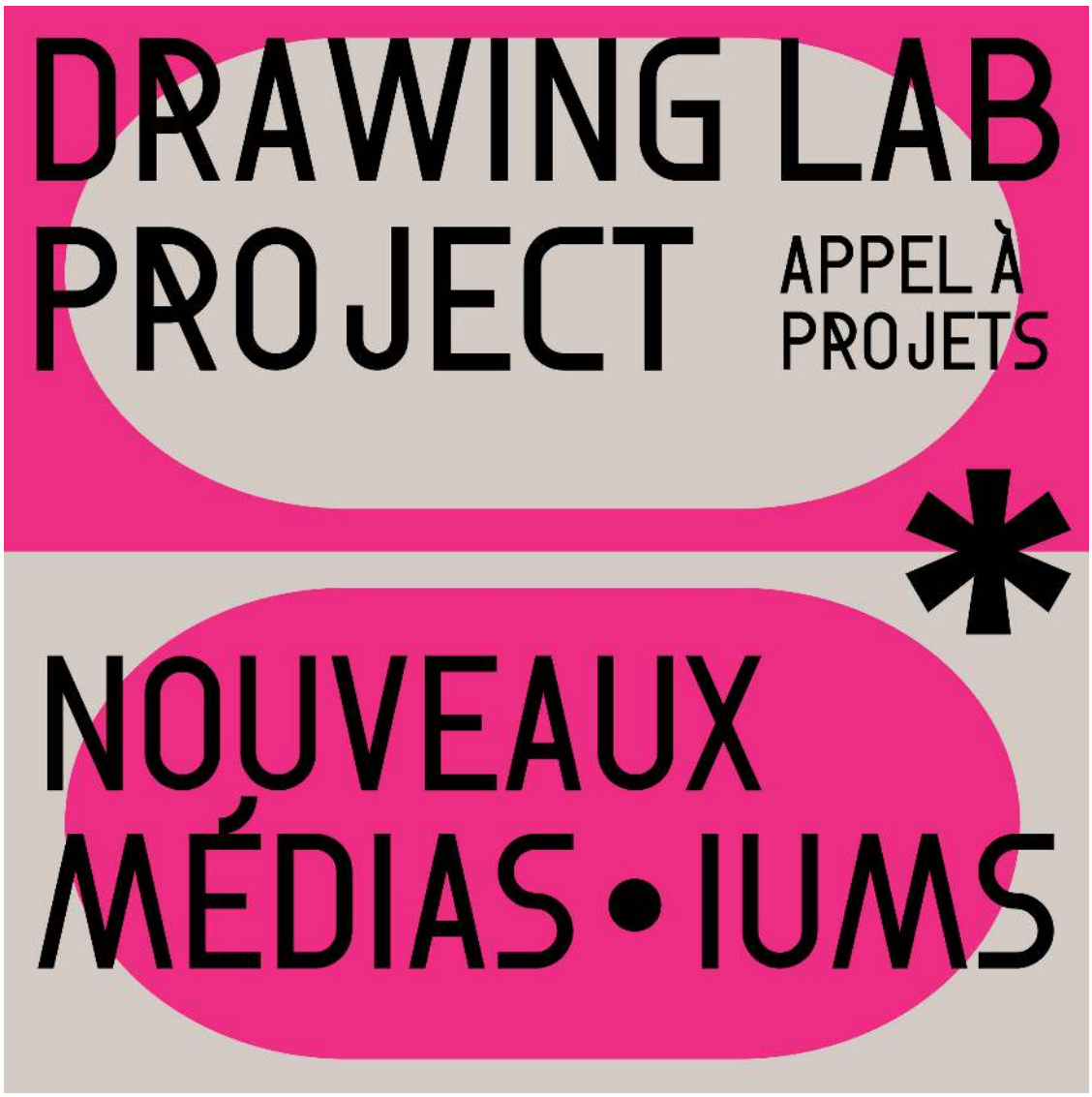
DRAWING
LAB

Annonce des lauréats de la Bourse Drawing Lab Project 2024



Drawing Lab
17, rue de Richelieu — 75001 Paris

Annonce des lauréats de la Bourse Drawing Lab Project 2024

Pour une exposition au Drawing Lab en 2024

Avant-propos

J'ai le plaisir de vous informer que la Bourse Drawing Lab Project 2024 a été attribuée à l'artiste Boris Labbé et la commissaire d'exposition Judith Guez. Ils exposeront au Drawing Lab leur projet *Ito Meikyu / Fil d'errance* en octobre 2024.

Depuis 2017 le Drawing Lab, espace de productions et d'expositions de la Drawing Society, dresse un panorama des différentes manières de pratiquer le dessin. Aujourd'hui, les artistes ne se contentent plus de simplement dessiner, ils expérimentent ce médium sous toutes ses formes, repoussant les limites de sa définition. En 6 ans, le Drawing Lab a permis la réalisation de 14 expositions monographiques de duos artiste / commissaire bénéficiant de la bourse de production d'un montant de 20 000 euros hors taxe. À leurs manières tous les artistes ont repoussé la non-limite du dessin, allant jusqu'à quitter la feuille pour investir la céramique, le carton, le néon, la vidéo, le walldrawing, la bande VHS, le métal, le verre ou encore le fil …

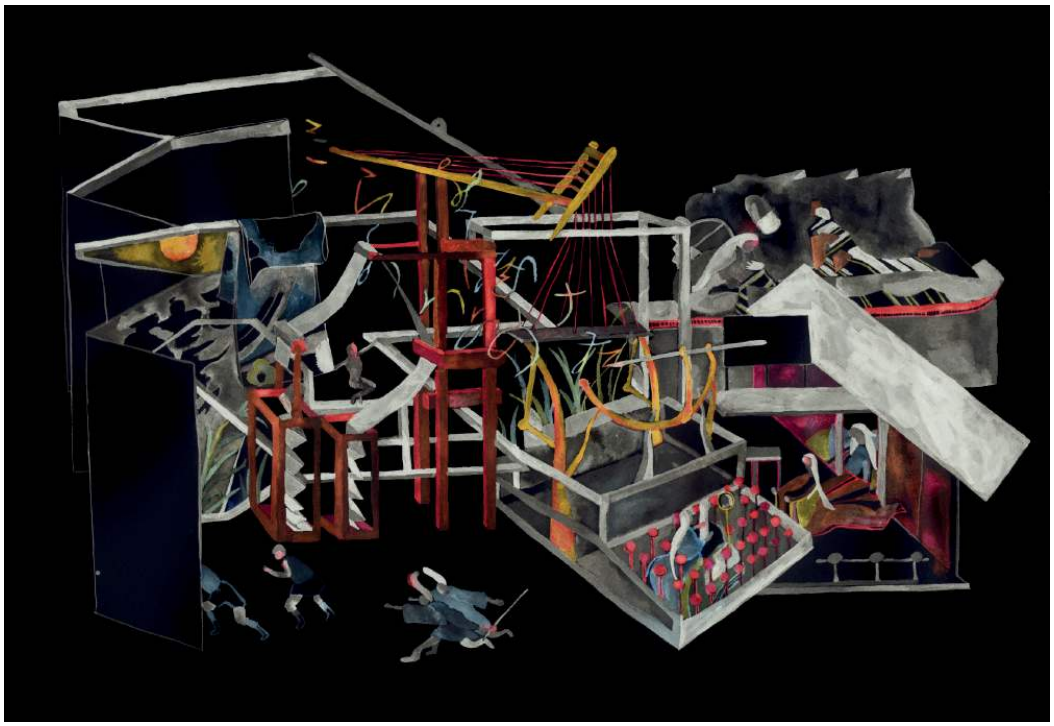
En 2024, l'appel à projets du Drawing Lab intitulé « Nouveaux médias•iums » a souhaité contribuer à la production d'une exposition qui interroge le dessin à travers les nouveaux médias (digital, virtuel, NFT, jeux vidéos, film d'animation, IA, etc.) tout en parcourant les nouveaux médiums (ordinateur, tablette numérique, casques de réalité virtuelle, écrans, etc.). Le dessin peut alors s'affranchir de sa matérialité et de l'espace en créant ainsi de nouvelles dimensions. Fidèle à son ADN, le Drawing Lab mettra en lumière le dessin d'aujourd'hui et de demain. Cette nouvelle approche ouvre alors la bourse de production aux mondes des arts plastiques et aux arts visuels.

Le comité artistique du Drawing Lab a choisi un projet résolument ouvert vers les nouveaux médias jouant avec le dessin sur papier, l'animation ainsi que l'expérience immersive en réalité virtuelle. En produisant ce nouveau projet, le Drawing Lab entant repousser encore plus loin l'expérimentation de son médium de prédilection.

Je vous souhaite une très belle découverte.

Christine Phal
Fondatrice du Drawing Lab

Boris Labbé
Ito Meikyu / Fil d'errance
Commissaire d'exposition : Judith Guez



Ito Meikyu / Fil d'errance (*ito* « le fil », *meikyu* « le labyrinthe) est un projet d'exposition qui vient à la suite de dix années d'expérimentations. C'est encore une manière pour moi d'élargir le champ des possibles, d'inventer (peut-être) un nouveau langage, de nouvelles formes, et de rencontrer un nouveau public. L'exposition nous plongera dans une déambulation audiovisuelle immersive où le dessin (fixe et animé), en sera le centre de gravité, et s'articulera cette fois autour d'un nouveau champ de création pour moi : la réalité virtuelle.

Le projet d'exposition propose de parcourir l'univers de la fresque immersive de *Mono no aware*, œuvre centrale dans tout le parcours d'exposition. Ce projet est inspiré par des œuvres clefs de l'art classique et la littérature japonaise (*Le Dit du Genji, Les Notes de Chevets*), mais également par divers rencontres et événements de ma vie. Pour ce projet je souhaite partir d'un motif typique de la peinture traditionnelle japonaise, la technique *Fukinuki Yatai*.

Mon dessin passe du papier (encre et aquarelle) au numérique, du réel au virtuel. Le médium VR, du fait de la stéréoscopie et de l'usage de la 3D, permet nombre de petites inventions qui n'ont jamais été présentes dans mon travail jusque-là à ce niveau : le dessin devient volume (pliages, cubisme et origamies dessinés), architecture (géométries et structures dessinées), et utilise tout le potentiel du multiplan (la multiplication des couches, comme un mille-feuilles dessiné) créant des effets visuels, des petits théâtres optiques, par effets de perspective. L'interactivité est aussi

Boris Labbé, *Mono no aware*, dessin préparatoire pour le projet *Ito Meikyu / Fil d'errance*. Courtesy de l'artiste.

un nouveau champ de créativité, l'œuvre réagit à notre présence et à nos actions (marcher, se baisser, ouvrir une porte, un tiroir, soulever un objet, tirer un fil…).

Mono no aware est une expérience VR qui se déploie comme une grande fresque sensorielle au fort potentiel émotionnel. Une collection hétérogène de scènes dessinées, animées et sonores, sont prises dans la matière numérique ; elles recréent en quelque sorte un monde subjectif (monde intérieur et extérieur) sous la forme d'un labyrinthe composé d'architectures fractales, habitées de plantes, d'objets, d'animaux, d'hommes, de femmes, de motifs et de calligraphies. Le parcours d'exposition propose quant-à lui d'autres chemins, d'autres bifurcations, d'autres versions des mêmes idées qui viendront graviter autour de ce projet central.

Pour le grand public, pour la plupart non familiarisé avec ce médium, c'est aussi une manière de se plonger physiquement dans un dessin-fresque monumental, de le sentir fragile et se sentir à son tour fragile (les jeux d'échelle sont impressionnants, on se sent tout petit). Le dessin est palpable, on le traverse, et il fait sentir sa présence vivante, notamment par le son et l'animation. L'œuvre tente ainsi de faire ressurgir des sensations communes et intérieures, comme des réminiscences, proches d'un rêve. La thématique de la vie et de l'amour viendra aussi filer cette métaphore : le fil comme lien entre les individus, matérialisation des rapports amoureux qu'ils soient vécus de manière positive ou négative.

Boris Labbé
Extraits de la note d'intention du projet

« Le dessin a toujours été central dans ma vie. D'abord pratiqué de manière assez classique (sur papier) j'ai ensuite cherché, au fur et à mesure des années, à le faire déborder, le faire craquer, crépiter, proliférer, vivre. »

Boris Labbé



Le Dit du Genji, peinture sur paravent, époque Kano Yasunobu (1613-1685). Le chef-d'œuvre littéraire du XIe siècle Le Dit du Genji se déroule presque entièrement dans la capitale Kyoto et ses environs. Ici, les scènes des cinquante-quatre chapitres apparaissent en séquence - de droite à gauche et de haut en bas - dans une composition qui transcende les changements de temps, de saison et de décor. La convention des « toits soufflés » (*fukinuki yatai*) permet de voir des intérieurs, la plupart d'entre eux des demeures aristocratiques.
Les spectateurs familiers avec le récit peuvent relever le défi d'identifier les personnages, les épisodes et les points de l'intrigue.

Le duo artiste / commissaire

Boris Labbé (né en 1987, France)
Il étudie à l'École supérieure d'art des Pyrénées, site de Tarbes, puis à l'École de cinéma d'animation d'Angoulême jusqu'en 2011. Par la suite, l'artiste effectue plusieurs résidences : la Casa de Velázquez à Madrid, la HEAR - Haute école des arts du Rhin à Strasbourg, CICLIC - Région Centre-Val de Loire à Vendôme, résidence VIDEOFORMES à Yssingeaux, le Tenjinyama Art Studio à Sapporo, le programme Q21 du MuseumsQuartier à Vienne, la résidence d'animation de la Cinémathèque Québécoise à Montréal.

Ses travaux ont été montrés lors d'expositions d'art contemporain en France et à l'étranger (Japon, États-Unis, Canada, Espagne, Croatie) ; projetés dans plus de trois cents festivals de cinéma internationaux (dont Cannes, Clermont-Ferrand, Annecy, Ottawa, Toronto, Hiroshima...) ; diffusés à la télévision (France 2, Numéro 23, Movistar+) ; ou joués lors de concerts audiovisuels (avec l'Orchestre National de Lyon, l'Ensemble Intercontemporain, l'Orchestre des Pays de Savoie). En 2020 il collabore avec le chorégraphe Angelin Preljocaj et signe la scénographie vidéo du spectacle *Le Lac des Cygnes*.

Il collabore depuis 2014 avec Sacrebleu Productions pour son travail de cinéaste. Il est également représenté par la galerie re.riddle (San Francisco) et la galerie Miyu (Paris). Plus récemment il collabore avec Bandini Films et VIDEOFORMES pour donner corps au projet *Monade* (2020).

Ses films et installations vidéos ont reçu une cinquantaine de prix et distinctions de part le monde, dont entres autres, le Grand Prix au Taichung International Animation festival à Taïwan ; le Grand Prix à Curtas Vila do Conde au Portugal ; le Prix Fipresci au Festival d'Annecy ; le Grand Prix à Animafest Zagreb ; la Bourse Auteur de film d'animation de la Fondation Lagardère ; le Golden Nica Animation au Festival Ars Electronica à Linz ; le Grand Prix du Japan Media Arts Festival de Tokyo.

Son dernier court-métrage *La Chute* était en sélection de la Séance spéciale à la 57e Semaine de la Critique du festival de Cannes 2018.

Judith Guez
Après une formation transdisciplinaire entre art et nouvelles technologies dans différentes universités (Paris 1, Paris 8, Paris 6), Judith obtient son doctorat en 2015 en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts au sein de l'équipe Image Numérique et Réalité Virtuelle de l'Université Parie 8. Elle crée et expose plusieurs œuvres personnelles mêlant le réel et le virtuel (La Chambre de Kristoffer, Lab'Surd, Survirtuality, etc.) dans de nombreux lieux (Ars Electronica, Gaîté Lyrique, 104, CDA Enghien Les Bains, Laval Virtual, Théâtres, Villa Médicis, etc). En 2017/2018, elle a créé et dirige le Festival artistique Recto VRso à Laval Virtual.

Chaque année, elle réalise le commissariat des expositions en lien avec une thématique annuelle explorant la frontière de création entre le réel et le virtuel, et l'esthétique relationnelle des œuvres immersives et interactives.

La bourse Drawing Lab Project

Drawing Lab Project est la bourse de production destinée à une exposition de dessin contemporain et proposée par le Drawing Lab, l'espace d'expositions de la Drawing Society. L'appel à projets, destiné aux duos artiste / commissaire d'exposition, âgés minimum de 25 ans et de nationalité française ou vivant en France, a été diffusé du 29 juin au 25 septembre 2023.

En 2022, la bourse a été repensée pour sélectionner un seul projet d'exposition dédié à la pratique du dessin contemporain et son exploration, garantissant ainsi une année complète de production entre la sélection et la réalisation du projet. Ce court délai permet au duo de garantir l'exclusivité du concept de leur exposition ainsi que le caractère expérimental du lieu.

Le Drawing Lab, piloté par l'Association Drawing Projects & Friends, s'engage dans la production de l'exposition et présentera ce projet dans ses murs pendant 3 mois à partir d'octobre 2024. L'exposition sera accompagnée d'une programmation d'événements et d'ateliers accessible à tous les publics ainsi que d'un catalogue monographique dédié au projet ainsi que la réalisation d'une Drawing Edition, œuvre en quantité limitée, signée et numérotée.

Ainsi, le duo artiste / commissaire bénéficie d'une bourse de 20 000 euros HT comprenant la production des œuvres, la rémunération de l'artiste et celle du commissaire, le transport des œuvres, les défraiements de l'artiste et du commissaire d'exposition et la remise en état des espaces d'exposition.

Le projet a été sélectionné par le comité artistique composé de :
— **Sébastien Laudenbach**, réalisateur dans le domaine de l'animation, scénariste, producteur et illustrateur ;
— **Matthieu Lelièvre**, responsable de la collection du mac Lyon et commissaire d'exposition ;
— **Christine Phal**, présidente de Drawing Now Art Fair et fondatrice du Drawing Lab ;
— **Philippe Piguet**, critique d'art et commissaire d'exposition indépendant ;
— **Pascale Pronnier**, responsable des Programmations Artistiques du Fresnoy ;
— **Barbara Soyer**, coordinatrice Chaire Dessin Extra-Large des Beaux-Arts de Paris (2021-2023), fondatrice de The Drawer.



Vue de l'exposition *Pulp•e* de l'artiste Benjamin Hochart (commissaire d'exposition Fabienne Bideaud) 14 avril — 6 septembre 2023.
© Margot Montigny

Informations pratiques

Drawing Lab
17, rue de Richelieu — 75001 Paris

drawinglabparis.com
info@drawinglabparis.com
+33 (0)1 73 62 11 17
@drawinglabparis

Métro Palais Royal – Musée du Louvre (Lignes 1 et 7)
Métro Pyramides (Lignes 14)
Bus Palais Royal – Comédie Française
(Lignes 20, 21, 32, 39, 68 et 72)

L'équipe
Christine Phal, fondatrice
christine.phal@drawingsociety.org

Steven Vandeporta, directeur de la communication et des projets artistiques
steven.vandeporta@drawingsociety.org

Célia Houberdon, assistante production et médiation
celia.houberdon@drawinglabparis.com

Agathe Fournier, chargée de communication
agathe.fournier@drawingsociety.com

Leena Szewc, chargée de projet web art
leena.szewc@drawingsociety.com

Clémentine Demonin, assistante communication web
clementine.demonin@drawingsociety.com

Horaires
Tous les jours de 11h à 19h
Présence d'un médiateur du mercredi au samedi de 11h à 19h (hors jours fériés)
Matins réservés aux groupes et scolaires

Entrée et visites
Exposition : entrée gratuite
Programmation d'événements, visites guidées et ateliers : tarifs et réservation sur le site drawinglabparis.com

Contact presse
Aurélie Cadot, Agence Observatoire
aureliecadot@observatoire.fr
+33 (0)6 80 61 04 17
observatoire.fr

DRAWING SOCIETY

Le Drawing Lab, l'espace d'expérimentations et d'expositions du dessin contemporain de la Drawing Society est piloté par l'Association Drawing Lab Projects & Friends (59, rue Pernety — 75014 Paris) et membre de l'Association Trampoline pour la scène artistique française.