

Guillaume FOUCHAUX

Depuis les années 1970 avec la société du divertissement, nous avons assisté à la naissance d'un monde étrange, l'ère de l'entertainment généralisé. Notre monde «sécurisé», arrosé de lumière, prend de plus en plus la forme d'un parc à thèmes. Le simulacre devient plus vrai que nature, il se mêle au réel et nous avons tous en tête des visions comme Las Vegas où des architectures parodiques se succèdent les unes aux autres. Notre perception est noyée dans des images truquées et les villes se modèlent selon un ordre de modernité défini par ces simulacres.

Mon travail questionne les rapports étroits et ambigus entre réel et sa représentation. J'interroge les notions d'architecture, d'espace (privé comme public), et les conditions d'apparition d'un territoire fictif. Dans les diptyques *Vitrine* (2006) et *Showroom* (2006), le showroom devient un espace représentant, dans un espace public, des simulations de nos espaces privés, et dans lequel la fonctionnalité des objets se réduit à leur seule monstration. Un territoire est alors créé, un espace où la représentation est copie et devance la réalité.

En jouant avec le paysage et des éléments architecturaux, je recherche les conditions de représentation de ce territoire, où la ville contemporaine deviendrait un espace de projection, un immense décor. Dans *Paris-Belgrade* (2009), l'enseigne désigne un territoire mental, réunissant les fantasmes d'une mémoire cinématographique. Ce bricolage de bois et de scotch, maquette figurant la frontière d'un territoire artificiel défini par le cinéma. Ces signes se trouvent encore dans la vidéo *Traversée* (2009), où un personnage semble résister tant à la réalité de son environnement qu'à la fiction amenée par les volutes de fumées, effets spéciaux futiles, symbole d'une guerre en cours. Et dans *Welcome downtown* (2010), un panneau publicitaire, avec sa structure métallique symbolisé par des étagères, deviendrait un élément architectural dans l'exposition. Représentation d'une frontière entre l'envers et l'endroit, entre la ville et le décor.

Dans cette pratique dynamique, les médias que j'utilise sont fluctuants. Passant de la vidéo à la sculpture, du dessin à la photographie, je cherche à rendre visible un territoire constitué d'éléments indéfinissables, d'objets repensés. Un espace composé de double, de copie, de simulacre qui pose inévitablement la question de la source, de l'authentique, du vrai. Ce n'est pas tant la représentation de la réalité qui m'intéresse mais la façon dont la représentation me permet de créer un territoire mental et de l'exposer.



Détail aquarelle | 2010

Guillaume FOUCHAUX

14, rue de la tour d'auvergne, 44200 Nantes
gfouchaux@gmail.com | tel : 06-98-42-65-65
http://guillaumefouchaux.free.fr | http://www.collectifr.fr

né en 1981. Vit et travaille à Nantes, France.

Exposition Personnelle :

- 2010 - **Exposition «Welcome downtown» la Cité des Voyageurs**
Festival «Itinéraires France japon»- Nantes

Expositions Collectives :

- 2010 - **Yokohama France Vidéo Collection 2010 (Red Brick Contemporary Arts File vol.10)**
exposition au Yokohama Red Brick Warehouse - Yokohama - Japon
- **Exposition «Adspicere»**
Halle Astom - Nantes
- **Exposition «Double Vision / ダブルビジョン»**
Lieu unique - Nantes
- **Exposition «Double Vision / ダブルビジョン»**
Tokyo wonder site - Tokyo (shibuya) - Japon
- **Projection «Double Vision / ダブルビジョン»**
SuperDeluxe - Tokyo (Nishi-Azabu) - Japon
- 2009 - **Exposition «LEM» (Lunar Excursion Module).**
Manifestation nationale PROFESSIONS CULTURE / École nationale d'architecture, Nantes.
- **Exposition «SHOOT OFF»**
Espace Canopy - festival art vidéo SHOOT OFF, Paris.
- **Exposition «regards d'artistes sur la ville».**
Exposition dans l'espace public organisée par le Conseil Général Loire Atlantique, Nantes.
- **Exposition «Réal Présence» Belgrade**
Galerie House of Legacy, Belgrade.
- **Exposition «Réal Présence» Venise**
Exposition dans l'espace public, Venise.
- **Exposition «DASEIN | MACHEND»**
Exposition dans le cadre d'Estuaire Nantes - Saint Nazaire 2009.
- **Exposition «Banal Pressé» / Atelier Félix Thomas**
Exposition sur le détournement du quotidien, Nantes.
- 2008 - **Exposition «John Rimbaud» / Atelier Félix Thomas**
Exposition sur les liens entre culture classique et culture populaire, Nantes.
- **Exposition «Femmes, femmes, femmes» / MAC/VAL (Vitry sur Seine)**
- **Exposition «donner de l'air à l'art»**
Exposition sur le LAND ART, Mauves-sur-Loire.
- **Exposition «Welcome Home ! # 2»**
Galerie RDV / Nantes Parcours d'art contemporain dans différents appartements dans la ville, Nantes.
- 2007 - **Exposition «Love me tender, love me trouble»**
Atelier Félix Thomas, Nantes.
- **festival « une bobine »** (festival de film expérimental super8). Decalprod, Les Voûtes, Paris.

Vidéo :

- 2009 - Caméraman pour la vidéo d'artiste «les figurants». (Christiane Cavalin Carlut)
2009 - Réalisation d'une vidéo d'artiste pour l'exposition «Le sang d'un poète». (William Hunt)
Frac des Pays de la Loire / biennale de l'Estuaire 2009.
2008 - Assistant, réalisation vidéo d'artiste pour l'exposition «Le sens de la nuit» / Lieu Unique. (Cécile Paris)
- Réalisation d'une vidéo d'artiste pour la biennale de l'Estuaire 2007. (Thomas Lanfranchi)

Résidence / Bourse / Prix :

- 2010 - **Intégration au Réseau R_ , réseau des artistes des Pays de la Loire .** <http://www.collectifr.fr>
- **Résidence Tokyo Wonder Site Aoyama / Tokyo / Janvier - Février 2010**
- **Bourse d'aide à un projet international / Japon**
Drac pays de la loire / Mairie de Nantes / Culture France
2007 - **Bourse d'aide à un projet international / Montréal**
École des Beaux Arts de Nantes

Édition / Revue :

- 2010 - **Manufactured Monsters**
créer par Mélanie Vincent et Ernesto Sartori avec le soutien du Frac des Pays de la Loire.

Formation :

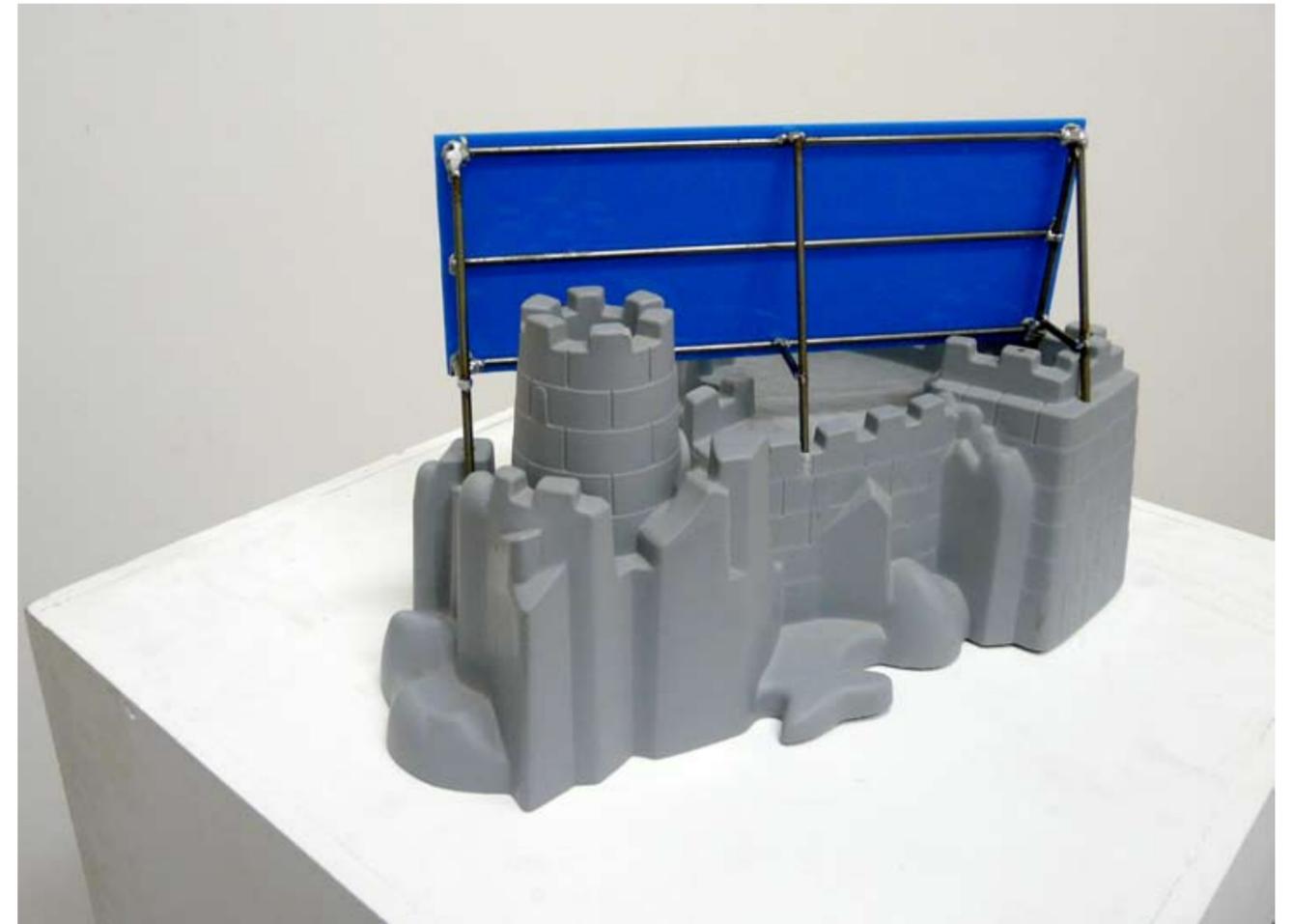
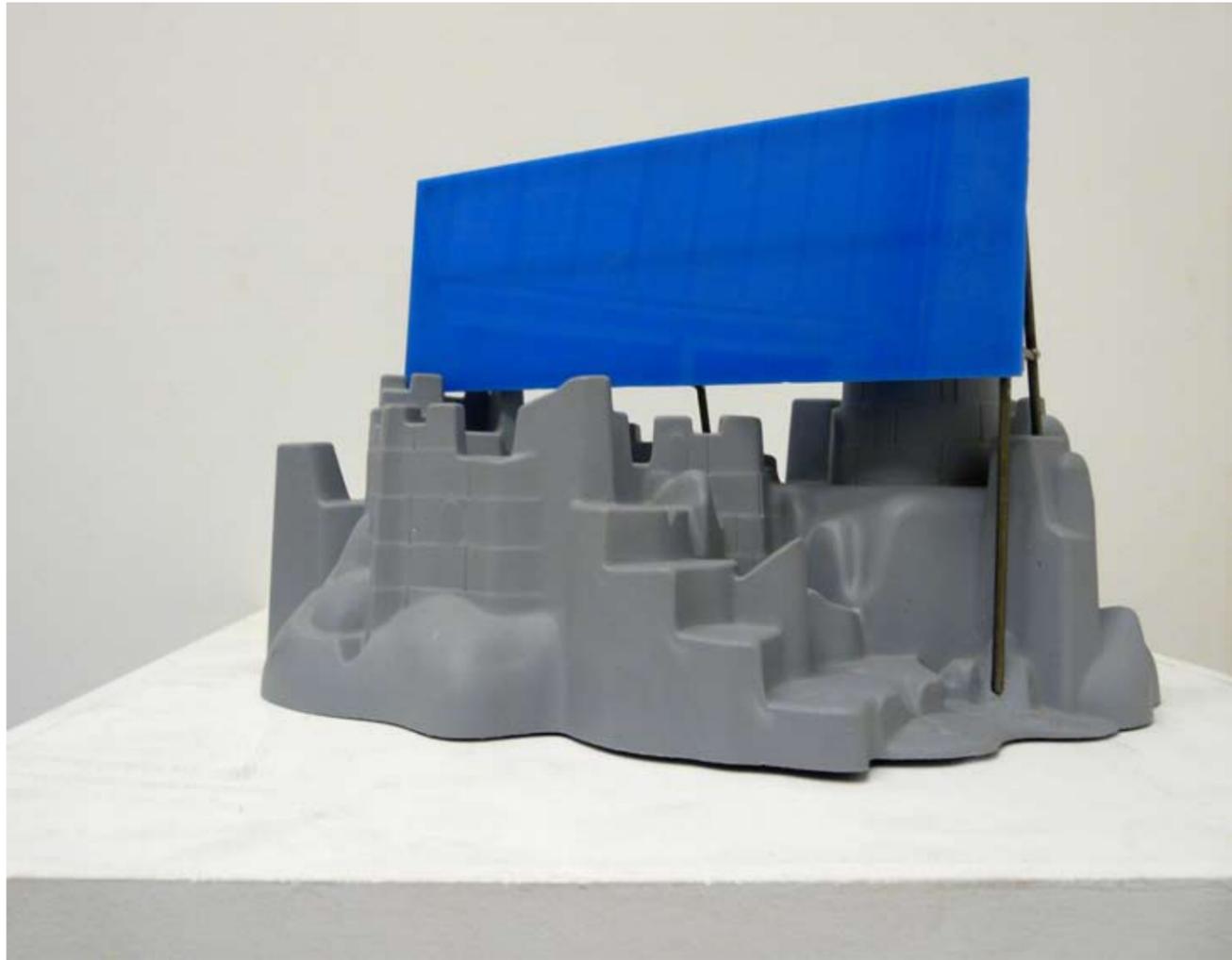
- 2009 DNSEP École Régionale des Beaux Arts de Nantes
2007 DNAP École Régionale des Beaux Arts de Nantes
2002 Certificat Supérieur Professionnel en Infographie
2000 Brevet de Technicien Dessinateur Maquettiste / Arts Graphiques



Détail Paris/belgrade | 2009

Uchronie

Techniques mixtes, métal, étain, plastique, plexiglas
30x45x20 cm

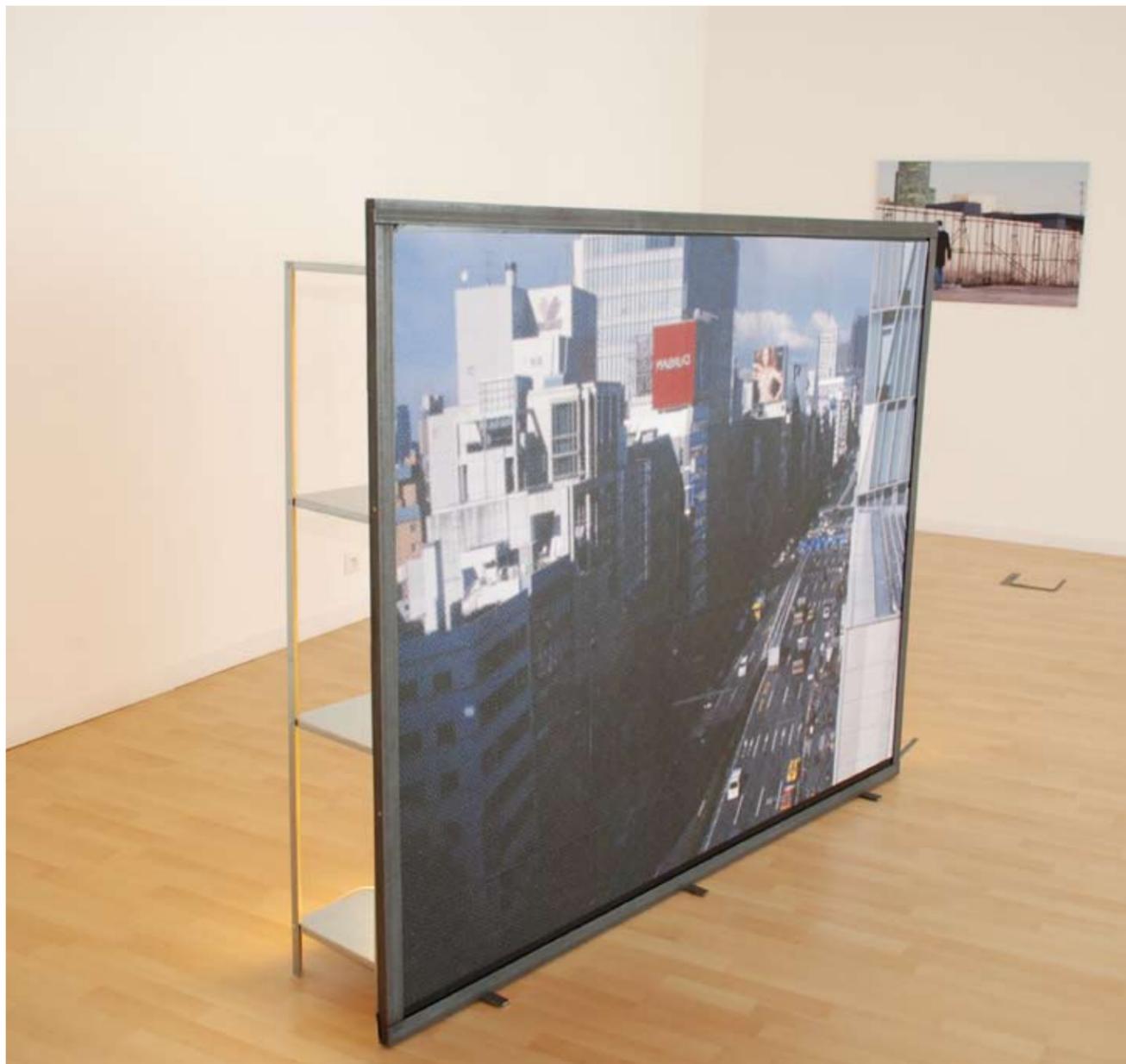


En littérature, l'uchronie est un genre qui repose sur le principe de la réécriture de l'Histoire à partir de la modification d'un élément du passé.

Pour cette sculpture, l'idée était de revisiter un passé symbolisé par ce simulacre de château, en y plaçant un panneau, symbole d'une ère de la publicité (éléments architecturaux omniprésents dans nos espaces urbains contemporains). Un panneau bleu, sans aucune information, permettant l'ouverture d'un espace mentale Inspiré des fond d'inscrustation, effet spécial cinématographique consistant à intégrer, dans une image, des objets ou décors généralement fictifs.

Welcome Downtown

Panneau 190x150 cm, impression offset
Étagères et lampe Ikéa.



Dans cette pièce, l'architecture et la ville de Tokyo apparaissent comme une toile de fond fictive, comme un immense décor, et c'est par ce point de vue que j'ai voulu la traiter. Je me suis inspiré des panneaux publicitaires que l'on trouve en sommet de beaucoup d'immeuble du centre ville, avec leurs structures métalliques qui les soutiennent. C'est structure me renvoie au structure de décors de plateau de cinéma ou de théâtre et c'est panneaux deviennent alors un frontière, l'envers de la ville. La pièce est constituée d'éléments qui associés produisent du sens afin de devenir un élément architectural dans l'exposition, représentation d'un frontière sensible entre la ville et le décors.



Paris / Belgrade

Techniques mixtes, carton, aluminium, bois
150x20x30 cm



Paris-Belgrade (2009).
Cette enseigne désigne un territoire mental, réunissant les fantasmes d'une mémoire cinématographique. Ce bricolage de bois et de scotch, maquette figurant la frontière d'un territoire artificiel défini par le cinéma.

Tokyo sets

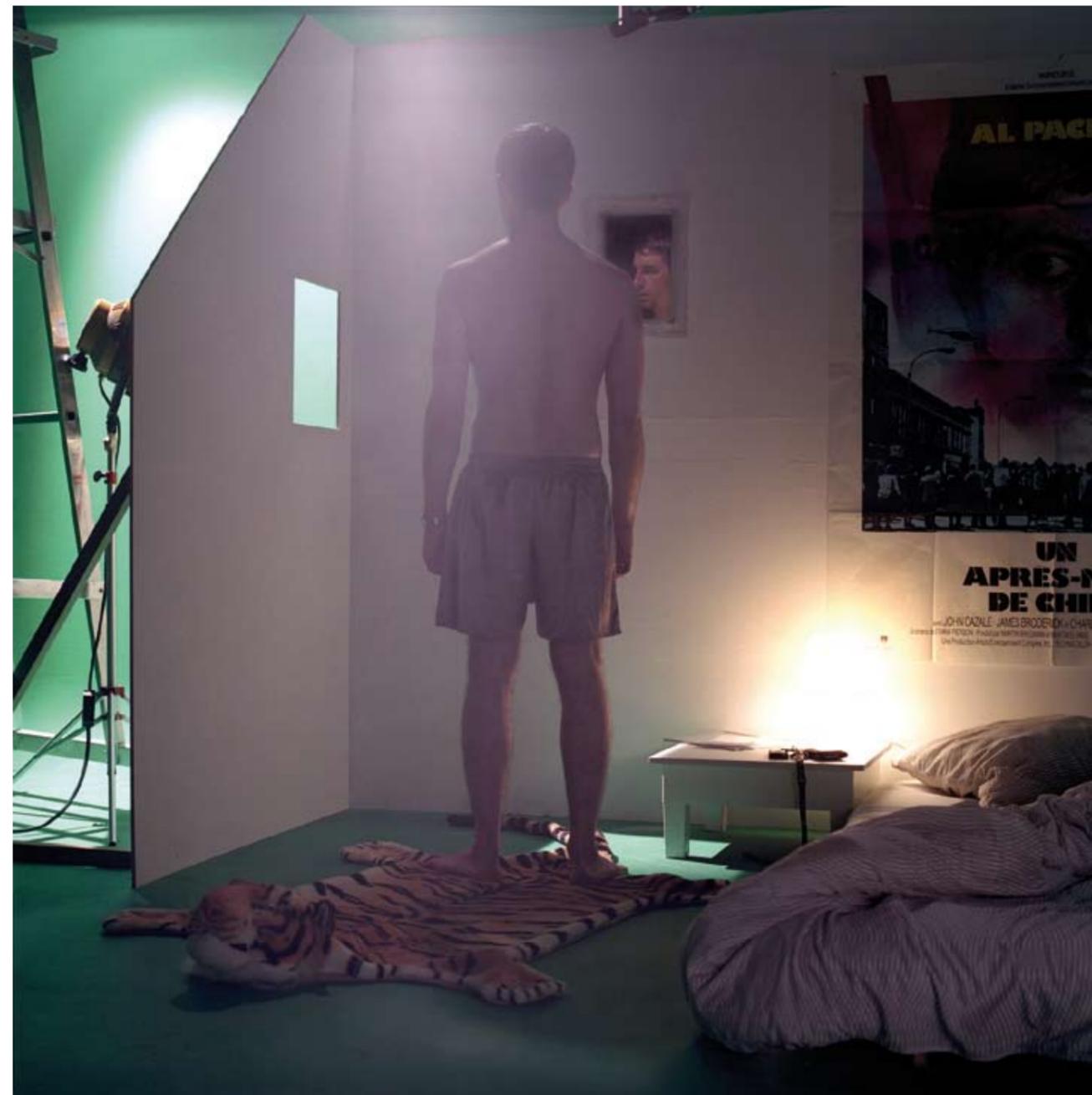
2010, Photo-montage numérique contrecollé sur dibond
100x60 cm



Photomontage constitué de plusieurs éléments architecturaux issuent de la ville de Tokyo. Un envers du décor symbolisé par un personnage en train de traverser une structure de chantier, pour la traverser et entrer dans la ville, entrer sur scène.

Home

2009, Photographie argentique contrecollé sur dibond
200x200 cm



Une image jouant d'une ambiguïté entre espace privé et espace public, entre fiction et réalité. Une image qui représente un espace privé, en utilisant un décor dans un studio. Dans le champs de l'image, on peut voir tout le dispositif fictionnel de l'image (structure du décor, lampe, etc.).

Carquefou

2009

Techniques mixtes, parquet, lampe Ikéa, bois
150x150x30 cm



Cette sculpture est inspirée de ces maquettes que l'on trouve chez les constructeurs de pavillons, pour nous donner une image idéale de ce que sera cette magnifique cité pavillonnaire. Ces maquettes deviennent pour moi des figures qui condensent les attentes et projections des futurs acquéreurs. J'ai donc voulu utiliser la maquette en exagérant le caractère formellement identique de tous ces pavillons et les confronter à des objets d'échelles différentes, afin de provoquer une prise de conscience critique vis-à-vis de l'association des éléments qui produisent ce simulacre.

Traversée

2009

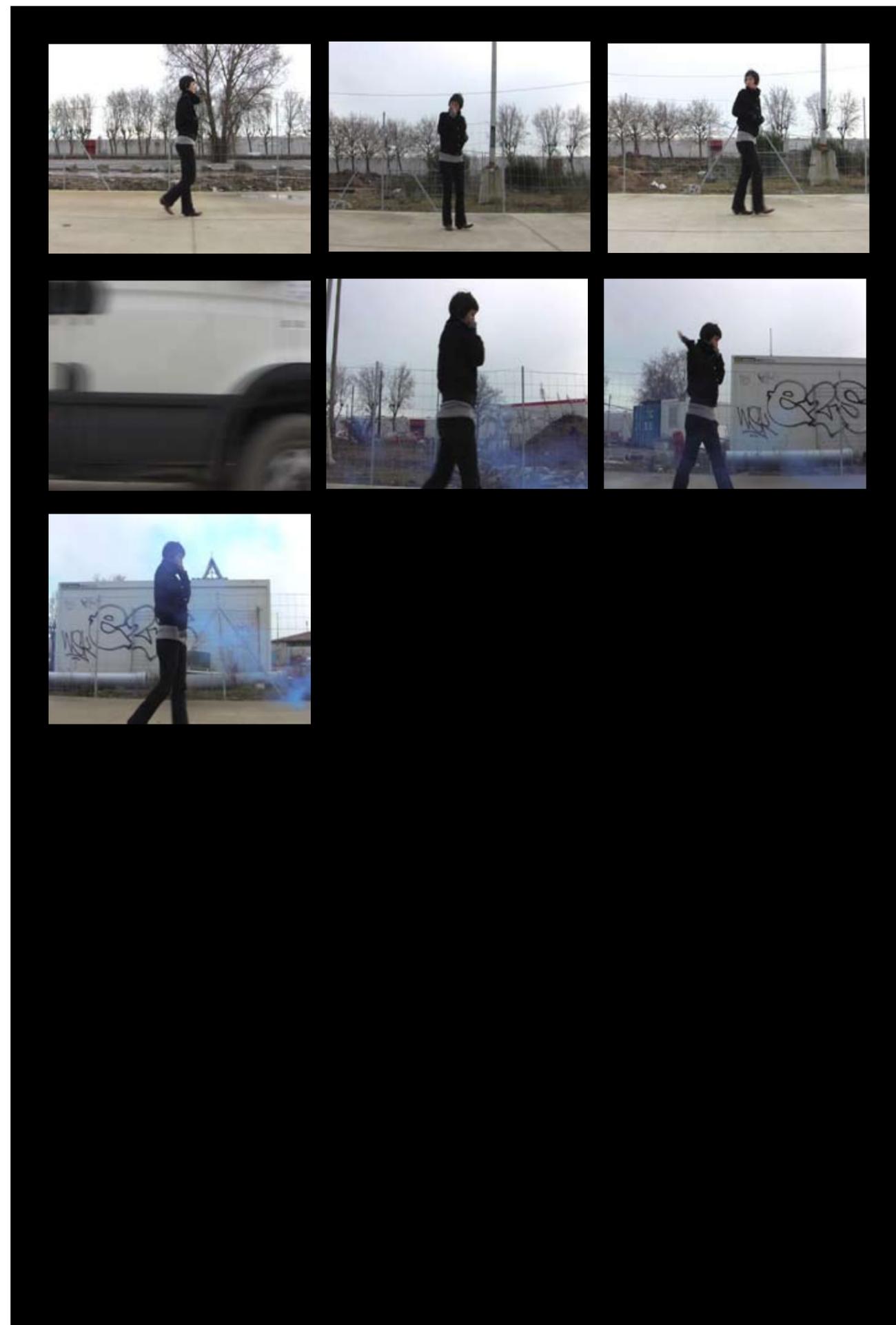
Vidéo dv couleur 4/3, 5:51 min

(visionnage sur le site : <http://guillaumefouchaux.free.fr>)



Cette vidéo commence sur un bruit de fond, lourd, que l'on n'arrive pas vraiment à identifier. Puis apparaît une femme, seule, marchant d'une manière un peu mécanique, affectée, sur une ligne tracée au sol, dans un espace en construction, en destruction, un chantier. Puis des sons de balles qui traversent, de bombes qui tombent, de mitraillettes, emplissent l'espace. Mais ce personnage continue sa traversée, apparemment indifférent aux sons qui l'entourent. Le seul élément qui l'atteint sont les volutes de fumée qui montent du sol, et qu'elle balaie de la main.

Ce personnage semble résister à la réalité de son environnement visuel comme à la fiction amenée par le son qui devient peu à peu évidente. Elle est étrangère à tout ce que nous voyons et entendons, juste un mouvement de la main pour éloigner la fumée et laisser passer une voiture. Elle avance simplement d'un point vers un autre. Elle constitue une limite entre la réalité et la fiction.



The waves

2010

Vidéo dv noir et blanc 16/9, 3:09 min

(visionnage sur le site : <http://guillaumefouchaux.free.fr>)



Vidéo dans l'esprit de *traversée*, *The Wave* reprend mes interrogations sur le hors champs, et réutilise la fumée comme élément artificiel dans un paysage. La bande-son fait lien entre cet élément artificiel : la fumée dont on ne sait pas d'où elle vient, et la réalité du paysage : les vagues qui se fracassent sur la plage, comme des bombes sur une ville. La bande-son est cet élément générateur d'un décalage envers la réalité.

