




## « Les chambres »

### ÉCLAIRAGE SUR L'EXPOSITION « LES CHAMBRES » AU MAMCO

Pièce familière où se projettent les rêves et les secrets de l'intime, ou pièce d'apparat, comme les fameuses *stanze* décorées par Raphaël dans le palais du Vatican, la chambre est le lieu d'une relation singulière entre les œuvres d'art et le spectateur. Elle leur impose une proximité physique et une mise en présence quotidienne.

Les « chambres » du Magasin des panoramas sont chacune investies par l'univers d'un artiste avec des œuvres de la collection du musée. Parmi les multiples références cinématographiques et littéraires tournant autour de la chambre, le Mamco s'est inspiré de l'ouvrage *La chambre des enfants* de Louis-René Desforêts où le héros silencieux se tient tout au long du récit derrière la porte de la chambre mais participe à cet espace en écoutant un dialogue déroutant tenu par un petit groupe de personnes qui ne le voient pas, ou semble ne pas le voir.

L'exposition de ces chambres se situe dans le cadre plus large de la présentation des collections intitulée « Biens communs ». Par ce nom, il s'agit pour le Mamco de souligner le fait que la collection du musée appartient à la collectivité, le rôle du musée étant de mettre en partage et de transmettre cette richesse.

### SALLE 5, YOON JA ET PAUL DEVAUTOUR, *UN CABINET D'AMATEURS*

#### REPERES

- Toutes ces œuvres sont réalisées par des artistes inventés. Y. J. et P. Devautour font une parodie d'exposition. Qu'est-ce qu'une parodie ? (imitation burlesque de quelque chose de sérieux).
- Trouvez l'artiste Gladys Clover qui peint son nom sur les toiles. Cette artiste est d'abord une héroïne d'un film américain (« It should happen to you » de George Cukor, 1954) qui placarde son nom dans toute la ville d'Hollywood pour se faire un nom dans le cinéma. Avec les Devautour, elle emploie la même stratégie. Elle est l'artiste qui veut faire de l'art sans rien faire.
- Retrouvez les petites sculptures blanches de Buchal et les posters qui leurs sont associés de Clavel. Ce duo d'artistes tente de mêler leurs deux œuvres mais malgré leurs efforts, rien ne fonctionne vraiment de concert...

#### À SAVOIR

Le cabinet des amateurs de Yoon Ja et Paul Devautour est l'envers ironique de l'Appartement du collectionneur Ghislain Mollet Vieville. Y. J. et P. Devautour se sont imaginés collectionneurs dans les années 1980 mais tous les artistes de la collection sont des artistes inventés. Analyse critique de l'art, leur collection montre les œuvres d'artistes fictifs qui occupent des « créneaux disponibles » dans l'art de cette époque. Les œuvres sont élaborées d'une manière extrêmement précise : suffisamment bien pour qu'on y croit, suffisamment mal pour que l'illusion ne dure pas. C'est seulement un leurre.

**SALLE 6, TOMAS ESPINA ET MARTIN CORDIANO, *DOMINIO*, 2011**

**REPERES**

- Décrivez les deux temps de perception de cette pièce meublée : l'entrée dans cet intérieur (effraction, intrusion) puis la découverte des raccord sur tous les objets (ce que nous croyons voir est tout autre).
- Une violence est contenue dans les objets, un drame a eu lieu, qu'a-t-il pu se passer ? (c'est une catastrophe à l'échelle de tout, même l'ampoule est cassée !)
- « Recoller les morceaux », quelles significations peut-on donner à cette expression ?
- En passant dans la salle noire suivante, le bruit des objets cassés s'enclenche, comme un son de « l'après-coup ». Serait-ce un souvenir, un cauchemar, l'explosion finale ?

**À SAVOIR**

Œuvre créée en 2011 pour le Musée d'art contemporain du Val de Marne (MAC VAL), *Dominio*, de Tomás Espina et Martin Cordiano (nés en 1975 à Buenos Aires, Argentine)) est une pièce arrangée comme un lieu de vie, mais désertée de toute présence humaine et surtout qui laisse deviner au visiteur un désastre inconnu, dont il ne voit que les cicatrices. Le seul souvenir sonore de la catastrophe est perceptible et fait office de catalyseur pour l'imagination.

**SALLE 7, NINA CHILDRESS, *GRANDE CHAMBRE VERTE*, 2007**

**REPERES**

- Cette peinture est tirée d'un vieux magazine. Devinez de quelle sorte de magazine il pourrait s'agir et de quelle époque il daterait. (magazine féminin des années 1960)
- Les couleurs choisies sont éclatantes, où peut-on croiser ce vert dans la vie par exemple ? (N. Childress joue sur l'anachronisme de ce vert punk des années 1980)
- N. Childress souhaite faire entrer le spectateur dans le tableau. Cherchez l'astuce, comment s'y prend-elle ? (large miroir)

**À SAVOIR**

Avec Nina Childress (née en 1961 à Pasadena, Etats-Unis), c'est l'œuvre qui fait chambre. La peinture est une nature première pour cette artiste ; aussi est-il tout naturel que sa *Grande Chambre verte* trouve écho dans l'histoire de la peinture. En 1907, après avoir peint à Berlin des décors de *Kammerspiele* – de « théâtre de chambre » – Edvard Munch (1863-1944) entamait sa série de peintures autour de *La Chambre verte* dans laquelle il organisait la perspective et le hors champ de manière à intégrer le spectateur dans le tableau. N. Childress utilise un procédé différent. En face de son tableau, de grands miroirs unifient l'image et l'espace du visiteur et de la toile.

**SALLE 8, SYLVIE FLEURY, *BEDROOM ENSEMBLE*, 2008**

**REPERES**

- Connaissez-vous Victor Vasarely et l'art optique? L'œuvre de S. Fleury y fait référence : ce style artistique s'intéresse essentiellement aux illusions d'optique et l'explore via une peinture majoritairement abstraite. Cherchez où apparaissent les effets de pertes de repères visuels. (les angles du lit, l'emplacement des meubles, la tapisserie...).
- S. Fleury joue sur la surenchère. Qu'est-ce qui est « trop » dans cette chambre ? (exagération de l'utilisation de la fourrure, des couleurs).
- Qui pourrait habiter cette chambre ?

**À SAVOIR**

*Bedroom Ensemble* de Sylvie Fleury (née en 1961 à Genève, Suisse) réinterprète une installation de Claes Oldenburg. L'artiste américain avait reconstitué, à partir de 1963, des chambres d'hôtel dont il gardait le souvenir. Avec ses fausses fourrures d'animaux exotiques, ses faux marbres et ses fausses perspectives *Bedroom Ensemble* pointait en souriant la douce étrangeté de ces lieux d'intimité passagère. S. Fleury laisse son propre vocabulaire de textures et de couleurs envahir toute la chambre et pousse la proposition d'Oldenburg à l'extrême.

Avec Victor Vasarely et l'art optique, le principe de l'illusion d'optique procède de l'unité plastique constituée de deux formes aux couleurs contrastées. A partir de ces unités plastiques et de leur basculement qui les transforment, une impression de mouvement et d'espace apparaît.

**SALLE 9, GEORGE SEGAL, *MOTEL ROOM*, 1967****REPERES**

- Observez la scène, que se passe-t-il ?
- L'artiste a moulé les corps à une échelle 1/1. Regardez comment les bandes enduites de plâtre apparaissent tout en capturant tous les détails des tissus et des plis de la peau.
- Les œuvres de George Segal sont souvent associées au mouvement Pop Art. Pourtant, il règne ici une atmosphère sévère et de grande solitude. Quels éléments nous orientent vers ces deux mots ? (la couleur blanche des corps figés, la position de la femme, la nudité de la salle, le gris des murs...)

**À SAVOIR**

*Motel Room*, de George Segal (né en 1924 à New York, mort en 2000 New Brunswick, Etats-Unis) met en scène une narration silencieuse où percent la violence et la détresse du drame humain. Les personnages de plâtre déplacent le registre des émotions vers la sphère artistique en immobilisant un instant crucial.

**SALLE 10, ALAIN BUBLEX, *QUODDY MOTOR INN*****REPERES**

- Cette chambre appartient à un motel situé dans la ville inventée par A. Bublex nommée « Glooscap ». Cherchez les éléments qui nous font croire à l'existence de cette ville. (publicités, carte géographique, etc)
- A. Bublex ne s'intéresse pas aux objets finis, tout son travail est en perpétuel mouvement, voici pourquoi « Glooscap » est une ville sans cesse en chantier. Les meubles de la chambre sont des objets qui ont vécu et qui sont encore « en train de vivre ». Quelle vie ont-ils pu avoir ?
- Le banal, l'absence de singularité caractérise la ville de « Glooscap », inspirée de la ville de Houston, la ville américaine banale par excellence selon A. Bublex. Qu'est ce qui est banal pour vous ?

**À SAVOIR**

Inhabitée et impersonnelle, la chambre du *Quoddy Motor Inn* d'Alain Bublex (né en 1961 à Lyon, France) est une banale chambre de motel typique de l'Amérique du nord. Mais le *Quoddy Motor Inn* n'accueillera jamais les touristes de « Glooscap », cette ville de trois millions d'habitants, dans le Nouveau-Brunswick, que A. Bublex a inventée à partir de 1985 avec Milen Milenovich. En cherchant le plus grand réalisme possible, l'artiste a doté sa ville d'une histoire, de quelques personnages célèbres (notamment l'écrivain Félicien Marboeuf), et surtout en a documenté précisément la topographie, l'urbanisme, jusqu'à

éditer des cartes postales reproduisant les photographies de ses rues.

### SALLE 11, AMY O'NEILL, *PILGRIM BOUDOIR*

#### REPERES

- Ce lieu est la reconstitution d'un refuge situé dans une forêt de pins blancs. Quels sont les éléments qui nous l'indiquent ? (lit, meuble à fusils, imitation des planches aux murs, paravent, etc.).
- Raymond Overholzer est le guide forestier qui a imaginé les meubles en bois. Il en a créée plus de 200. Il souhaitait rendre hommage au pin blanc, cette espèce d'arbre en voie de disparition. Observez comment il parvient à laisser apparaître la nature des éléments constituant l'arbre tout en montrant sa transformation.
- Amy O'Neill montre des dessins de cartes postales de Chamonix. Regardez comme elle laisse apparaître la grille qui lui a permis d'agrandir l'image. Comme si elle souhaitait que l'on voit le travail qui a été fait.

#### À SAVOIR

*Pilgrim Boudoir* d'Amy O'Neill (Née en 1971 à Beaver, Etats-Unis) rend un hommage ambigu à la culture vernaculaire américaine en reproduisant des meubles conçus par R. Overholzer pour son refuge de chasseur qui n'abrita jamais personne : « The Shrine of Pines ». Amy O'Neill se situe dans le courant de récupération critique d'images existantes de l'histoire de l'art ou de la culture de masse. Avec *Pilgrim Boudoir* Amy O'Neill s'approprie des éléments du patriotisme américain, ce refuge un peu fou, situé dans le Michigan, dédié au pin blanc, étant aujourd'hui une attraction touristique importante célébrant les origines américaines de « l'homme des bois ». A. O'Neill mêle également des vues tirées de cartes postales du Mont Blanc, symbole du folklore montagnard européen. L'œuvre de Amy O'Neill interroge les images de l'identité citoyenne véhiculée par un état, de sa construction à sa transmission.

#### LES AUTRES CHAMBRES A VOIR AUSSI AU MAMCO

D'autres ensembles de la collection du Mamco s'organisent autour du motif de la chambre. Ce qui fait chambre, c'est le lit et il y a toujours des lits quelque part dans le Mamco. Montrer l'art dans des chambres renvoie à l'idée de la permanence du domestique dans un musée où un principe est de proposer des espaces dans lesquels les œuvres sont le plus souvent près du corps. La plupart des pièces ont la taille de pièces d'appartement. La chambre devient la suggestion de la vie dans l'art ou d'un art pour la vie.

#### 3<sup>ème</sup> étage

- Espace 22, 44<sup>e</sup> état, **L'Appartement, la chambre à coucher du collectionneur Ghislain Mollet Vieville**

- Espace 30, 2<sup>e</sup> état, **Salon Scheebart – Scheerbart Parlour. Siah Armajani**

#### 1<sup>er</sup> étage

- Espace 53, 29<sup>e</sup> état, **Atelier 3**, l'atelier de Sarkis, « L'Atelier depuis 19380 »

## À PROPOS DES CHAMBRES

« Bien des chemins mènent à la chambre : le sommeil, l'amour, la méditation, Dieu, le sexe, la lecture, la réclusion, voulue ou subie. De l'accouchement à l'agonie, elle est le théâtre de l'existence, là où le corps dévêtu, nu, las, désirant, s'abandonne. On y passe près de la moitié de sa vie, la plus charnelle, celle de l'insomnie, des pensées vagabondes, du rêve, fenêtre sur l'inconscient, sinon sur l'au-delà. La chambre est une boîte, réelle et imaginaire. Quatre murs, plafond, plancher, porte, fenêtre structurent sa matérialité. Ses dimensions, son décor varient selon les époques et les milieux sociaux. »  
Michelle Perrot, *Histoire de chambres*, Paris, Seuil, 2009, quatrième de couverture.

« La liberté intellectuelle est à l'origine des grandes œuvres. La liberté intellectuelle dépend des choses matérielles. La poésie dépend de la liberté intellectuelle. Et les femmes ont toujours été pauvres, depuis le commencement des temps. Les femmes ont eu moins de liberté intellectuelle que les fils des esclaves athéniens. Les femmes n'ont pas eu la moindre chance de pouvoir écrire des poèmes. Voilà pourquoi j'ai tant insisté sur l'argent et sur une chambre à soi. »

Virginia Woolf, *Une chambre à soi*, Paris, Bibliothèque 10-18, 2001, p. 162.

« Une chambre qui ressemble à une rêverie, une chambre véritablement *spirituelle*, où l'atmosphère stagnante est légèrement teintée de rose et de bleu.

L'âme y prend un bain de paresse, aromatisé par le regret et le désir. – C'est quelque chose de crépusculaire, de bleuâtre et de rosâtre ; un rêve de volupté pendant une éclipse.

Les meubles ont des formes allongées, prostrées, alanguies. Les meubles ont l'air de rêver ; on les dirait doués d'une vie somnambulique, comme le végétal et le minéral. Les étoffes parlent une langue muette, comme les fleurs, comme les ciels, comme les soleils couchants. »

Charles Baudelaire, « Chambre double », *Petits poèmes en prose (Le Spleen de Paris)*, Paris, Garnier, 1958, p. 22.

## GLOSSAIRE

La chambre du roi, la chambre à coucher, la chambre d'enfant, la chambre de bonne, la chambre de l'étudiant, la chambre de l'écrivain, la chambre close, la chambre d'hôtel, la chambre d'hôte, la chambrée, la chambre meublée, la chambre d'hôpital, la chambre mortuaire, la chambre funéraire, la chambre froide, la chambre à gaz, la chambre forte, la chambre noire, la chambre à air...

## PLAN DES SALLES DU 4<sup>E</sup> ETAGE

