

“Insomnies”, texte écrit à l’occasion de l’exposition *Insomnies*, Fondation nationale des arts graphiques et plastiques, Nogent-sur-Marne

Insomnies regroupe des processus de création divers qui trouvent leur écho dans un paradigme où hyper-éveil, demi-sommeil, rêve conscient s’installent pour donner à voir des univers construits dans une tentative d’accession à autant de mondes parallèles. Les obsessions et distorsions des sens se répondent en des articulations visuelles dans lesquelles le manque de sommeil devient moteur, prétexte à la fabrication d’espaces de pensées où la demi-conscience laisse le champ d’action libre.

De la mise à nu de ces troubles (Nicolas Vilmouth) à l’onirisme nocturne (Jean-Pierre Attal, Isabelle Rozenbaum) en passant par des déviations calculées (Patrick Rimond) ou des bribes scientifiques poétisées, les réalisations se jouent de ces réalités décalées, bancales, trafiquées pour mieux souligner leurs côtés impalpables. A croire que cette pathologie est provoquée par les artistes pour ses capacités à toujours permettre plus, à toujours autoriser les divagations. Au contraire de les justifier elle leur donne un terrain de propagation, un espace propice, une matière d’où partir sans pour autant devoir y revenir. Point de départ pathogène, l’insomnie se teinte d’hallucinations, comme dans le travail d’Alessandro Stella ou Mihai Greuc où les personnages, les pensées, les narrations se construisent de manière labyrinthique dans des mondes où les éléments prennent forme par l’altercation constante entre réel et fantasmé.

Résonance directe aux recherches des artistes des années 60-70 sur le phénomène de flicker (notamment Brion Gysin et Ian Sommerville avec la Dreamachine), Midori Sakurai, dans une vidéo issue de la série *DNA*, utilise les différentes fréquences d’ondes de l’activité électrique du cerveau, celles qui en variant, nous renseignent sur le passage d’un état à un autre (détente, assoupissement, éveil...).

Le collectif Pleix films interroge un tout autre clignotement, celui de leur version revisitée du jeu Simon. Les flashes chromatiques et sonores qui ne cessent de s’accélérer sont matière à la création de leur cube-prison surréaliste.

Les paysages intérieurs du duo canadien Skoltz_Kolgen se mettent en place par éléments disparates, par adjonctions d’histoires engendrant un film-poème où les espaces sont autant de tableaux introspectifs et claustrophobes.

Au départ de la proposition, une envie que l’exposition *Insomnies* à la Fondation nationale des arts graphiques et plastiques soit protéiforme, composite. L’évènement est donc multiple, utilisant le centre d’art et ses extérieurs, avec des interventions vidéos et sonores au sein de l’immense parc.

Au-delà de la monstration d’œuvres, il s’agit de fédérer des procédés variés (exposition, performance, projections temporaires, parcours extérieurs...) permettant une appréhension particulière du lieu et des œuvres, une manière de générer de l’interaction.

L’espace intérieur de la fondation réunit 8 artistes alliant photographie, vidéo et installation. Les salles d’exposition faisant face au parc, les réalisations sont mises en perspective directe avec les parcours extérieurs.

Le parcours vidéo comprend 6 grands écrans de projection répartis dans le parc. Les 5 installations sonores, proposées par Pierre Belouin, directeur du label Optical Sound, sont repérables par un balisage lumineux qui ponctue le parcours nocturne.

La mise en place de ces dispositifs pluriels incite à la déambulation dans les lieux dans une cohérence autant conceptuelle, visuelle que physique permettant une exploration d’espaces multiples de manière fluide et signifiante.

La pluralité des approches et des champs de recherche des artistes de l’exposition *Insomnies* fonctionne comme les troubles du sommeil, jamais une unique cause, jamais un unique remède.