Il est l'objet d'un culte.
Être adoré le ravit.

Il veut se guérir de cette ivresse.
Il retourne dans le siècle pour y trouver un emploi.

etc.

Le Papillon



Doro Bibloc

serveur vocal interactif, 2003

Tandis que le télémarketing a supplanté le porte à porte dans son entreprise d'irruption dans la vie privée, les serveurs vocaux interactifs font peu à peu disparaître le contact humain de nos propres démarches téléphoniques.

Doro Bibloc se propose, en conjuguant ces deux phénomènes, de nous réconcilier avec notre condition de consommateur. Notre téléphone, d'une voix à la fois suave et enjouée, nous aide ainsi à assumer notre compulsion d'achat, à mieux vivre notre surendettement et à participer au retour de la croissance.

Doro Bibloc sera présenté sous la forme d'une installation. Une autre version, accessible par appel téléphonique, sera prochainement en place.

Une troisième version, consistant à contacter directement un panel de personnes sélectionnées, est également annoncée. Les numéros de centres d'appels en télémarketing seront par exemple abondamment appelés, afin de procéder à une contre-attaque salutaire et absurde.

Conception : Martin Le Chevallier

Voix : Nathalie Castera

Voix américaine : Sharon Mann

Traduction : Gila Walker

Programmation pour l'interactivité : Alexis Amen

Réalisation de l'installation : Jean-Baptiste Droulers

Ce serveur a été réalisé avec le concours du Dicréam (ministère de la Culture) et de Opixido.

Safe society

Vidéo, 1 min 50', 2003

Dans un temps contracté par les contraintes de la promotion sont présentés les concepts clés d'un nouveau monde sécuritaire. Bière sans alcool, café sans caféine, armes non létales. Là, le droit à la protection associé à l'interdiction de se mettre en danger y ouvrent la voie prudente du risque zéro. Voitures bridées, responsabilités limitées, travail désaliéné. Les images de jeux vidéos, souvent plus dynamiques et spectaculaires que le cinéma dont elles s'inspirent, font se percuter événements quotidiens et exceptionnels. Beurre sans matière grasse, capital sans risque, guerre zéro morts. Safe society, coming soon!

Conception et réalisation : Martin Le Chevallier

Texte écrit en collaboration avec Gila Walker

Voix : Matthew Geczy

Oblomov

Film interactif muet, 2001



Un personnage seul et inactif. Pensif ou endormi, il reste indéfiniment immobile tant que le spectateur ne fait rien. Si le spectateur intervient («clique»), le personnage effectue une action. Il se lève, téléphone, fume une cigarette, etc. A peine sa tâche achevée, le personnage retrouve son état contemplatif, jusqu'à ce que le spectateur intervienne de nouveau.

Ce projet est réalisé au moyen d'un procédé qui consiste à faire persister un instant d'une séquence vidéo aussi longtemps que le spectateur n'intervient pas. Un feuillage reste ainsi indéfiniment animé, une fontaine jaillissante, un dormeur assoupi, etc. L'image ne se fige jamais. La vie semble se poursuivre. L'intervention (le «clic») du spectateur est comparable à celle du joueur de jeu vidéo qui guide son personnage. La différence - essentielle - tient à ce qu'il n'agit pas sur une réalité reconstituée en deux ou trois dimensions, mais sur une réalité saisie photographiquement. Il a ainsi la sensation d'intervenir sur cette réalité, de réveiller le dormeur, de bousculer l'inactif.

Ce film s'inspire librement du personnage créé par Ivan Gontcharov. Le spectateur est confronté à un individu dont l'inclination naturelle est de ne rien faire. Son seul choix est de respecter ou non la tranquillité du personnage. Ignorant quelle sera l'action qu'il déclenche, son impulsion n'est pas le «fait ci! fait ça!» du jeu vidéo, mais un simple «Fait quelque chose!». Le personnage agit alors, comme mu par sa culpabilité ou par un "pourquoi pas?", mais invariablement, au bout de quelques instants, il retrouve un état contemplatif ou assoupi, comme apaisé par un "à quoi bon?" intérieur. Le spectateur est ainsi renvoyé à un "à quoi bon cliquer?", un "à quoi bon agir?", un "à quoi bon l'interactivité?"...

Conception et réalisation : Martin Le Chevallier

Avec : Olivier Bardin

Images : Nikola Chesnais

Programmation pour l'interactivité : Alexis Amen

Oblomov a été réalisé avec le concours du Dicréam (ministère de la Culture).

Félicité

Vidéo interactive, 2001-2002



Félicité est un documentaire sur une société qui n'existe pas. Une société idéale qui emprunte à d'autres, fictives ou réelles, mythiques ou utopiques. C'est un univers d'abondance, de plaisir et de jeu, rendu possible par de nécessaires abolitions: celles de la servitude, de la propriété, de la religion, du travail, de la famille, etc. C'est un film dont on tourne les pages. Le lecteur y rencontre un temps heureux, indéterminé. Et il est libre de prendre le sien, ou non; il peut dilater les durées ou les briser. De prime abord notre époque semble absente de ces images bucoliques. En réalité elle est sous-jacente, en creux, inversée.

Conception et réalisation : Martin Le Chevallier

Avec : Olivier Bardin et Annabel Vergne

Images : Nikola Chesnais

Programmation pour l'interactivité : Alexis Amen

Merci

à Claude Levy-Strauss, aux Tupi-guarani, aux Pygmées, à Cervantes, à Don Quichotte, à Robert Owen, à Montaigne, aux cannibales, au père Henri Habib Ayrout, au paysan égyptien, à Jacques Weulersse, à Françoise Girard, aux Néo-guinéens, à Bengt Danielsson, aux Polynésiens, à Henri Lhote, aux Mozabites, aux Indiens des plaines d'Amérique du nord, à Donatien Alphonse François de Sade, à Bougainville, aux Tahitiens, à Jean Malaurie, aux Esquimaux, aux Mbaya, à James Jarves, à tous les chasseurs-collecteurs et notamment aux Bushmen, à Marshall Sahlins, à Karl Marx, à Wilhelm Reich, à Voltaire et à Pangloss.

Vigilance 1.0

jeu de vidéo-surveillance, 2001



Le joueur est face à une série d'écrans qui lui permettent de surveiller simultanément de nombreux lieux: rues, supermarchés, parkings, boutiques, immeubles, écoles, etc. Son objectif est la délation. Dans un temps limité (son temps de travail), il doit déceler un maximum d'infractions: cambriolages, vols d'autoradio, transgressions du code de la route, abandon de détritrus, deal de drogue, racolage, proxénétisme, alcoolisme sur la voie publique, attentats à la pudeur, détournement de mineur, harcèlement sexuel, adultères, incestes, pédophilie, zoophilie, nécrophilie, etc. A chaque flagrant délit, le score augmente, à chaque diffamation, il baisse. Chaque citoyen étant un délinquant en puissance, toute infraction impunie augmente le taux d'amoralité de la société. Une bonne vigilance entraînera un assainissement des mœurs, un retour du sens de l'effort, de la famille et de la solidarité. Une vigilance insuffisante plongera inmanquablement la population dans le chaos et la turpitude.

Empêché d'exercer son esprit critique par l'appât du score, le joueur se trouve confronté à un paradoxe: il continue à se comporter en justicier implacable tout en comprenant peu à peu que jouer le jeu, c'est jouer contre le discours du jeu. Les lieux où la dénonciation opère - critique de la société de contrôle, de la visibilité totale, de l'espionnage généralisé -, déguisés sous des écrans qui rappellent des jeux d'enfance, placent finalement le joueur en position de se dénoncer lui-même.

*Conception et réalisation : Martin Le Chevallier
Décor : Martin Le Chevallier et Yann Le Béhec
Programmation pour l'interactivité : Julien Alma*

Gageure 1.0

cdrom, 1999

Gageure 1.0 est un simulateur d'existence. Il nous propose d'oublier, durant quelques instants, cette peur du vide que nous partageons tous. Nous allons provisoirement nous sentir exister, nous réaliser, devenir quelqu'un. La recette est simple : il suffit de croire au travail.

Cette métaphore prend la forme d'un cédérom. Pourquoi? Dilbert donne la réponse dans une question : «Mais comment faisait-on pour avoir l'air de travailler avant l'invention de l'ordinateur?»¹. Aujourd'hui deux salariés sur trois travaillent avec un ordinateur, qui est devenu l'outil de travail par excellence. En consultant *Gageure 1.0*, nous allons donc avoir l'air de travailler. Et nous allons jouer avec un employeur à la fois anonyme, imprévisible et inflexible : l'ordinateur.

La machine s'adresse à nous. Elle nous promet un épanouissement professionnel et personnel. Cette promesse est une propagande. C'est celle du capitalisme contemporain : le discours managérial. Ce discours, garant de la centralité du travail, nous berce au moyen d'un jargon constitué d'euphémismes mobilisateurs, et nous invite à nous conformer à ses modèles de réussite.

La réussite annoncée ne viendra jamais. D'abord confrontés à un simulacre d'entretien d'embauche, ignorants de ce que nous réserve la machine, nous allons peu à peu découvrir le caractère labyrinthique de *Gageure 1.0*. Tantôt acteurs de jeux aussi aliénants que le travail et la consommation, tantôt ballotés par un tout-puissant insondable, nous constaterons la vanité de nos espoirs d'épanouissement.

1. Scott Adams, *Le principe de Dilbert*, First éditions

Conception et réalisation : Martin Le Chevallier

Programmation : Alexis Amen

Traduction en anglais : Brian Holmes

Gageure 1.0 a été réalisé avec le concours du Ministère de la culture, Centre national des arts plastiques (Fiacre).