

SÉQUENCE

Transdisciplinaires, les rendez-vous Séquence vous invitent à revenir au Plateau dans le cadre d'une même exposition.

Visite avec Xavier Franceschi, commissaire de l'exposition
Dimanche 10 novembre — 18h

Rencontre avec Ryan Gander
Mercredi 9 octobre — 19h30

Rendez-vous gratuits — Réservation obligatoire sur reservation@fracidf-leplateau.com

Mylène Benoît et Annie Leuridan Performance autour de *Cold Song, solo pour Romain Cappello*
Jeudi 24 octobre — 19h30
COLD SONG : une performance plastique et chorégraphique, fruit d'un travail exploratoire sur la phosphorescence. Toile cirée/insecte/rocher/vieillard/tête de Saint Jean-Baptiste: affublé d'une bâche photosensible, Romain Cappello apparaît, disparaît sous nos yeux. Il invente *in situ* une danse de la métamorphose qui s'empare de son contexte, juxtapose la forme à l'informe, la trivialité à la grâce. Dans cette chanson froide, l'apparition se joue de sa propre fabrication.

Tarif : 5 euros — Réservation obligatoire sur reservation@fracidf-leplateau.com

* Performance en deux volets, 2^e volet présenté au MAC/VAL dimanche 27 octobre, toutes les heures, de 15h à 18h. www.macval.fr

L'ANTENNE

Vitrines

La reprise
Un choix d'œuvres issues de la collection
18 septembre — 20 octobre 2013
John Baldessari, Julien Carreyn, Ryan Gander, Rodney Graham, Rainier Lericolais, Mrzyk & Moriceau

Choisies parmi la collection, les œuvres déroulent la bande-annonce du programme annuel de l'Antenne à destination des partenaires scolaires et universitaires. Le thème de la reprise induit une dynamique de renouveau fondée sur la prise en compte d'éléments pré-existants, déjà vus. Les artistes n'hésitent pas à puiser des formes dans le passé et à opérer des associations surprenantes. La notion est donc à envisager comme principe actif, car, s'ils empruntent à des répertoires aux origines multiples, ils trouvent, ce faisant, des procédés inédits. Le catalogue des œuvres de la collection sélectionnées pour le programme développe six notions; le collage, l'exposition, l'inventaire, la réinterprétation, le récit et le son.

Pierre Paulin

23 octobre — 24 novembre 2013
Opérant des collisions inattendus mais bienheureuses entre film de cinéma, livre imprimé et interface informatique, Pierre Paulin développe un travail traitant de la place de l'information (images et textes) dans notre environnement et des technologies nécessaires, nouvelles ou déjà dépassées, pour les faire exister et circuler. Il développe une installation spécifique pour le contexte de la vitrine.

INFOS PRATIQUES

Le Plateau Espace d'exposition
Place Hannah Arendt
Angle de la rue des Alouettes et de la rue Carducci
F — 75019 Paris
T +33 1 76 21 13 41
info@fracidf-leplateau.com
www.fracidf-leplateau.com
Entrée libre

Accès

Métro: Jourdain ou Buttes-Chaumont
Bus: ligne 26

Jours et horaires d'ouverture
Du mercredi au vendredi de 14h à 19h.
Les samedis et dimanches de 12h à 20h.

L'Antenne Espace pédagogique
22 cours du 7^e art (à 50 mètres du Plateau)
F — 75019 Paris
T +33 1 76 21 13 45
Espace ouvert en semaine, sur rendez-vous, pour la consultation du fonds documentaire (livres, périodiques et vidéos).

Frac Île-de-France Administration
33, rue des Alouettes
F — 75019 Paris
T +33 1 76 21 13 20
info@fracidf-leplateau.com
www.fracidf-leplateau.com

Président du Frac Île-de-France: François Barré
Directeur du Frac Île-de-France: Xavier Franceschi
Secrétaire générale: Marie Le Goux
Assistante de direction: Hélène Dunner
Comptable: Éric Rouquette
Chargée des expositions et des éditions: Maëlle Dault
Assistante exposition: Ombeline de Nombel
Régisseur: Yannick Mauny (Plateau)
Responsable de la communication et des partenariats: Isabelle Fabre
Attachée de Presse: Magda Kachouche
Assistante communication: Clémencé Denis
Responsable de la collection: Veerle Dobbeleir
Régisseur: Alexandre Duh (Collection)
Assistant collection: Alexandre Bagnod
Chargé de l'action culturelle: Gilles Baume
Chargée de l'action éducative — jeune public: Marie Baloup
Responsable de l'accueil: Émilie Vincent
Coordinatrice Antenne: Pauline Lacaze
Professeur-relais de l'Académie de Créteil: Judicael Lavrador
Accueil: Simon Daubelcour, Liliane Ferrer
Stagiaires médiation: Maya Derrien, Lou Franceschi, Cynthia Ramos, Marie Rosière, Anastasia de Villepin
Montage de l'exposition: Guillaume Drône et Kaelan Lambert
Assistants montage: Mathieu Baechel, Hugues Loinard et Jordane Zdenek

Le Journal de l'exposition est proposé par le Frac Île-de-France/l'Antenne.

Rédaction: Gilles Baume & Isabelle Fabre *, Xavier Franceschi

*à partir d'une conversation entre Ryan Gander et son dictaphone dans une voiture
Relecture et coordination: Isabelle Fabre assistée de Clémence Denis
Traduction: Patrick Kremer

Conception graphique: Loran Stosskopf assisté de Clara Sfarti

REMERCIEMENTS

Aileen Burns, Ann-Marie James, Annet Gelink Gallery, Arteffects, Barnie Page, Ben Barwise, Carrol Film, Clare Charlton, David Vintiner, Emilia Bergmark, gb agency, Hecht France, Heidi Zuckerman Jacobson, Holly Featherstone, Ian Lander, Johan Lundh, John Newton, Johnen Galerie, Karl Gallivan, Kirke & Hodgson, Librairie L'Atelier, Lisson Gallery, Maria Balshaw, MDM Props, Modernarc, Nigel Prince, Olive May Gander, Phil Mayer, Rebecca May Marston, Steve Haines, TARO NASU, Tod Butler.

PARTENAIRES

Le Frac Île-de-France reçoit le soutien du Conseil régional d'Île-de-France, du Ministère de la Culture et de la Communication — Direction Régionale des Affaires Culturelles d'Île-de-France et de la Mairie de Paris. Membre du réseau Tram, de Platform, regroupement des FRAC, de d.c.a et du Grand Belleville

PARTENAIRES MÉDIAS

A Nous Paris, Les Inrockuptibles, Arte actions culturelles, Slash, Souvenirs from earth TV.



Couverture: logo réalisé pour le film publicitaire *Imagineering*, crédit: © Ryan Gander

Frac Île-de-France Le Plateau

Make every show like it’s your last

Commissaire de l'exposition:
Xavier Franceschi

Ryan Gander

19 septembre — 17 novembre 2013
Journal de l'exposition — Gratuit



Make every show like it’s your last

Le Frac Île-de-France/Le Plateau présente *Make every show like it's your last*, première exposition personnelle de l'artiste britannique Ryan Gander dans une institution parisienne. Mettant à profit une imagination des plus débordantes, Ryan Gander s'ingénie à nous proposer des œuvres — tous médiums confondus — qui tendent à revisiter non sans humour le champ de l'art conceptuel. Proposer du vent à la *Documenta* de Kassel, faire un *remake* de l'une des scènes clés du « biopic » de Julian Schnabel sur Jean-Michel Basquiat, présenter des boîtes scellées dont

les contenus sont *a priori* décrits par des textes au mur, associer images, légendes et commentaires sur un mode discursif…, l'art — et notamment cet art ayant pour sujet de prédilection l'art lui-même — est pour lui un immense terrain de jeu où il convient de redéfinir sans cesse les règles pour jouer de nouvelles parties. Dans ce contexte, le triptyque fondamental auteur/œuvre/spectateur constitue bien souvent le point de départ de travaux visant précisément, sur ce mode réflexif, à en éprouver tous les ressorts. Auteur, Ryan Gander apparaît régulièrement dans ses œuvres.

Lorsqu'il ne s'agit pas d'autoportraits — proposés sans la moindre complaisance, bien souvent empreints d'autodérision —, il nous livre nombre de données à caractère biographique comme autant d'éléments moteurs de ce qu'il nous est donné à voir. Mais au-delà de cette forme autobiographique qui n'hésite pas à verser dans un certain romantisme, c'est avant tout au cheminement de sa pensée qu'il nous convie. L'œuvre, chez Ryan Gander, apparaît la plupart du temps comme une forme d'énigme qu'il s'agirait de résoudre. Cependant, loin d'une simple solution à trouver, c'est bien le statut

de l'œuvre, son rôle, qu'il est question de revisiter : en l'occurrence, les véritables « pièces à conviction » que nous propose l'artiste sont à percevoir en tant que telles, mais aussi comme les vecteurs d'une narration, comme les agents — troubles et actifs à la fois — d'une pensée délibérément en mouvement. Quant au spectateur, on pourrait dire sans crainte qu'il est l'élément essentiel du dispositif. C'est à lui que tout s'adresse, c'est par sa présence que se justifie l'ensemble de la démarche. Tout est fait pour que sa perception soit sollicitée, son attention attirée, son intelligence stimulée.

Ryan Gander est né en 1976 à Chester, au Royaume-Uni. Il vit et travaille à Londres et dans le Suffolk. Parmi ses récentes expositions, *Esperluette* au Palais de Tokyo (2012), dOCUMENTA (13), à Kassel (2012) ; *Boing, Boing, Squirt*, Museo Tamayo, à Mexico (2012) ; *Locked Room Scenario*, commande de Artangel, Londres (2012) ; *Really Shiny Things That Don't Mean Anything*, Trybuna Honorowa, Plac Defilad, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Varsovie (2011) ; et *Intervals*, Solomon R. Guggenheim Museum, New York (2010). Il est représenté par les galeries gb agency, à Paris, Lisson Gallery, à Londres, Johnen Galerie, à Berlin, Annet Gelink Gallery, à Amsterdam et TARO NASU, à Tokyo. Plusieurs de ses pièces ont été présentées lors d'expositions collectives au Plateau et font partie de la collection du Frac Île-de-France.

Born in 1976 in Chester, United Kingdom, Ryan Gander lives and works in London and Suffolk. Recent projects include *Esperluette*, Palais de Tokyo, Paris (2012) ; dOCUMENTA (13), Kassel (2012) ; *Boing, Boing, Squirt*, Museo Tamayo, Mexico City (2012) ; *Locked Room Scenario*, commissioned by Artangel, London (2012) ; *Really Shiny Things That Don't Mean Anything*, Trybuna Honorowa, Plac Defilad, Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, Warsaw (2011) ; and *Intervals*, Solomon R. Guggenheim Museum, New York (2010). He is represented by the following galleries: gb agency, Paris, Lisson Gallery, London, Johnen Galerie, Berlin, Annet Gelink Gallery, Amsterdam, TARO NASU, Tokyo. Several of his works were exhibited in group shows at Le Plateau and are in the Frac Île-de-France Collection.



Au Plateau, parmi les toutes nouvelles œuvres produites qui tendront chacune à s'inscrire dans ces trois perspectives — des cabanes réalisées par l'enfant de l'artiste devenues sculptures de marbre, une machine à la fonction indéfinie, une paire d'yeux dans le mur réagissant aux moindres mouvements du visiteur… —, il en est une qui répondra clairement à ce dernier objectif : une campagne de publicité soi-disant organisée par une officine du gouvernement britannique — le Département des Affaires, de l'Innovation et des Compétences — visant à encourager l'imagination au sein de la population…

Xavier Franceschi

The Frac Île-de-France/Le Plateau is presenting *Make Every Show Like It's Your Last*, the first solo exhibition of the British artist Ryan Gander in a Paris institution. Making the most of an extremely effusive imagination, Ryan Gander does his utmost to offer us works — using any type of different media — which tend to re-visit the conceptual art arena, not without wit. Proposing wind at the dOCUMENTA (13), producing a remake of one of the key scenes in Julian Schnabel's biopic about Jean-Michel Basquiat, presenting sealed boxes whose contents are seemingly described

by texts on the wall, associating images, captions and comments in a discursive style…, art — and in particular that art whose favorite subject is art itself — is, for him, a huge playground where the right thing to do is to redefine constantly the rules in order to play new games. In this context, the basic author/work/viewer triptych does indeed represent the point of departure of works aiming precisely, in this reflexive manner, at experiencing all its motives. As an author, Ryan Gander regularly appears in his works. When self-portraits are not involved — proposed

without the slightest complacency, and very often borrowings of self-mockery —, he gives us a raft of biographical data like so many elements informing what is being presented to us. But over and above this autobiographical form, which does not shrink from tipping over into a certain romanticism, it is above all to his thought processes that he invites us. With Ryan Gander, the work usually appears like a form of enigma to be solved. However, far from a simple solution to be found, it is indeed the status of the work, its role, which it is a matter of revisiting: as it happens, the real "exhibits" proposed to us by the artist are to be seen as such, but also as the vehicles of a narrative, as the agents — con fused and active at once — of a way of thinking that is deliberately on the move. As for the viewer, we might say, unafraid, that he is the essential factor in the arrangement. Everything is addressed to him, and it is through his presence that the whole approach is justified. Everything is done for his perception to be called upon, his attention attracted, and his intelligence stimulated. At Le Plateau, among the very latest works produced which will each tend to be incorporated in these three perspectives — makeshift shelters made by the artist's child that have become marble sculptures, a monolith in darkness with an undefined function, a pair of eyes in the wall reacting to the visitor's slightest movement… —, there is one that clearly responds to this latter objective: a so-called advertising campaign organised by the Department for Business, Innovation and Skills aimed at encouraging imagination among the populace…

Xavier Franceschi

Ryan Gander



Séance de prises de vues réalisées pour l'oeuvre *Lost in my own recursive narrative*. (The Russian Club, Londres, janvier 2012). Crédit: © Ryan Gander Photo: John Newton

Lost in my own recursive narrative

2012

Projection de 80 diapositives

35 mm

Looped 35 mm slide projection

Dans un studio photographique, l'artiste dirige deux modèles féminins. Des papiers froissés de fonds colorés jonchent l'espace, reconstituant partiellement la célèbre scène du film *Blow-Up* de Michelangelo Antonioni (1966), avec Jane Birkin, Gillian Hills et David Hemmings. Surexcitées et se dénudant, les deux jeunes femmes s'amusent et détruisent le matériel du photographe, créant un chaos dont émerge un sentiment de liberté des modèles, en rébellion contre la dictature de l'image. L'œuvre de Ryan Gander, une projection des quatre-vingt diapositives, produit un effet de suspension temporelle, comme les arrêts sur image d'un jeu désinvolte. Par le *remake*, l'artiste fait ressurgir l'imaginaire cinématographique de *Blow-Up* sur le support original dont il traitait (la photographie) et opère ainsi un glissement bienvenu. Presque un demi-siècle plus tard, le *Swinging London* devient le prétexte d'un *happening* ralenti ouvrant la réflexion sur le statut du créateur.

The Useless Machine with Blowing Curtain

2013

Miroir, composants électriques, rideaux

Mirrored perspex, electrical components, curtain

Cette installation est constituée de deux parties: un rideau animé par un courant d'air et une «machine qui ne sert à rien». Le rideau, à l'entrée et à la sortie de la salle, est fait de draps noirs, semblables à ceux généralement utilisés pour obscurcir les espaces de vidéoprojection dans les expositions d'art contemporain. Le rideau s'anime en direction du visiteur lorsque celui-ci entre dans la pièce, donnant l'impression qu'un courant d'air ou une brise émane de celle-ci, alors qu'en vérité, le courant d'air est produit au moyen d'un dispositif selon les instructions de l'artiste. Lorsque le visiteur traverse et sort de la pièce, il assiste au même phénomène, suggérant que le courant d'air dans l'espace va à l'encontre de la direction qu'il a prise. La «machine qui ne sert à rien» à rien se présente comme un grand caisson en verre réfléchissant aux allures de colonne qui relie le sol au plafond. Elle se situe au centre d'un espace obscurci dont le sol est recouvert de moquette noire. Les visiteurs familiers d'installations, de projection de films ou de vidéos pourront s'attendre à ce que le conteneur monolithique renferme un

dispositif produisant une lumière, en d'autres termes un projecteur. Mais contrairement à ce que laissent penser les lumières clignotantes, les ventilateurs qui tournent et le cliquetis des rouages en partie visibles, la mécanique à l'intérieur du caisson, comme l'indique le titre, ne produit pas grand-chose. Cette œuvre amène le visiteur à s'interroger tandis qu'il essaie d'appréhender cet objet sans signification. Elle joue avec les paramètres à l'aide desquels chacun d'entre nous essaie de s'approprier ce qu'il ne comprend pas: coût, mérite, fonction, auteur, propriétaire, valeur. Combien de temps faut-il attendre avant que la projection commence? Est-ce que c'est tout? Est-ce une œuvre d'art? Est-ce que l'œuvre est en panne? Qu'est-ce que je suis censé penser? Qu'est-ce que je suis censé ressentir?

This installation consists of two parts: a pair of blowing curtains and a useless machine. The black curtains at the entrance and exit of the space are similar to those generally used to obscure rooms for video projections in contemporary art exhibitions. The curtain is blown towards spectators as they enter the room, suggesting that there is a natural current or breeze flowing out of it, while in actual fact the stream of air is produced by artificial means as instructed by the artist. When exiting the space, visitors witness the same phenomenon, which creates the impression that the air in the space flows counter to the direction they are taking. The useless machine takes the shape of a floor-to-ceiling pillar-like box of mirrored glass in the centre of a darkened space covered in black carpet. Exhibition goers who are familiar with film and video installations would expect this monolithic vessel to contain a device that produces light, in other words a film or video projector. But contrary to what the flashing lights, spinning fans and partly visible whirring cogs suggest, the mechanics inside — as the title indicates — do very little. Rather, this work produces an internal argument in visitors' minds as they try to make sense of a nonsensical object. It plays with the parameters we routinely use to negotiate things we do not understand: use, cost, worth, function, authorship, ownership and value. How long do I have to wait for the projection to begin? Is this it? Is this an artwork? Is it broken? What am I supposed to think? What am I supposed to feel?

An epoch of rest

2005

Roman, participation

Novel, participation

Les médiateurs du Plateau sont invités à lire le roman *Nouvelles de nulle part* de William Morris dans les salles d'exposition. Lorsqu'ils ne lisent pas, l'artiste leur demande de marquer la page avec leur doigt. Ce roman utopiste, critique sévère du travail, a été publié pour la première fois en anglais en 1890 sous le titre original *News from Nowhere or An Epoch of Rest*. Les médiateurs se retrouvent ainsi dans une situation paradoxale, lisant un livre sur le travail et travaillant de fait en le lisant.

The team of invigilators at Le Plateau have been asked to read William Morris's novel *News from Nowhere* while attending to the exhibition galleries. They have been asked to mark the page with their finger whenever they stop reading. Morris's utopian novel, a harsh critique of labour, was first published in English in 1890 as *News from Nowhere or An Epoch of Rest*. The invigilators find themselves in a paradoxical situation, reading a book on work and working while they read it.

A lamp made by the artist for his wife (Thirty-first attempt)

2013

Articles ménagers, matériel de bricolage provenant du BHV Homewares and DIY materials from BHV

Exemplaires uniques

Ryan Gander réalise régulièrement des lampes destinées à être offertes à sa femme, conçues par l'assemblage de différents objets et éléments hétéroclites et inattendus provenant des environs de l'espace d'exposition. Chaque version est envisagée comme une nouvelle (et vaine) tentative, dont l'enregistrement sonne comme un échec personnel. En hommage au *Porte-bouteilles*, premier *ready-made* réalisé en 1914 par Marcel Duchamp, à partir d'un objet acheté au Bazar de l'Hôtel de Ville à Paris «sur la base d'une pure indifférence visuelle», Ryan Gander se fournit au BHV pour l'exposition au Plateau.

As gifts to his wife, the artist routinely assembles lamps from varied, random and unexpected objects and elements found in the surroundings of the exhibition space. Each version is considered as a new (and vain) attempt, the recording of which bears the echo of a personal failure. In homage to the *Porte-bouteilles* (1914), Marcel Duchamp's first readymade in the shape of a bottle holder purchased at the Bazar de l'Hôtel de Ville in Paris purely on the basis of a "visual indifference", Gander will shop at BHV for his exhibition at Le Plateau.

Make everything like it's your last

2013
Impression numérique,
panneau Decaux
Digital print, Decaux panel
Production Frac Île-de-France/
Le Plateau

Imagineering

2013
Projection vidéo HD, son
Durée: 30"
Video HD, sound
Length: 30"

Imagineering est une vidéo qui prend la forme d'une publicité produite pour la télévision publique britannique. Elle a été commanditée par l'artiste à une agence de publicité professionnelle. Mis à part l'énoncé du projet, l'artiste n'a fait aucun choix esthétique ou conceptuel, dont il a laissé l'entière responsabilité à l'agence. L'œuvre, qui dure moins d'une minute, est projetée en boucle avec un écran noir entre chaque projection; les spectateurs peuvent donc regarder le film plusieurs fois. Bien qu'il s'agisse d'une œuvre d'art soigneusement conçue et planifiée, des éléments de fiction et d'incertitude entrent dans l'équation par le biais de l'énoncé et de la commande faite à l'agence. Pour ce faire, l'artiste a joué le rôle d'une officine du gouvernement britannique telle que le Département des Affaires, de l'Innovation et des Compétences. Il a imaginé une réalité «para-possible» par rapport à son propre environnement politique et créatif, avec un gouvernement qui aurait la véritable ambition de promouvoir la créativité dans la conscience collective britannique

en encourageant l'usage du lobe gauche du cerveau ainsi que d'autres manières de penser et de résoudre des problèmes, dans l'espoir que ceci ne créerait pas seulement des jobs en stimulant l'innovation dans le pays, mais améliorerait également le bien-être d'une population où chacun bénéficierait d'un mode de pensée créatif indépendant. Le titre de l'œuvre, *Imagineering*, est emprunté à Walt Disney et désigne la volonté de réaliser ses ambitions — en ayant recours à l'imagination. L'œuvre suggère que l'*imagineering* — ici symbolisé par de petites bulles s'échappant de la tête des protagonistes — est un acte que l'on peut difficilement quantifier, valider ou consolider, mais qu'il ne s'agit pas pour autant d'ignorer, notamment de la part d'institutions puissantes tels que les gouvernements, pour qui seuls les chiffres semblent compter. Pour rester dans la tradition des campagnes de publicité lancées par les administrations de l'État, l'agence de publicité a non seulement créé un spot télé mais également une campagne pouvant être déclinée sur tous types de supports: panneaux, caissons lumineux, journaux, magazines... Dans l'entrée de l'exposition, celle-ci prend la forme d'une affiche dans un caisson lumineux JCDecaux, que les visiteurs pourront également retrouver dans Paris.

a "para-possible" alternative reality to the political and creative climate in which he lives, a government with a serious ambition to promote creativity in the British psyche by encouraging the use of the right-hand side of the brain as well as new ways of thinking and problem-solving, with the expectation that this would not only create jobs and stimulate innovation in the country, but also enhance the wellbeing of a society where everybody would benefit from independent creative thought. The title of the work, *Imagineering*, is a word borrowed from Walt Disney that describes the ambition to make one's dreams come true with the help of imagination. Gander's work, then, suggests that *imagineering* — here symbolised by small bubbles emerging from the characters' heads — is difficult to quantify, validate or consolidate but should not be dismissed, notably by powerful organisations such as governments who are otherwise obsessed with figures. In keeping with the tradition of public advertising of public bodies, the agency developed not only a TV commercial but also a print campaign for billboards, light boxes, newspaper, magazines, etc. At the entrance of the exhibition visitors will come across a poster in a JCDecaux light box identical to those around town.



Visuel extrait du tournage du film publicitaire *Imagineering* (Henry Maynard Primary School, Walthamstow, Londres, juillet 2013) commandité à l'agence Kirke and Hodgson Advertising, Londres. Crédit: © Ryan Gander. Photo: John Newton

Imagineering is a video that imitates the format of a mainstream British TV commercial. It was commissioned by the artist to a professional advertising and production, which means that apart from the brief, he relinquished all power over aesthetic or conceptual choices to the company. The work, which is under a minute long, is shown as a loop with a black screen between each run; spectators can therefore watch it several times. Although it is a meticulously conceived and designed work of art, elements of fiction and uncertainty come into play by way of the brief and the commission. The artist effectively played the role of a government body called the Department for Business, Innovation & Skills. To do so, he imagined

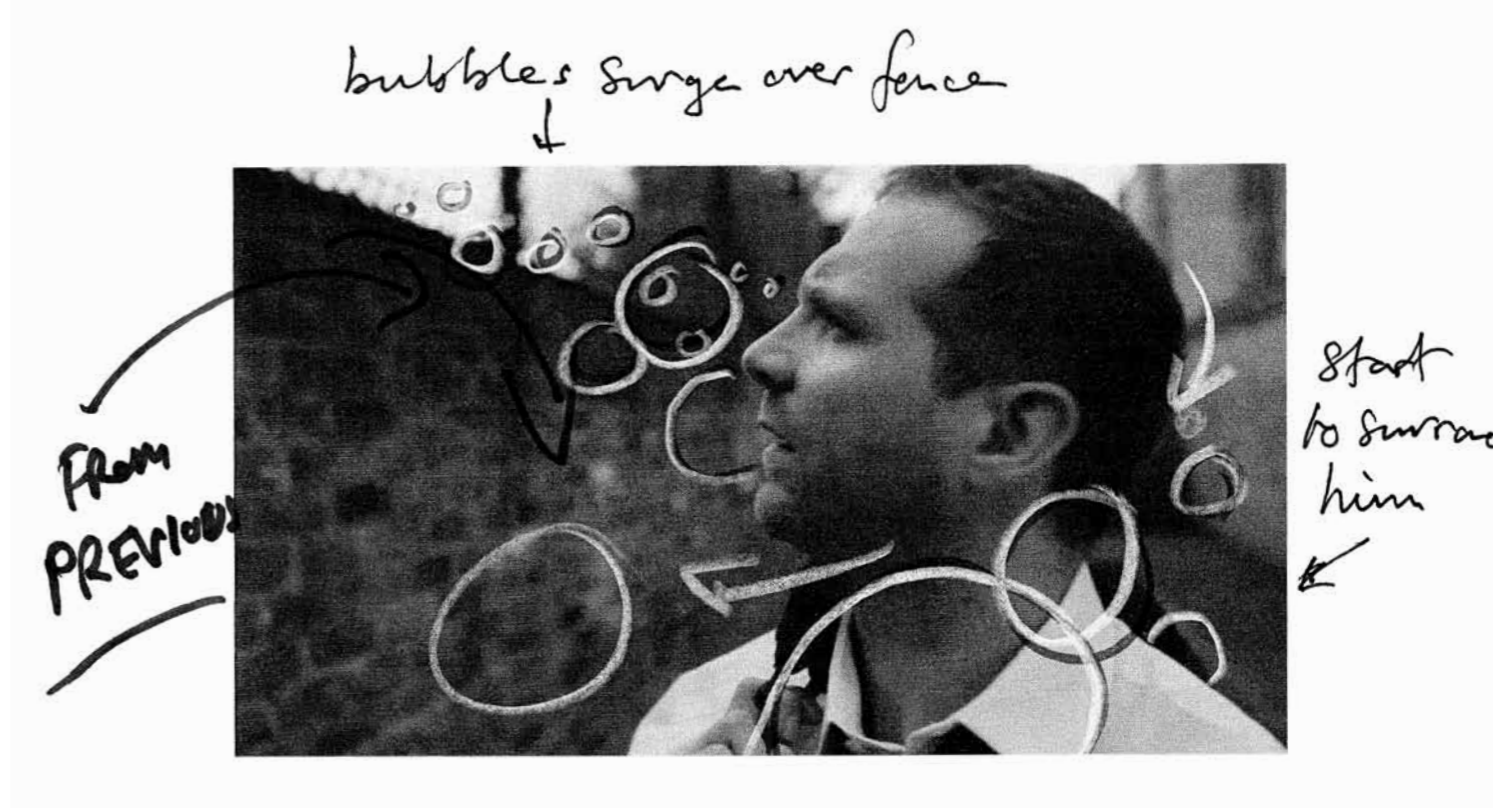


Image du storyboard réalisé à partir des carnets de notes de Richard Carroll (réalisateur du film publicitaire *Imagineering*) et utilisé pour expliquer les effets de post-production aux monteurs vidéo de The Mill, Londres. Crédit: © Ryan Gander. Photo: Richard Carroll



Tank with «Entrance to a clearing» relates to other works by the artist that suggest the existence of a place in which artists' imagination and their awareness of external stimuli are heightened, a place the artist himself calls "Culturefield". Previous works around this idea include scale models, portholes, trap doors and escape hatches which might lead to Culturefield. While not referring to it explicitly, the clearing in the title is thought to border on this particular zone where only good things happens, full of interesting individuals and intellectuals, where words flow freely from the tongue to form supreme prose, where ideas are bountiful and artworks are created at the flip of a coin.

This work explores the territory between the suspension of disbelief and fakery. A glass window is built into a wall so as to resemble a sliding door leading to a patio or a display tank showing an interior space — the question is in fact left undecided and therefore calls for different interpretations. Behind the glass visitors see a forest with dense vegetation with a pathway down its centre inviting them to step in, if it weren't for the glass boundary. The title suggests that this path, which is only partly visible and could be some distance away, leads to a clearing. Yet this clearing is not visible, and the path effectively ends in darkness: there is no light at the end of the tunnel. As spectators we know that this place is a fiction and that the device suggesting its presence is precisely this: a device,

a construct we want to be convinced of and where a certain degree of "disneyfication" is at play. We want our imagination to run wild, we want to believe in the fiction so as to attain an imaginary state of the other; we are in turmoil, torn between the naivety, imagination and playful instinct of a child on the one hand, and the restrictions imposed by the knowledge and experiences accumulated in our adult lives on the other. We know it is not real, but to what extent are we prepared to believe it is

Photo du montage de l'œuvre *Tank with «Entrance to a clearing»*, réalisée dans le studio de l'artiste, Londres, août 2013
Photo: John Newton

Tank with «Entrance to a clearing»

2013

Métal, verre, bois, fausses plantes, éclairage

Metal, glass, wood, artificial plants, lighting

Tank with «Entrance to a clearing» (*Aquarium avec «Entrée vers une clairière»*) est une œuvre en rapport avec d'autres œuvres conçues par l'artiste qui suggèrent l'existence d'un lieu appelé «Culturefield» (littéralement «champ culturel») où l'imagination des artistes et leur réceptivité aux *stimuli* extérieurs sont augmentées. Parmi les travaux précédents en lien avec cette idée figurent des maquettes, hublots, trappes et chausse-trappes pouvant déboucher sur «Culturefield». Bien que le titre ne s'y réfère pas explicitement, la clairière à laquelle il renvoie est associée à cet endroit où il fait bon vivre, un lieu peuplé de gens et d'intellectuels intéressants, où les mots s'échappent librement de la bouche pour former une prose exquise et où les idées ne manquent jamais et les œuvres d'art se font en moins de deux.

Cette œuvre oscille entre mise en suspens de l'incrédulité du spectateur et construction factice. Un panneau de verre est inséré dans un mur de manière à ressembler à une fenêtre coulissante menant vers un patio ou à une vitrine — aquarium donnant sur un intérieur — la question n'est pas résolue et appelle dès lors des interprétations divergentes. Derrière le verre, on aperçoit une forêt à la végétation dense, traversée en son milieu par un chemin qui invite le visiteur à l'emprunter s'il n'y avait le verre qui l'en sépare. Le titre suggère que ce chemin, qui n'est qu'en partie visible et pourrait se trouver à quelque distance de là, débouche sur une clairière. Or, celle-ci n'apparaît pas dans le champ visuel, et le chemin mène vers l'obscurité: il n'y a pas de lueur au bout du tunnel. En tant que visiteurs, nous savons que cet endroit est fictif et que le dispositif suggérant sa présence est précisément cela: un dispositif, c'est-à-dire une construction théorique à laquelle nous voulons croire et dans laquelle intervient une certaine mesure de «disneyfication». Nous aimerions que notre imagination soit libre, nous voulons croire à la fiction pour atteindre un état imaginaire autre; nous sommes agités, déchirés entre la naïveté, l'imagination et l'instinct de jeu de l'enfant d'une part, et les restrictions qu'imposent la connaissance et les expériences que nous avons pu faire dans notre vie d'adulte, d'autre part. Nous savons que ce n'est pas la réalité, mais jusqu'ou sommes nous prêts à y croire?

Magnus Opus

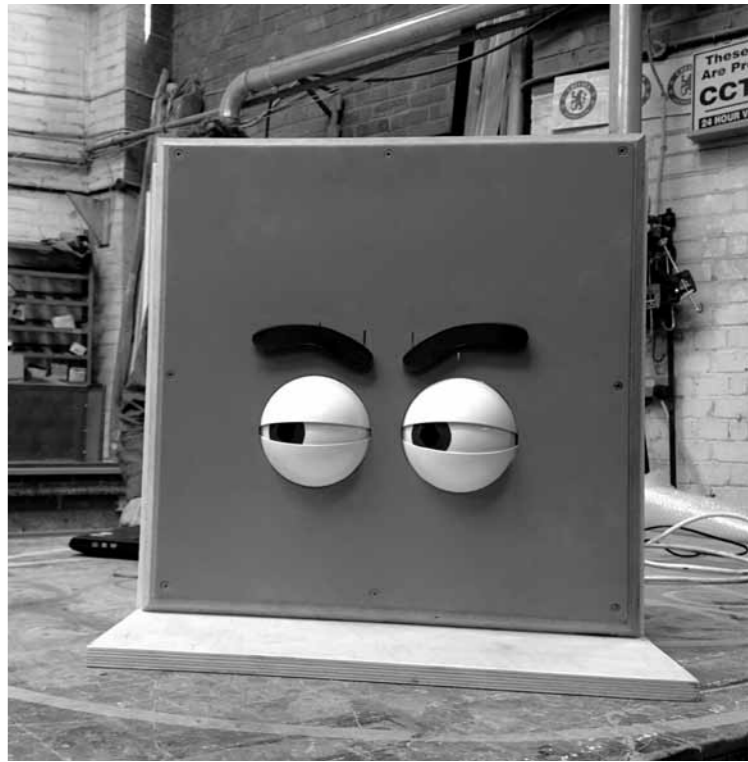
2013

Yeux animés, capteurs

Animatronic eyes, sensors, computer

Deux yeux, avec sourcils et paupières, placés dans l'angle de la salle vide, adoptent une multitude d'expressions, observent le visiteur lors de son passage et engagent un dialogue avec lui. *Magnus Opus* inverse ainsi la relation dualiste entre visiteur et œuvre d'art. De manière très littérale, l'espace d'exposition — par extension l'institution — observe le visiteur. Les mouvements du regard confèrent une personnalité à l'espace à travers différentes expressions: ennui, gêne, curiosité, suspicion, colère, frustration, bonheur, joie, concentration, fatigue (des visiteurs eux-mêmes). Ces réactions font écho à celles que le public peut ressentir dans une exposition d'art contemporain. Il s'agit donc d'une inversion des rôles, d'un jeu où le spectacle devient spectateur et le spectateur devient sujet. Bien qu'il soit vide, l'espace est animé par la dynamique des expressions faciales qui interrogent les relations traditionnelles entre œuvre d'art et visiteur.

Magnus Opus consists of a pair of eyes, eyebrows and eyelids in an otherwise empty space, which adopt various expressions, observing and entering into a dialogue with spectators as they walk by. Turning the dualistic relationship between spectator and work of art on its head, the physical space of the gallery, and by extension the institution, quite literally watches the exhibition goers. The movements of the eyes give the space a distinct and varying personality thanks to a wide range of expressions ranging from boredom, confusion, curiosity and suspicion to anger, frustration, happiness, joy, concentration and wariness (of the visitors). Mirroring the potential responses of exhibition goers, they operate an inversion of roles where the spectacle becomes spectator and the spectator becomes a subject. Although the space remains empty, it comes alive through the dynamic of facial expressions which question the traditional relationship between artwork and viewer.



Production et programmation de l'œuvre *Magnus*. (MDM studios, Londres, août 2013)
Crédit: © Ryan Gander
Photo: Ryan Gander

I is... (iv)

I is... (v)

I is... (vi)

2013

Marbre, résine

Marble resin



I is... est une série de sculptures que l'artiste a développées avec sa fille Olive depuis plusieurs années. Comme tous les enfants, Olive adore construire des cabanes. Cette action répond probablement à un instinct profondément ancré dans la nature humaine, et la place de l'imagination dans les jeux enfants inn correspond à une forme de préparation ou d'entraînement. L'édification de cabanes est une activité propre à tous les enfants, qui leur apprend à construire des abris, l'un des cinq principes de survie. Les cabanes construites par Olive ont été photographiées par l'artiste dans la multitude de leurs formes; elles ont ensuite été recréées dans l'atelier à partir de ces photographies en utilisant exactement les mêmes matériaux: un drap, une chaise, un grand coussin d'un canapé, une table à repasser, un séchoir à linge, un parapluie, un escabeau, une canne, un portemanteau, etc. Puis elles ont été reproduites à la manière de sculptures en marbre, imitant les drapés caractéristiques de la sculpture classique. En tant que série, ces cabanes présentent une grande diversité de taille, forme et architecture; d'une œuvre à l'autre, on peut ainsi retracer le développement de l'intellect et de l'imagination de la fille de l'artiste, dont témoignent ces instants de jeu ainsi immortalisés.

I is... (ii)

2012

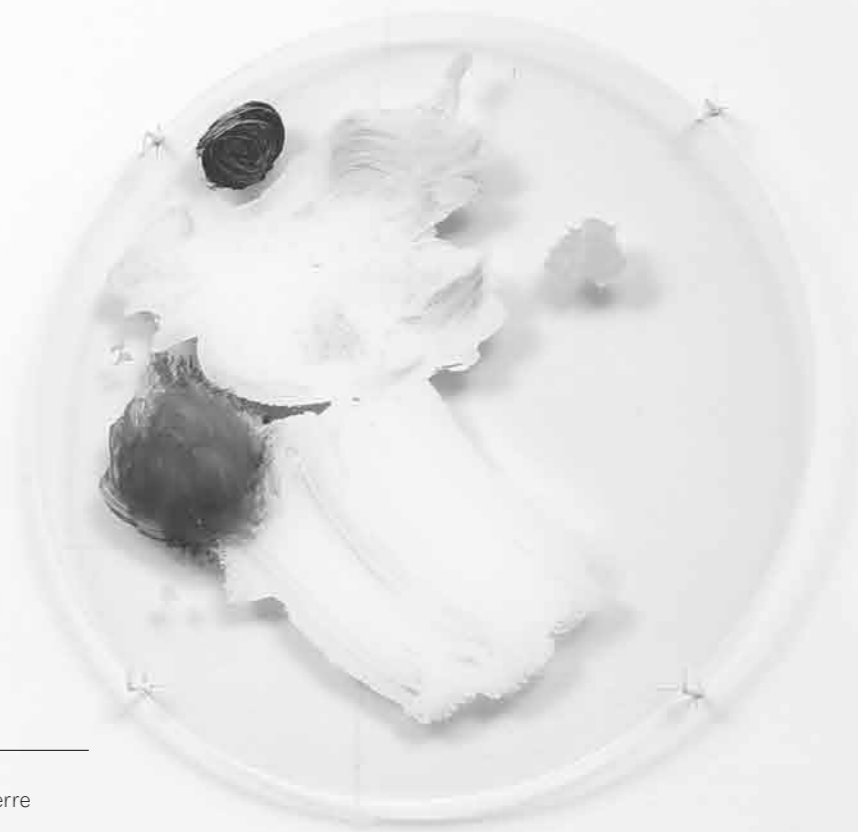
Ryan Gander

Photo: Ken Adlard (en haut)

Image de travail montrant la fille de l'artiste en train de jouer dans une cabane qu'elle a construite

avec différents objets et éléments de mobilier. Crédit: © Ryan Gander
Photo: Ryan Gander (en bas)

I is... is a series of sculptures developed by the artist together with his young daughter Olive over several years. Like all children, Olive is a natural den builder. This penchant is arguably an instinct deeply rooted in human nature, and the use of imagination in play a form of preparation or practice. Den-building is an innate activity of all children, teaching them how to build a shelter, one of the five basic necessities of survival. The dens built by Olive have been photographed by her father in their multiple forms. They were then recreated in his studio based on these photographs and using exactly the same materials: a sheet, a chair, a large cushion from a sofa, an ironing board, a laundry-drying rack, an umbrella, a stool, a walking stick, a hat stand, etc. Finally, they were produced in the likeness of marble sculptures mimicking the characteristic folds of classical sculpture. As a series these dens vary greatly in size, form and architecture, and from one work to the next observers can retrace the development of the girl's intellect and imagination, documented through the process of play they immortalise.



C++

100 tableaux, acrylique sur verre
Acrylic on glass

Ryan Gander ne croit guère à la peinture, avec ses traditions et usages, comme moyen d'expression artistique. Cependant, dans le cadre d'une pratique conceptuelle, ce médium fait l'objet d'une recherche continue de sa part. Méfiant à l'égard de la peinture mais adepte de sa pratique, l'artiste tente de développer ou de peaufiner cette

technique qui se manifeste dans une série de tableaux mal exécutés qui, en fait, ne sont pas montrés. Les tableaux en tant que tels sont détruits dès que la couleur a séché; c'est en revanche la trace de leur exécution qui est exposée, soit cent disques de verre, chacun d'une taille différente en fonction du format du tableau, et utilisé comme palette sur laquelle l'artiste a mélangé les couleurs utilisées pour chaque tableau. Les palettes sont les seuls éléments exposés; en d'autres termes, les cent disques accrochés au mur requièrent de la part du visiteur de se faire sa propre idée sur les différents tableaux, grâce aux informations ainsi fournies sur le format de la toile et sur le nombre, le type et la quantité de couleurs utilisées — chaque visiteur étant bien entendu susceptible de se faire une autre image du même tableau. Cette œuvre s'intéresse directement aux notions de pratique et de fabrication, en opposition aux notions d'achèvement et de finalité. Après tout, dans l'esprit de l'artiste, la pratique de la peinture correspond à une recherche permanente, le mot *practice* pouvant également être interprété comme «entraînement». Les cent disques de différentes tailles sont exposés ensemble, accrochés à la mode d'un salon artistique, répartis sur un des murs de l'espace d'exposition de façon apparemment aléatoire, renvoyant ainsi à la tradition du salon de portraits ou à la magnificence des galeries de portraits de célébrités, mais encore, au second degré, à l'idée d'un «hall of shame», soit un «panthéon de la honte».

Ryan Gander is essentially sceptical of painting, with its traditions and customs, as a means of artistic expression. In the framework of a conceptual practice, however, painting has been the subject of his sustained interest. A non-believer in painting but a believer in practice, Gander's attempt to develop or refine a kind of painting-related work manifests itself as a series of badly executed paintings which are never actually exhibited. They are indeed destroyed as soon as the paint has dried, and instead the artist exhibits the evidence of the act: one hundred glass discs, each varying in size according to the scale of the original painting, which have been used as palettes to mix the paint during their making. As the only exhibits, the palettes on the wall of the exhibition space encourage spectators to imagine how the paintings might have looked based on the information at hand about the scale of the painting and the number, type and quantity of colours — each visitor being likely to construct a different mental image of the same painting. This work directly addresses the notions of practice and making as opposed to completion and finality. For Gander, the practice of painting is essentially an ongoing exploration, with the word 'practice' also referring to the act of 'training'. The one hundred discs are shown together, dotted across one wall of the gallery in reference to the traditions of salons or portrait galleries of historic figures, but also, rather more tongue-in-cheek, to the idea of a Hall of Shame.

Vue d'installation de plusieurs œuvres de la série «Please be patient»

Please be patient
Tom Hanbury et Rodolphe Von Hofmannsthal portant des chaussures similaires, entre 2 et 3 heures du matin, Raleigh Hotel, Miami Beach, décembre 2005.

Please be patient
Inconnue faisant une pause cigarette pendant qu'elle dessine une vue de Paris, Centre Pompidou, 24 septembre 2012.

Please be patient
Nicholas Logsdail portant le chapeau de l'artiste, Kaskaden Wirtschaft Grischäfer, Kassel, 2012.

Please be patient
Phil Mayer buvant du whisky et fumant une cigarette dans le hall de l'Imperial Hotel, Ginza, Tokyo, après minuit, 25 octobre 2011.

Please be patient
Un laveur de carreaux expliquant de façon agressive que ma femme lui a dit l'autre jour que les vitres n'avaient pas besoin d'être nettoyées, Saxmundham, 5 novembre 2012.

Please be patient
Rebecca May Gander entrant dans le salon avec de mauvaises nouvelles, Saxmundham, décembre 2011.

Crédit: © Ryan Gander
Photo: John Newton