

## « J'AI PLEURÉ DEVANT LA FIN D'UN MANGA »

**COMMISSAIRES INVITÉS : CRO (FÉLICIEN GRAND D'ESNON & ALEXIS LOISEL-MONTAMBAUX)**

**AVEC NEĪLA CZERMAK ICHTI, NATACHA DONZÉ,  
ELIZA DOUGLAS, RAM HAN, OLIVER LARIC, SAMUEL SPONE,  
EMMA STERN, PETRA SZEMÁN, GAIA VINCENSINI**

**DU 18.01 AU 16.03.2024**

**RENCONTRE AVEC LES COMMISSAIRES :  
SAMEDI 03 FÉVRIER À 14:30**

**DISCUSSION AVEC PETRA SZEMÁN  
ANIMÉE PAR LES COMMISSAIRES :  
VENDREDI 15 MARS À 14:30**

ÉCOLE MUNICIPALE DES BEAUX-ARTS  
GALERIE ÉDOUARD-MANET

## « J'AI PLEURÉ DEVANT LA FIN D'UN MANGA »

Un Tamagotchi vit en moyenne 12 jours, et malgré ses 4,2 cm, sa mort reste un mini-drame. S'exprimant par des 'biiip' grésillant pour être nourri ou câliné, nous nous y sommes attaché·e·sx autant qu'à un animal de compagnie. Nous avons ainsi créé des cimetières digitaux pour leur rendre hommage. Le cycle de la vie réduit à la taille d'une montre-oeuf électronique.

Au sein d'un monde contemporain hyperconnecté, la culture manga - dessinée, animée, électronisée - a traversé les frontières du Japon pour s'établir auprès de millions de personnes comme des nouvelles interfaces d'appréhension du monde.

C'est au travers d'interfaces issues de la culture populaire que notre rapport au monde se construit et s'enrichit, se stabilise ou se délite. Mouvements politiques, musicaux, artistiques, voire tout à la fois, reflètent le bouillonnement des générations, la mise en place de nouveaux circuits sociaux communs.

La culture manga, dont la diffusion fut amplifiée par les technologies de communications et le consumérisme mondialisé, a poussé des générations entières à dompter des pokémons, à projeter leur empathie et leur appréciation du *kawaii* sur des êtres digitaux pixelisés, à cosplayer des nouvelles figures mythologiques aux pouvoirs quasi-divins.

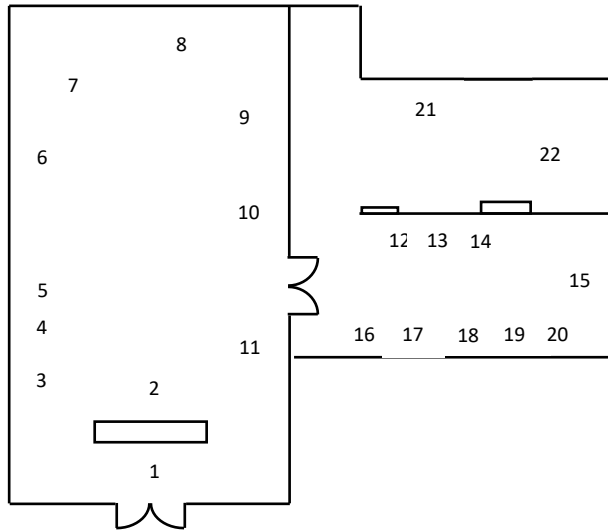
Aujourd'hui, les influenceur·euse·sx et streamer·euse·sx revêtent les traits d'avatars manga pour communiquer des émotions plus prégnantes que les limites imposées par nos corps de chair. Robots, aliens, ou encore démons aux voix transformé·e·sx par des *vocalizers*, brouillent les notions de genres.

Cette nouvelle grammaire culturelle a intégré notre habitus et les interstices de notre imagination, transformant nos conceptions esthétiques et contribuant à renforcer notre sentiment d'appartenance à des communautés. Réduite par ses détracteurs à de la brutalité gore, à une sexualité perverse et à des imaginaires infâmes, la culture manga est devenue une matrice fertile, un espace d'empathie, de projection, de construction de soi.

Cette exposition est la première en son genre au sein des institutions françaises. Un deuxième chapitre ouvrira au Château Centre d'Art Contemporain d'Aubenas, en novembre 2024.

Le titre de l'exposition est issu des paroles de *Lundi*, par Johan Papaconstantino.

## PLAN DE SALLE



- 1- Oliver Laric, *Untitled*, 2014-2015, Vidéo 4K, couleur, son, 5 min 55 sec, Courtoisie de l'artiste et Tanya Leighton, Berlin et Los Angeles.
- 2- Eliza Douglas, *Untitled*, 2022, Huile sur toile, 210 × 160 cm, Courtoisie de l'artiste et Air de Paris, Romainville.
- 3- Gaia Vincensini, *Matrice\_III*, 2021, Plaques de zinc gravées à l'eau forte et marquées à l'huile, 200 × 100 × 3,5 cm, Courtoisie de l'artiste et Gaudel de Stampa, Paris.
- 4- Gaia Vincensini, *Créature de la rade 1*, 2018, Gravure sur cuivre, impression, feuille d'or, 40 × 30,5 cm, Courtoisie de l'artiste et Gaudel de Stampa, Paris.
- 5- Gaia Vincensini, *Créature de la rade 2*, 2018, Gravure sur cuivre, impression, feuille d'or, 40 × 30,5 cm, Courtoisie de l'artiste et Gaudel de Stampa, Paris.
- 6- Emma Stern, *Jody (packin')*, 2023, Huile sur toile, 182 × 164 cm, Courtoisie de l'artiste et New Galerie, Paris.
- 7- Emma Stern, *Amber*, 2022, Bronze à patine dorée, 25 × 27 × 25 cm, Courtoisie de l'artiste et New Galerie, Paris.
- 8- Samuel Spone, *Acid Park*, 2024 \*, Javel, aérosol, colle, acrylique et pigments sur toile, 220 × 260 cm, Courtoisie de l'artiste.
- 9- Eliza Douglas, *Untitled*, 2023, Huile sur toile, 210 × 160 cm, Courtoisie de l'artiste et Air de Paris, Romainville.
- 10- Neïla Czemark Icthi, *Guts*, 2021, Stylo bille sur papier, 213 × 151 cm, Courtoisie de l'artiste et galerie anne barrault, Paris.
- 11- Neïla Czemark Icthi, *Ibrahim (protégé par Ambroise)*, 2020, Stylo bille sur papier, 84 × 59,2 cm Courtoisie de l'artiste et galerie anne barrault, Paris.
- 12- Natacha Donzé, *General armor facility*, 2020, Acrylique sur toile, 150 × 35 cm, Courtoisie de l'artiste et Parlement.
- 13- Natacha Donzé, *Emissions of decline*, 2020, Acrylique sur toile, 150 × 35 cm, Courtoisie de l'artiste et Parlement.
- 14- Natacha Donzé, *Commodity zero*, 2020, Acrylique sur toile, 150 × 35 cm, Courtoisie de l'artiste et Parlement.
- 15- Natacha Donzé, *Gathering into order I*, 2020, Acrylique sur toile, 220 × 260 cm, Courtoisie de l'artiste et Parlement.
- 16- Ram Han, *Pate 01*, 2023, Sculpture imprimée en 3D, résine, acrylique, verre, ordinateur à carte unique, 40 × 35 × 7 cm, Courtoisie de l'artiste et Whistle.
- 17- Ram Han, *Bowl 02*, 2023, Sculpture imprimée en 3D, résine, acrylique, 25 × 25 × 30 cm, Courtoisie de l'artiste et Whistle.
- 18,19,20- Ram Han, *Save Our Souls\_12 (bun)* 2023 \*, *Save Our Souls\_10 (chiwa)*, 2023 \*, *Save Our Souls\_11 (pawing)*, 2023\*, Impressions pigmentaires, 25 × 25 cm, Courtoisie de l'artiste et Whistle.
- 21- Petra Szemán, *The Shape of Worlds to Come*, 2022-2024 \*, Jeu vidéo, tapis de souris, Courtoisie de l'artiste.
- 22- Petra Szemán, *Openings !!!*, 2022-2024 \*, Installation vidéo, vitrophanie, coussins, poster, 18 min 4 sec, dimensions variables, Courtoisie de l'artiste.

\* Œuvres co-produites par l'École municipale des beaux-arts / galerie Édouard-Manet, Gennevilliers.

## ŒUVRES DE L'EXPOSITION

### Neïla Czermak Icti

Neïla Czermak Icti (1996, France) invoque dans ses œuvres les codes et mythes qui l'accompagnent. *Guts* représente le personnage éponyme, héros tragique et éternellement maudit du manga dark fantasy *Berserk*. Sa figure s'approche de l'imagerie médiévale, pour devenir ici une figure tutélaire chevaleresque, voire divine. La feuille d'or et le parchemin laissent place au stylo bille sur papier, et les pages blanches de nos cahiers deviennent les nouveaux autels de nos imaginaires. L'artiste apparaît elle-même au second plan dans une forme monstrueuse et hantée, liant son histoire à celle de son héros lors d'un bref moment d'accalmie. Dans *Ibrahim (protégé par Ambroise)*, les figurines *DragonBall Z* et le poster de *Kingdom Hearts* apparaissent comme des esprits-gardiens, garants du bien-être d'Ibrahim dans sa chambre d'internat. Ils sont nos nouveaux génies familiers.

### Natacha Donzé

Natacha Donzé (1991, Suisse) conçoit la peinture comme une mémoire collective à l'ère post-internet. Elle s'intéresse à l'omniprésence des technologies, ainsi qu'aux formes d'autorité et leur remise en cause. Si ses toiles sont nourries d'images populaires (cinéma, animés, publicités, issues des médias...), elles cultivent aussi l'indétermination. *Gathering into order I* est à la fois un gratte-ciel s'autodétruisant, un panorama apocalyptique contemplé depuis une baie vitrée, ou la fragile membrane d'un paravent japonais. La toile semble s'enflammer, percée d'étincelles. Comme dans le triptyque composé de *Commodity zero*, *Emissions of decline*, *General armor facility*, les lueurs blanches, telles des lucioles dans la nuit, évoquent les écrans de smartphones utilisés par les manifestants qui les brandissent en signe de protestation, ou pour signaler leur présence dans les nuages des gaz lacrymogènes. Il se détache de la pénombre des formes aux finitions chromées, annonçant l'arrivée de luxueux véhicules.

### Eliza Douglas

A l'origine des peintures d'Eliza Douglas (1984, États-Unis) se trouvent un personnage, une série, un film d'animation, un groupe de musique, une typographie familière... Ces motifs sont souvent issus de T-shirts que l'artiste collectionne, qu'elle photographie et modifie ensuite numériquement pour y ajouter un effet de pliure

ou de drapé. Cette image est prise pour modèle par ses assistant.e.s pour peindre la toile, lui donnant des proportions proches du 4:3, format par défaut d'une photographie à l'iPhone. Cette chaîne de la reproductibilité est aussi une chaîne de création de valeur. Douglas signe les toiles à la main. Ainsi, le coton imprimé *made in China* froissé devient toile de lin tendue et peinte. Dans ces natures mortes, l'hyperconsommation est bien vivante, et elle prend le format de la peinture d'histoire. Une histoire où la mode, la pop-culture et l'art contemporain forment un tout indissociable.

## Ram Han

Ram Han (1989, Corée du Sud), s'intéresse à la représentation d'un imaginaire marqué par son enfance et l'expérience des médias et de la culture des années 1990 et 2000. Après des études en animation, elle conçoit ses œuvres en puisant dans les codes du jeu vidéo, du dessin animé ou du conte de fées. La série *Save Our Souls* présente des bêtes hybrides et fluides, moitié *kawaii*<sup>1</sup>-moitié monstrueuses, à la manière de petites divinités incongrues venant d'un autre monde. *Pate 01* et *Bowl 02* rappellent par leur forme le Tamagotchi ou des artefacts étranges que l'on collecte dans les jeux-vidéos. Ram Han nous donne à voir les détails d'un autre monde, terrifiant et sensuel à la fois, prenant racine autant chez Hieronymus Bosch que Pokémon. Un univers qui paraît étranger au premier regard, mais qui se révèle étrangement familier.

## Oliver Laric

La vidéo d'Oliver Laric (1981, Autriche) *Untitled*, de sa série *Versions*, est un conte sans parole où s'opère une mutation perpétuelle : de la divinité gréco-égyptienne au personnage d'anime, de la figure de *furry* au monstre de bande-dessinée, du vieillard à l'enfant... Tous sont figurés sans contexte, sur un même plan. Dans la pratique de Laric, il y a une absence de hiérarchie et une fluidité entre références culturelles, qu'elles soient antiques, populaires, queer. Créée aux débuts du post-internet, l'œuvre traduit la circulation massive des images. Dupliquées ou détournées, elles participent à la mondialisation des esthétiques. Si certains personnages et leurs mouvements sont extraits de films, d'autres sont des chimères dessinées à la tablette par l'artiste. L'impossibilité de figer le moment, comme le souvenir de personnages auxquels on a pu s'attacher par le passé, confèrent à l'œuvre une tonalité nostalgique qu'accentue la bande-son.

---

<sup>1</sup> Mignon.

## Samuel Spone

Les peintures de Samuel Spone (1992, France) naissent de la digestion de la culture populaire et de la beauté du quotidien. La toile noire, écho au noir absolu d'un écran qui vient de s'éteindre, est imprégnée de javel. Des couleurs enflammées, projetées à la bombe et à l'aérographe, rappellent ce moment fugace où, sous l'effet de la brûlure de la javel, la toile se métamorphose. Les couleurs acidulées proviennent des pigments utilisés pour le marquage au sol lors de travaux de construction. Chez Spone, la répétition d'un motif évoque la mise en mouvement des images, de la chronophotographie jusqu'aux films d'animation. *Akira* (1988), film fétiche de l'artiste, sert souvent de point de départ à ses œuvres. Dans *Acid Park*, Spone ouvre un portail, comme une brèche béante dans les interstices de la fiction et du réel. Ces boules d'énergie viendraient-elles d'une ultime bataille ? Ces œufs en fusion annoncent-ils la fin ou la renaissance d'un univers ?

## Emma Stern

Emma Stern (1992, États-Unis) inscrit ses œuvres comme une projection de son identité et de sa corporalité aux confins des cultures internet. Modélisée sur un logiciel de création de jeu vidéo 3D, puis peinte sur toile, *Jody (packin')* est l'une de ses *Lava Babies*, un de ses autoportraits flamboyants qui habitent un univers hétéroclite aux multiples références pop-culture. Son avatar devient héroïne dans un univers mécha<sup>2</sup>, voire cyberpunk, en action dans ce qui semble être une mégalopole futuriste. Pour *Amber* le plastique des figurines de collection a laissé place au bronze. C'est un avatar qui s'inspire des ballerines peintes et sculptées par Edgar Degas. Elle ne représente cependant pas la ballerine scrutée et éprouvée du XIXe siècle. Elle est en contrôle de son corps et de sa puissance érotique. Ici, Emma Stern revendique une corporalité sexy, fluide, multipliable à travers le temps et les cyber espaces.

---

<sup>2</sup> Le terme mécha désigne un sous-genre de manga qui met en scène des personnages utilisant ou incarnant des armures robotisées, généralement de forme humanoïde.

## Petra Szemán

Petra Szemán (1994, Hongrie) refuse la dichotomie qui existerait entre le monde réel et le monde des écrans. Prenant la forme d'un anime, *Openings !!!* explore les différents plans de l'image animée au sein desquels nous pouvons nous placer, nous superposer, exister ou disparaître. Son avatar, nommé *Yourself*, entreprend ici un pèlerinage ferroviaire et métaphysique à travers des paysages, des points de vue, le territoire de ce qui compose ce médium. Pour Petra Szemán il n'y a plus de frontière avec le monde réel, seulement un entrelacement flou avec le monde animé, impactant nos expériences et nos mémoires. *The Shape of Worlds to Come* transpose ces interrogations au sein du médium du jeu vidéo. Ici, on fait face à un espace fluide où la mort n'existe pas. Pourtant sans un-e joueur-euse-x capable d'y injecter son agencité, ce monde ne pourrait exister. Guidé-e-x par *Yourself*, chaque joueur-euse-x est amené-e-x à méditer sur la vie dans un environnement se répétant à chaque partie. Ces aventures pixélisées construisent des nouveaux rapports empathiques.

## Gaia Vincensini

Gaia Vincensini (1992, Suisse) mêle à sa pratique une approche intime et vernaculaire. *Matrice\_III*, est dans sa forme initiale une matrice de gravure, un des plus anciens procédés d'impression. Sur ces matrices de zinc s'inscrivent pourtant une imagerie contemporaine. Les personnages découpés ici dans des cases à la manière d'une bande dessinée, arborent une figure proche du manga *shōjo*<sup>3</sup>, des grands yeux pleins d'espoirs et emplis d'émotions. Ces sentiments demeurent opaques et secrets, protégés derrière cette porte avec serrure et cadenas. Les *Créatures de la rade*, à l'esthétique *Do it yourself*, semblent être des objets artisanaux issus de nos imaginaires d'adolescent-e-x. Le dessin est le point de départ de la pratique de Gaia Vincensini. Il s'inscrit dans une démarche similaire au journal intime, celle de convoquer visuellement ce qui appartient à la sphère personnelle, la nostalgie, les extases modestes et blessures qui nous marquent.

CRO (Félicien Grand d'Esnon & Alexis Loisel-Montambaux)

---

<sup>3</sup> Littéralement "bande dessinée pour fille".

**L'ÉCOLE MUNICIPALE DES BEAUX-ARTS GALERIE ÉDOUARD-MANET** est un établissement public. Créée en 1968, c'est l'un des plus anciens centres d'art contemporain d'Ile de France, dont la spécificité est d'être à la fois un centre d'art, un lieu de résidence et une école qui propose des ateliers pour tous les publics et accueille une classe préparatoire aux examens d'entrée des écoles supérieures d'art.

### ÉQUIPE ADMINISTRATIVE

Direction : Lionel Balouin

Administration : Valérie Arthur

Communication – Publics : Eugénie Laprie-Sentenac

Coordination pédagogique : Sarah Boulassel-Hugueville

Accueil - secrétariat : Fatima Betka assistée de Nadjat Nini

Agent technique : Sory Diané

Régie de l'exposition : Justine Jaladis, Naïma Heraud et l'équipe technique municipale de la ville de Gennevilliers.

### ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Sylvain Azam, Mélanie Blaison, Angélique Buisson, Marie Clérel, Hoël Duret, Laura Porter, Frédéric Magnan, Guillaume Millet, Cécile Scott, Nathalie Tacheau, Michèle Yvars, assistés de Zohra Halem.

### CONTACT

3 place Jean-Grandel, 92 230 Gennevilliers

01 40 85 67 40

[embamanet@ville-genevilliers.fr](mailto:embamanet@ville-genevilliers.fr)

[www.ville-genevilliers.fr](http://www.ville-genevilliers.fr)

### JOURS ET HORAIRES D'OUVERTURE

Du lundi au samedi de 14:00 à 18:30, et sur rendez-vous.

L'accès à la galerie est libre et gratuit.

### ÉVÈNEMENTS

- Rencontre avec les commissaires le **samedi 03 février à 14:30**

- Discussion avec Petra Szemán animée par les commissaires le **vendredi 15 mars à 14:30**