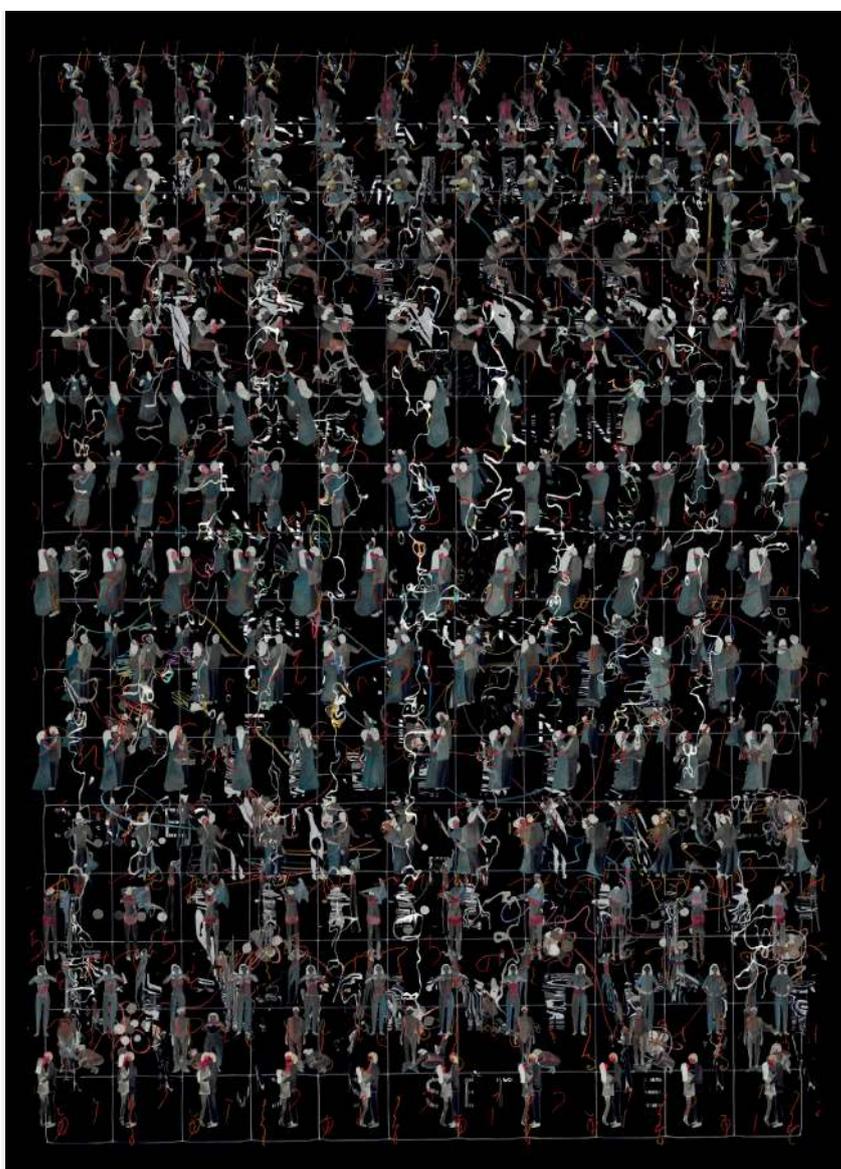


DRAWING LAB

Boris Labbé

Ito Meikyu | Fil d'errance

Commissaire d'exposition : Judith Guez



11.10.24
— 05.01.25

Boris Labbé
Dessin tissage, 2024
Courtoisie de l'artiste
© Sacrebleu Productions

Drawing Lab

17, rue de Richelieu — 75001 Paris

Avant-propos

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 7 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 taxes. 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.

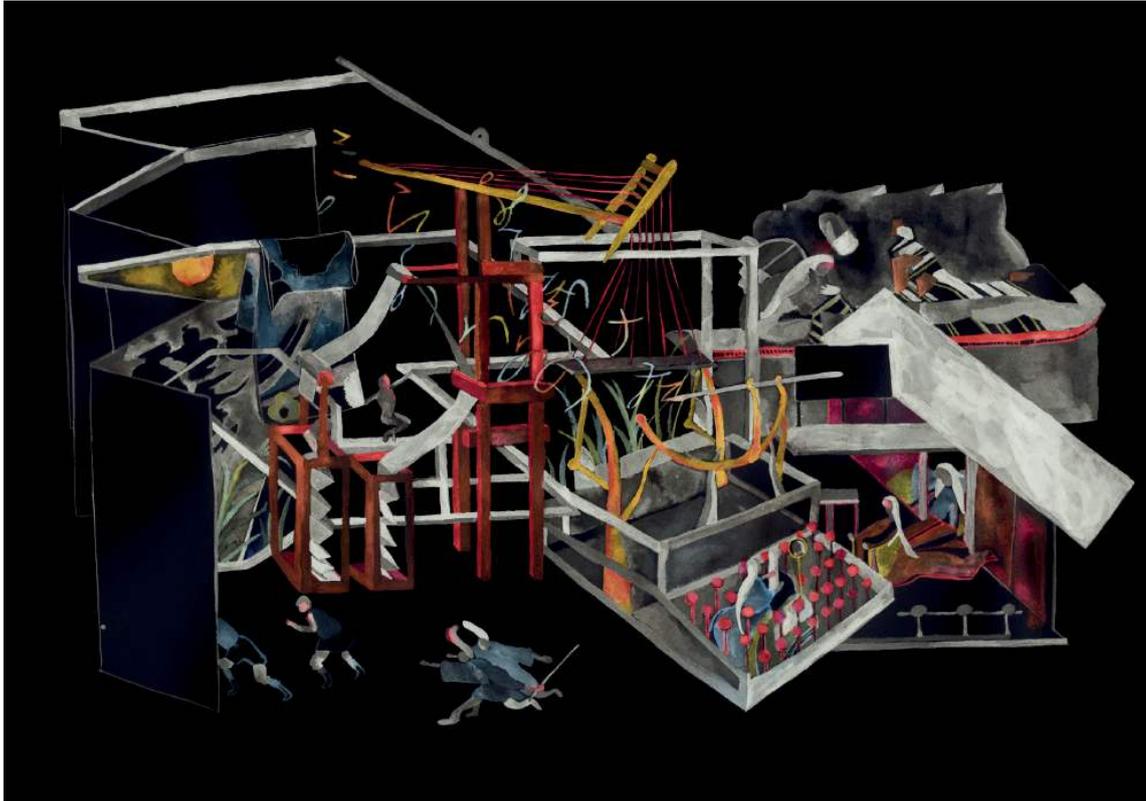
Le comité artistique du Drawing Lab a choisi le projet de l'artiste Boris Labbé et de la commissaire Judith Guez résolument ouvert vers les nouveaux médias jouant avec le dessin sur papier, l'animation ainsi que l'expérience immersive en réalité virtuelle. Avec ce nouveau projet, le Drawing Lab entant repousser encore plus loin l'expérimentation de son médium de prédilection.

Je vous souhaite une très belle découverte.

Christine Phal
Fondatrice du Drawing Lab

L'exposition

Boris Labbé cherche plusieurs manières d'exprimer la matière du dessin : de la faire « déborder, craquer, crépiter, proliférer, vivre ». Le dessin a toujours été central dans sa vie et s'est nourri de plusieurs rencontres et projets : du dessin classique à l'animation 3D, de la réalité virtuelle à la performance et installation vidéo.



Boris Labbé, *Mono no aware*, dessin préparatoire pour le projet *Ito Meikyu / Fil d'errance*, Courtoisie de l'artiste © Sacrebleu Productions

Dans cette exposition, le dessin devient volume et architecture avec l'œuvre centrale *Ito Meikyu* (mot inventé du collage de deux mots : *ito* qui signifie « fil » et *meikyu* qui signifie « labyrinthe »).

L'œuvre immersive et interactive propose au spectateur de plonger dans une grande fresque animée. Elle présente une collection hétérogène de scènes dessinées, animées et sonores, qui sont prises dans la matière numérique. Elle recrée 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 spectateur est invité à déambuler dans cet espace virtuel de manière libre en se laissant guider par le hasard de ses découvertes.

Cette installation en réalité virtuelle est inspirée par des œuvres clés de l'art classique et la littérature japonaise (tel que *Le Dit du Genji* de Murasaki Shikibu et *Les Notes de Chevets* de Sei Shonagon), mais également par divers contacts et événements de la vie de l'artiste et de ses voyages au Japon.

Boris Labbé est également attaché au motif typique de la peinture traditionnelle japonaise, la technique *fukinuki yatai* (traduit par « toit enlevé ») qui représente l'intérieur d'un bâtiment, vue de haut, sans plafond. Il explore par cette composition la multiplicité de points de vue, le rapport narratif interconnecté, la composition panoramique presque encyclopédique, et les enjeux de composition des géométries, des motifs et des personnages.

L'exposition propose de suivre un Fil continu et impalpable entre les œuvres de Boris Labbé. Un Fil, tel une entrée labyrinthique dans l'esprit de l'artiste, qui emporte le spectateur du dessin à la réalité virtuelle. Les mots deviennent listes, les dessins deviennent collections, leurs mises en espace deviennent construction et déconstruction, et leurs multiplications deviennent mouvement et répétition.

« Intérieur et extérieur, transparence et opacité, exhibitionnisme et voyeurisme, légèreté et lourdeur, féminin et masculin ; toutes ces notions s'opposent ou s'unissent dans le cycle infini d'un labyrinthe sans issue. »



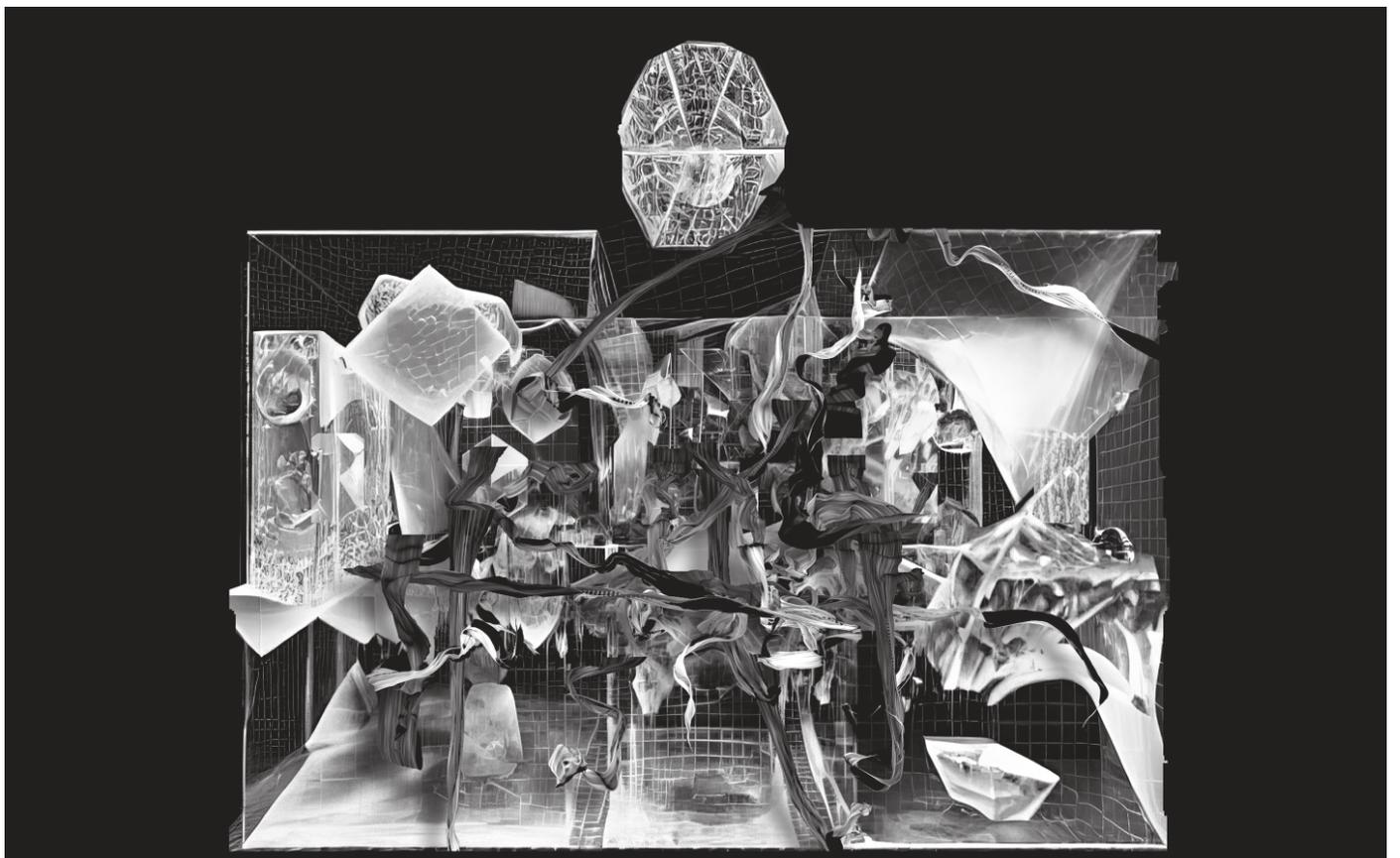
Le Dit du Genji, peinture sur paravent, époque Kano Yasunobu (1613-1685)

Le chef-d'œuvre littéraire du XI^e 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.



Boris Labbé, *La Chute*, dessin d'animation, 2018, Courtoisie de l'artiste © Sacrebleu Productions



Boris Labbé, *Cristallogénèse*, image numérique, vidéomapping, 2023, Courtoisie de l'artiste © Sacrebleu Productions

Le duo artiste | commissaire

Boris Labbé

Formé à l'École supérieure d'art de Tarbes puis à l'École de cinéma d'animation d'Angoulême, les travaux de Boris Labbé ont rapidement fait le tour du monde, que ce soit dans des expositions d'art contemporain, des festivals de cinéma internationaux, ou lors de concerts audiovisuels. Son dernier court-métrage *La Chute* était en sélection de la séance spéciale à la Semaine de la Critique du festival de Cannes 2018.

En 2020, il collabore avec le chorégraphe Angelin Preljocaj et signe la scénographie vidéo du spectacle *Le Lac des Cygnes*. Ses films et installations vidéo lui ont valu une cinquantaine de prix et distinctions de par le monde, dont entre autres, le Golden Nica Animation au Festival Ars Electronica de Linz et le Grand Prix du Japan Media Arts Festival de Tokyo.

Entre 2023 et 2024 il développe et réalise deux projets marquants : *Ito Meikyu*, son premier projet de réalité virtuelle (produit par Sacrebleu Productions) et *Glass House*, une scénographie vidéo en collaboration avec le compositeur Lucas Fagin (produit par l'Ensemble Cairn). Né en 1987, il vit et travaille dans le Sud-Ouest de la France.



Portrait de Boris Labbé © Boris Labbé



Boris Labbé, *La Chute*, dessins d'animation, 2018, Courtoisie de l'artiste © Sacrebleu Productions

Judith Guez

Artiste, chercheuse, commissaire d'exposition en art numérique, Judith s'intéresse aux nouvelles formes artistiques entre le réel et le virtuel autour des notions d'illusion, de présence, et d'émerveillement. Après une formation transdisciplinaire entre art, sciences et nouvelles technologies dans différentes universités (Universités Paris 1, Paris 8 et Paris 6), Judith obtient son doctorat en 2015 en Esthétique, Science et Technologies des Arts au sein de l'équipe Image Numérique et Réalité Virtuelle de l'université Paris 8.



Portrait de Judith Guez © Boris Labbé

Elle enseigne actuellement l'art numérique, la réalité virtuelle et la direction artistique à l'université de Versailles Saint-Quentin-en-Yvelines. Judith crée et expose plusieurs œuvres personnelles mêlant le réel et le virtuel (*La Chambre de Kristoffer*, *Lab'Surd*, *Rêverie à Travers les époques*, etc.) dans de nombreux lieux (Ars Electronica, Gaîté Lyrique, 104, CDA Enghien Les Bains, Laval Virtual, Théâtres de Belfort, Villa Médicis, BnF, etc.)

En 2018, elle a créé le festival artistique international Recto VRso à Laval (France). 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.

Autour de l'exposition

- **Visites guidées** les mercredis et samedis à 15h30 sur réservation ;
- **Visites en famille ou avec l'école** sur réservation ;
- **Médiation** du mercredi au samedi de 11h à 19h. La médiatrice a pour mission d'expliquer la technique des artistes, le propos de l'exposition et est à même de répondre à toutes les questions des visiteurs ;
- **Catalogue de l'exposition** *Ito Meikyu / Fil d'errance*, Édition Drawing Edition La Manufacture de l'image. Disponible à la boutique du Drawing Lab 1 mois après l'ouverture de l'exposition ;
- **Ateliers de pratique artistique** Drawing Academy pour enfants (dès 6 ans) tous les samedis et les mercredis de 15h à 16h30 sur réservation. Ces ateliers se composent d'une visite de l'exposition avec notre médiatrice et d'un atelier créatif en lien avec la technique de l'artiste.

Les partenaires de l'exposition

DRAWING SOCIETY

La Drawing Society est l'écosystème fondé par Christine Phal et Carine Tissot formé de deux axes : l'un hôtelier avec la Drawing Hotels Collection (Drawing Hotel et Drawing House) et d'un autre artistique avec le salon du dessin contemporain Drawing Now Art Fair, l'espace d'expérimentations et d'expositions du dessin le Drawing Lab et l'entreprise d'ingénierie culturelle Drawing on Demand.

DRAWING HOTEL

Le Drawing Hotel est le boutique hôtel quatre étoiles de la Drawing Society situé au 17, rue de Richelieu (Paris 1^{er}). Réalisé avec l'agence d'architecture Nido, Carine Tissot a invité les artistes Lek & Sowat, Abdelkader Benchamma, Clément Bagot, Françoise Pétrivitch, Thomas Broomé et Stéphane Perraud à investir les chambres, couloirs et parties communes. Son rooftop, son patio et ses expositions en font une destination artistique à deux pas du Louvre.



Créée en 1999 par Ron Dyens, Sacrebleu Productions se lance dans l'aventure du long-métrage d'animation avec *Tout en haut du monde*, Prix du Public à Annecy, sorti en 2016, ayant attiré près de 600 000 spectateurs en France et vendu dans plus de 20 pays à travers le monde.

La bourse Drawing Lab Project



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

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 du 11 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, oeuvre en quantité limitée, signée et numérotée. Ainsi, le duo artiste / commissaire bénéficie d'une bourse de 20 000 euros HT comprenant la production des oeuvres, la rémunération de l'artiste et celle du commissaire, le transport des oeuvres, 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 Programmes Artistiques du Fresnoy ;
- **Barbara Soyer**, coordinatrice Chaire Dessin Extra-Large des Beaux-Arts de Paris (2021-2023), fondatrice de The Drawer.

Le Drawing Lab



Vue de l'exposition *Le temps profond des rivières* de l'artiste Suzanne Husky, lauréate du Prix Drawing Now 2024 du 26 janvier au 07 avril 2024 © Nicolas Brasseur

Fondé par Christine Phal en 2017 sur un modèle philanthropique, le Drawing Lab est un espace d'expérimentations et d'expositions privées entièrement dédié à la promotion du dessin contemporain.

En présentant 3 expositions par an, il se veut avant tout être un lieu de diffusion du dessin sous toutes ses formes, en donnant l'opportunité aux artistes de faire sortir le dessin de la feuille et d'en explorer toutes les facettes. En plus de la production des expositions, le Drawing Lab assure la communication, la diffusion, l'accueil des publics, la médiation culturelle, la publication d'un catalogue et l'organisation d'événements satellites pendant l'exposition.

Situé au niveau -1 du Drawing Hotel, le Drawing Lab est ouvert à tous gratuitement. La vocation du lieu est d'assurer la diffusion du dessin contemporain auprès de tous les publics.

Retrouvez toute la programmation, les ateliers et les rendez-vous sur le site drawinglabparis.com

DRAWING NOW ART FAIR
DRAWING HOTEL

DRAWING EDITION
DRAWING ON DEMAND

DRAWING LAB
DRAWING HOUSE

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 du Drawing Lab
christine.phal@drawingsociety.org

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

Leena Szewc, responsable communication web Art &
Hôtellerie
leena.szewc@drawingsociety.com

Ysée Rocheteau Szkudkarek, chargée de la communication
et des partenariats
ysee.rocheteau@drawingsociety.com

Célia Houberton, assistante production et médiation
celia.houberton@drawinglabparis.com

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

Horaires

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

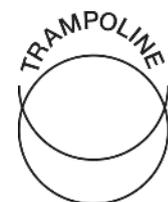
Entrée et visites

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.