

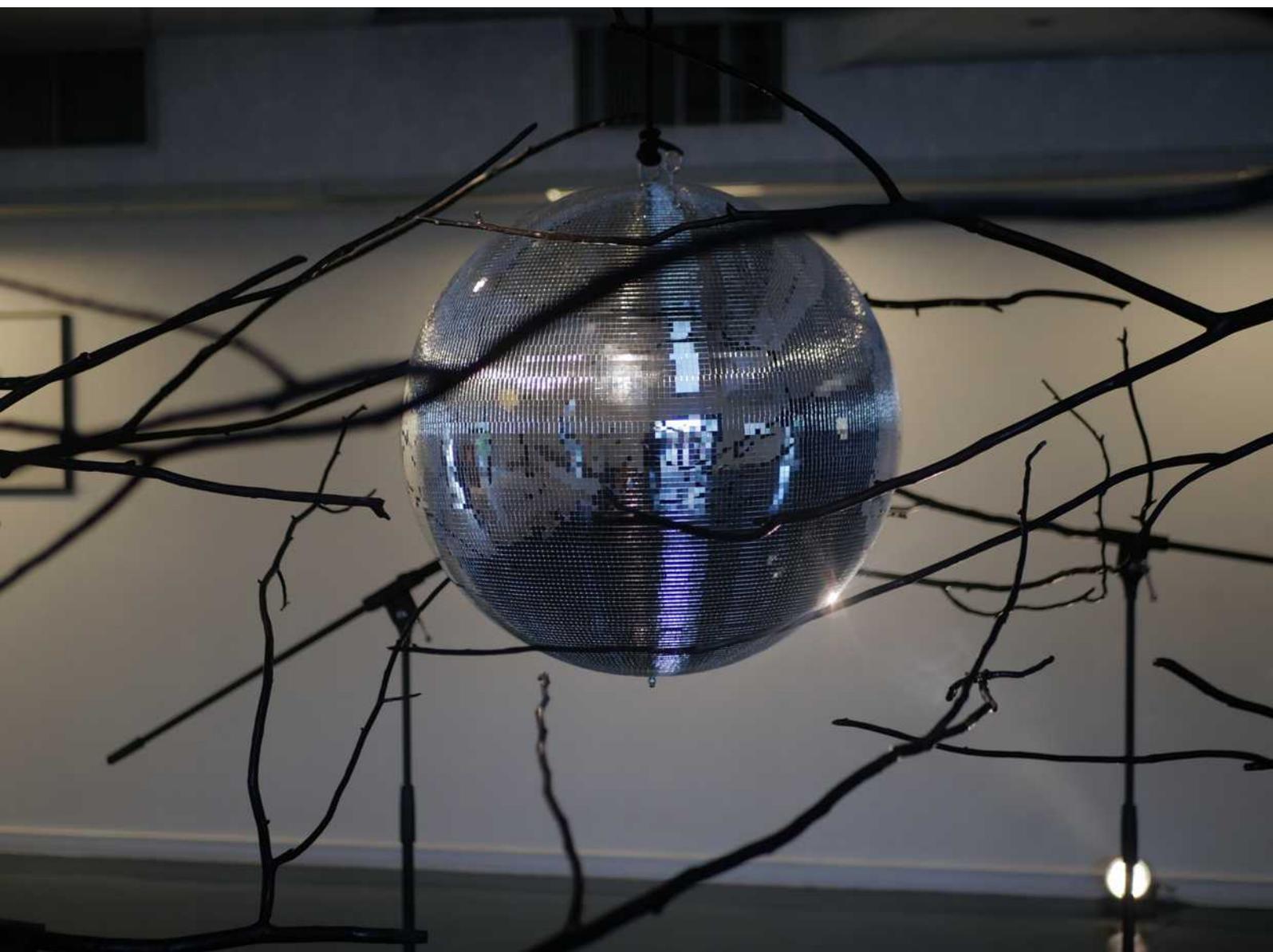


Nicolas Gaillardon

1:00 am

Du 17 mai au 5 juillet 2025
en partenariat avec **Grenoble Art Up !**

DOSSIER DE PEDAGOGIQUE



L'exposition

Nicolas Gaillardon, né en 1983 à Orléans et résidant actuellement à Grenoble, est un artiste pluridisciplinaire qui explore les dimensions du dessin, de l'installation et de la musique pour créer un univers singulier, à la fois familier et mystérieux, semblable à une archéologie contemporaine.

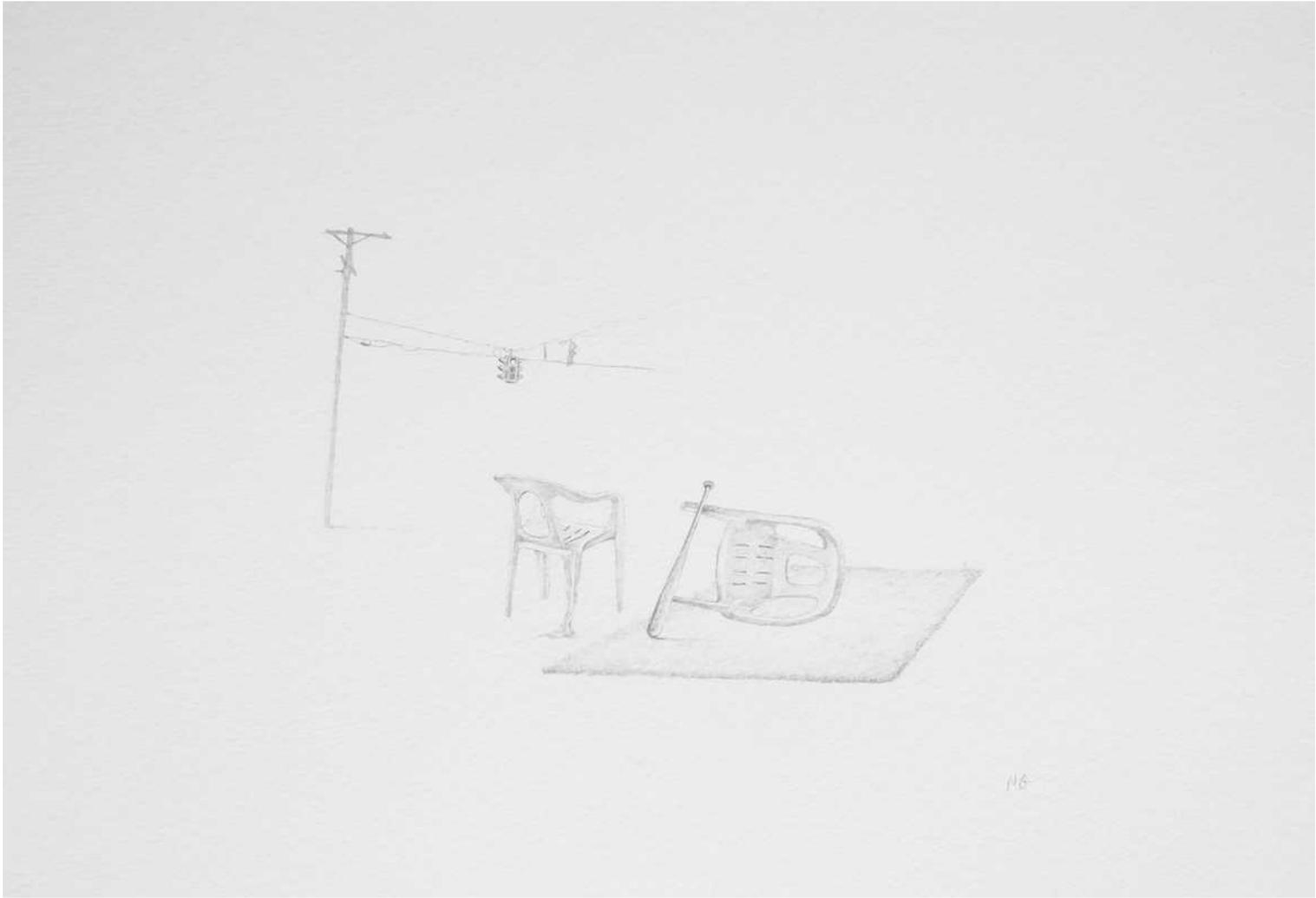
Dans ses œuvres, l'artiste utilise des éléments du quotidien qu'il agence de manière à évoquer une scène qui survient après une action, suggérant un monde où l'humain est absent mais dont les traces persistent. Ces fragments d'espace urbain, souvent désertés, semblent en suspens, abandonnés à eux-mêmes. Ce vide apparent invite le spectateur à s'immerger dans un récit qu'il doit lui-même construire, questionnant ainsi notre rapport à l'environnement, à la mémoire et à l'oubli.

Le passage du dessin à l'animation amplifie cette atmosphère étrange, soulignée par des nappes sonores qui viennent troubler la perception. La répétition du mouvement fait écho aux gestes mécaniques, aux comportements conditionnés par une société où l'artificialité semble dominer l'authenticité. Les installations qu'il crée naissent souvent de ses dessins, opérant un glissement vers un univers immersif où le spectateur est confronté à un sentiment de vide et à une atmosphère post-apocalyptique.

À travers son travail, Nicolas Gaillardon questionne notre mode de vie contemporain, dominé par les artifices et les routines automatisées. Il interroge la place de l'humain face à un monde où l'objet semble avoir pris le dessus, révélant ainsi la fragilité de notre existence et la quête de sens dans un environnement en perpétuelle mutation.

Au VOG, il présentera son exposition **1:00 am**, qui sera composée de dessins et d'installation sonore.

Il nous propose une réflexion perturbante sur la fête et ses ambivalences, explorant la frontière subtile entre euphorie et déclin. À travers des œuvres qui interrogent notre rapport au temps, aux lieux, ainsi qu'aux cycles du jour et de la nuit, il dévoile les paradoxes de ces moments de célébration où l'atmosphère semble basculer. Dans ce scénario étrange, le soleil et l'obscurité deviennent des métaphores puissantes, invitant à repenser nos rites collectifs, la fugacité de l'instant, et notre désir désespéré d'immortaliser ce qui, par nature, nous échappe.



Autour de l'exposition

> Vernissage

samedi 17 mai à 16h

> Rencontre avec Nicolas Gaillardon

Pour une visite de son exposition, qui sera suivie d'un échange.

Samedi 7 juin à 16h.

> Conférence d'histoire de l'art

Animée par Fabrice Nesta - *L'art de l'installation*

Samedi 14 juin à 16h.

> Atelier d'arts plastiques

animée par *The Street Yethi* - « *carte à gratter sur rhodoïd* »

Cet atelier propose d'explorer le dessin en noir et blanc en utilisant des objets du quotidien et des objets de fête comme sources d'inspiration. Par un jeu d'observation et d'interprétation, les participants sont invités à transformer ces éléments familiers en compositions graphiques originales, jouant sur les contrastes, les textures et les formes.

Samedi 21 juin de 15h à 17h à partir de 7 ans, sur inscription auprès du VOG

> Performance musicale

Projet solo où s'entremêlent guitare, voix et machines, Paranoid Summer est une plongée en apnée dans l'univers viscéral et intimiste de l'artiste Nico Gaillardon. Une expérience sauvage et poétique à l'atmosphère rock et caverneuse d'où s'échappent nappes sonores distordues, sombres incantations vocales et lourdeur des riffs d'une guitare crasseuse et incandescente.

Fruit d'un cheminement artistique peuplé de multiples étapes, ses morceaux écorchés, d'une écriture libre et rugueuse, forment ainsi un véritable exutoire musical profondément vaporeux et obscur.

Vendredi 27 juin à 19h.

> Atelier d'arts plastiques

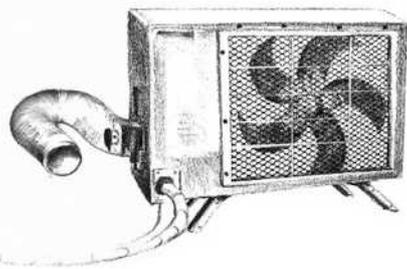
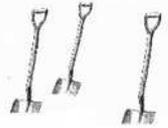
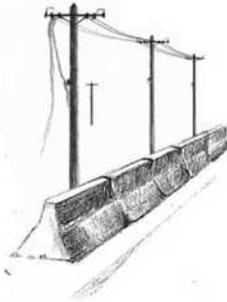
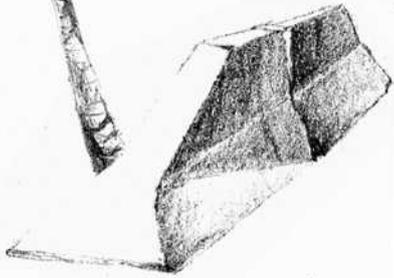
avec **Nicolas Gaillardon** - Le public est invité à explorer l'univers du collage et du dessin, créant ainsi des compositions qui oscillent entre réalité et fiction. Cet atelier propose de composer des paysages poétiques en assemblant des fragments d'images issus du travail de l'artiste.

Samedi 5 juillet de 15h à 17h à partir de 7 ans, sur inscription auprès du VOG.

> Visites commentées de l'exposition

par une médiatrice culturelle le samedi à 15h

Pour les groupes sur rendez-vous du mardi au samedi.



CV – Nicolas Gaillardon

nicolasgaillardon@gmail.com
nicogaillardon.com

Expositions / Sélection :

2024

- *Relief*, Cluses
- La conciergerie, La Motte-Servolex
- Galerie 24 Beaubourg, Paris
- Xul, Le 108, Orléans
- Galerie G, La Garde, Var
- Espace Jargot, Crolles

2023

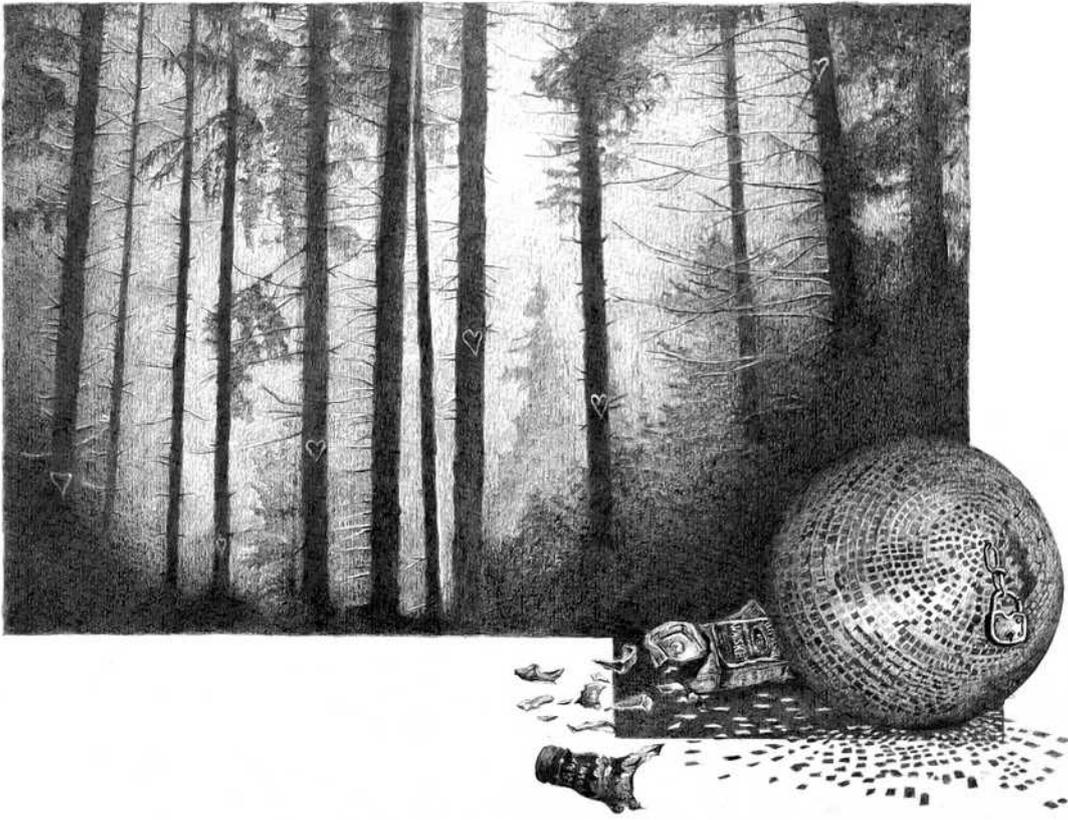
- Festival Art Métiss', la Mure
- *Les Estivales De Sceaux*, Sceaux, curator Christophe Delavault
- Galerie Latelier, Écran total, Sète
- La ferme Berlioz, La côte-Saint-André
- Salon Divers, La Garde

2022

- Performance, L'Hélice, Toulon
- Performance, le ciel, Grenoble
- *Variations*, La Mapraa, Lyon
- *Altitude zéro*, Une Chapelle un artiste, Roure
- Performance Rosabonheur, Asnières sur Seine
- *Le silence des ombres*, Le déclic, Claix
- *Paradis Paradis*, Espace Prémol, Grenoble
- Performance *Sun in Empty Room*, Grenoble

2021

- *Cool Down*, COP26, The Pipe Factory & La Malterie, Glasgow
- *Rituel Machine Fossile*, Musée d'archéologie, Grenoble
- *Inferno*, lettre à Lara, Galerie Alice Mogabgab, Beirut/Bruxelles
- *Echoes ans illusions*, Le Belevédère, Saint-Martin-d'Uriage
- *That Cedar Being Cut Down !* Galerie Alice Mogabgab, Beirut
- WATT Tatoon Family & OUIQUINONNON, Paris
- *Superlssue*, B.A.T. édition, Nice
- *Géographie de papier*, performance, La Pirogue, Grenoble



115
2003

POUR ALLER PLUS LOIN

1. L'installation à travers les œuvres de Pannaphan Yodmanee

Les installations sont des œuvres d'art en trois dimensions. L'artiste agence différents éléments pour créer une atmosphère et faire vivre une expérience au visiteur. Le spectateur peut généralement circuler dans l'œuvre. Souvent, les éléments qui la constituent invite le public à réaliser une action ou à changer la perception du lieu où il se trouve. Parfois, les installations sont faites in-situ, c'est-à-dire sur place et prennent en compte l'architecture du lieu où elles se trouvent.



Pannaphan Yodmanee est une artiste thaïlandaise, née en 1988, qui vit et travaille à Bangkok.

Ses œuvres combinent des objets trouvés, des éléments naturels tels que des roches, des minéraux, mais aussi des éléments peints qui rappellent l'art et l'architecture traditionnel thaïlandais.

À travers ses œuvres elle explore la philosophie bouddhiste et la cosmologie (ou la science de l'origine et du développement de l'univers). Elle s'intéresse aux phénomènes naturels, du temps, de la perte, de la dévastation, de la mort et de la renaissance.

Dès son enfance elle a été formée à l'art traditionnel bouddhiste qu'elle intègre dans ses œuvres. Elle mélange tradition et modernité thaïlandaise avec des objets naturels et industriels.

Pour la 15ème biennale d'art contemporain de Lyon, elle a présenté une installation intitulée « Quartely Myth ». Elle est composée de deux grands tuyaux en bétons disposés en L au sol. Une pierre est située à chaque extrémité du parcours. Il y a un bloc de béton entre les deux tunnels et un autre qui surplombe l'ouverture du tuyau de gauche. On trouve aussi un tronc d'arbre creux suspendu au-dessus de la galerie située à droite.



A l'intérieur des tunnels, l'artiste a créé des peintures représentant des icônes religieuses, des paysages et des symboles bouddhistes.

Le tunnel de droite est consacré à la philosophie et à la pensée bouddhiste tandis que l'autre s'intéresse à la renaissance italienne et ses figures classiques. Cette installation, construite avec des canalisations souterraines et des fragments de

dessins, plonge le spectateur dans un paysage de ruine. Il est comme un spéléologue à la découverte d'une civilisation passée.

L'artiste s'interroge sur comment les cultures traversent le temps, mais aussi ce qu'il en reste.

2. Chloé Devanne-Langlais : un monde abandonné

Chloé Devanne Langlais est une artiste française née en 1994. Elle vit et travaille entre Grenoble et Lyon. Son travail interroge les nouvelles technologies, qu'elle détourne avec poésie pour en révéler la dimension sensible, presque archéologique.

À travers ses installations, elle assemble des éléments venus de différents univers : objets glanés, souvenirs de voyage, fragments fabriqués ou récupérés. Ces compositions créent des récits fragmentés, où le réel côtoie la fiction.

L'artiste s'intéresse particulièrement à notre rapport au monde virtuel. Dans une époque où l'on cherche à rester connectés tout en étant physiquement distants, elle explore les traces de cette quête dans les objets technologiques du quotidien — comparables à des récifs artificiels formés par l'accumulation.

Son travail questionne la place du corps face à la technologie : comment s'y adapte-t-il ? Comment en est-il transformé ? Le cyberspace, pour elle, devient un



nouveau territoire d'existence, un lieu sans contact, sans contrainte, mais aussi sans matière.

Chloé Devanne Langlais imagine un monde où les humains se seraient retirés dans le virtuel, laissant derrière eux les vestiges d'une présence physique — et nous invite à réfléchir à ce que cela dit de notre époque.

3. Anne Touquet – Traces, ruines et récits fragmentés



Inscrite dans le champ du dessin contemporain, **Anne Touquet** développe une pratique singulière à la croisée du dessin, de l'installation, de la céramique et de l'estampe. Son univers artistique se construit autour de gestes, de traces, de fragments, qui interrogent le passage du temps, la mémoire et les empreintes laissées par l'humain.

Ses œuvres évoquent une forme d'archéologie contemporaine, où paysages mentaux, objets modelés et éléments symboliques s'entrelacent. Chaque pièce semble porter la marque d'un monde en ruine, à la fois réel et imaginaire, que le spectateur est invité à reconstituer comme un archéologue face à des vestiges. Les supports et matériaux varient — papier, céramique, impression, volume — mais tous partagent une même quête : rendre visible ce qui a disparu, ou ce qui s'apprête à disparaître.

Ses installations, pensées comme des dispositifs immersifs, engagent une navigation entre les œuvres, incitant le public à tisser des récits multiples, à explorer des temporalités disjointes, des lieux de mémoire flous et sensibles. Le passage du plan au volume traduit une tension constante entre apparition et effacement, surface et profondeur.

Marquée par un imaginaire des ruines, Anne Touquet convoque dans ses formes des visages altérés, des fragments antiques, des matières patinées, évoquant autant la fragilité de l'existence que la possibilité d'une reconstruction. Ses œuvres deviennent les témoins silencieux d'un monde en mutation, porteurs de blessures, de résistances, mais aussi d'une poésie discrète.

À travers cette exploration plastique de la trace et de la transformation, elle questionne la place de l'homme dans le monde, son errance, ses désirs et ses tentatives de réinvention.

4, Christina Kubisch – Écouter l'invisible

Christina Kubisch est une artiste allemande née en 1948. Elle est l'une des figures majeures de l'art sonore contemporain. Formée à la musique et aux arts plastiques, elle développe dès les années 1970 une œuvre à la croisée de la création musicale, de la technologie et des arts visuels. Son travail explore les dimensions cachées du son, en révélant ce qui, d'ordinaire, nous échappe.

Depuis plus de quarante ans, Christina Kubisch crée des installations immersives, des parcours d'écoute, ainsi que des pièces sculpturales et architecturales activées par le son. Sa série la plus emblématique, "Electrical Walks", propose au public de se promener dans la ville équipé de casques spécialement conçus pour capter les champs électromagnétiques : le monde urbain, invisible à l'œil nu, devient alors une composition sonore en temps réel, faite de signaux, de fréquences et de rythmes impalpables.

Par ce biais, l'artiste nous invite à réévaluer notre perception de l'environnement, à écouter ce qui d'habitude reste hors de portée de nos sens. Elle révèle la présence technologique dans l'espace quotidien – réseaux, connexions, appareils – et en propose une lecture poétique, parfois critique, souvent troublante.

À travers ses œuvres, Kubisch développe une forme d'archéologie sonore, attentive aux traces invisibles du monde contemporain. Elle questionne notre rapport à l'espace, au silence, à la mémoire des lieux, et met en lumière les interactions subtiles entre corps, architecture et technologies.

Son travail est une invitation à l'écoute active, à la redécouverte du réel par les sons, et à l'exploration d'un monde sensoriel souvent oublié.



1/ Enrichir son vocabulaire artistique :

- **Installation** : L'installation est généralement un agencement d'objets et d'éléments indépendants les uns des autres, mais constituant un tout.
- **Fiction** : Création de l'imagination ; ce qui est du domaine de l'imaginaire, de l'irréel, comme par exemple s'inventer une histoire.
- **Imaginer** : inventer, construire des images. Se représenter quelque chose dans l'esprit.
- **Post apocalyptique** : Sous-genre de la [science-fiction](#) qui dépeint la vie après une catastrophe ayant rasé la civilisation : épidémie, crise économique et énergétique, etc. Le post-apocalyptique repose sur un délicat équilibre entre une civilisation perdue et un chaos naissant. C'est à la fois la fin du monde et un nouveau départ. Une contradiction pleine de richesse qui permet de développer un discours original sur le monde réel.
- **Archéologie** : L'archéologie est la science qui étudie les traces matérielles laissées par les civilisations passées pour mieux comprendre leur mode de vie. En art, elle peut inspirer des œuvres qui explorent la mémoire, les vestiges et le temps qui passe.
- **Contemporain** : Le mot contemporain désigne ce qui est actuel, ce qui appartient à notre époque. En art, il fait référence à des œuvres créées à partir de la seconde moitié du XXe siècle jusqu'à aujourd'hui, souvent en lien avec les enjeux du monde moderne.
- **Immersif** : Un dispositif immersif est une expérience qui plonge le spectateur dans un environnement sensoriel ou narratif, au point qu'il a l'impression d'en faire partie. En art, cela peut être une installation, une projection, un son ou un espace qui engage activement les sens et le corps.
- **Mémoire** : La mémoire est la capacité de se souvenir du passé, des événements, des personnes ou des lieux. En art, elle peut prendre la forme de souvenirs personnels ou collectifs, de traces ou de symboles qui racontent ce qui a été vécu ou oublié.
- **Trace** : Une trace est un reste, une marque ou un indice laissé par quelque chose ou quelqu'un, dans le temps ou dans l'espace. En art, la trace peut évoquer une présence passée, un souvenir, ou un geste conservé sur un support.

2/ Suggestions d'ateliers

- **Archéologie du quotidien**

Matériel nécessaire : Petits objets du quotidien à observer (clés, jouets cassés, bouchons, boutons, vieux téléphones, etc.) Argile autodurcissante ou pâte à modeler Feuilles A4 ou supports cartonnés Crayons, feutres, colle, ciseaux Boîtes, petits tissus.

Chaque élève reçoit un petit sac contenant plusieurs objets. En groupe, les enfants observent, manipulent et inventent des histoires autour de ces objets mystérieux : *À quoi pouvaient-ils servir ? Qui les utilisait ? D'où viennent-ils ?*

Sur une feuille, ils peuvent ensuite dessiner le contour de l'objet ou le tremper dans la peinture pour en laisser une empreinte, comme une trace fossile. Autour de cette trace, les enfants sont invités à imaginer et dessiner un environnement : un paysage, un lieu ou une scène où l'objet aurait été trouvé.

En prolongement, il est possible de mouler l'objet en argile pour en faire une réplique. Une fois sèche, elle peut être peinte, décorée, et accompagnée d'un petit récit inventé : une fiche "musée" décrivant ce vestige du passé imaginaire.

- **Archéologie du quotidien**

Matériel nécessaire : Un grand morceau de carton pour créer le sol (un par enfant ou par groupe), peinture et pinceaux pour colorer le fond, petites boîtes en carton (céréales, emballages...) pour construire des maisons ou des bâtiments, rouleaux de papier toilette pour faire des tours, des arbres, des totems..., coton pour les nuages, la neige ou les buissons, papier pour découper ou dessiner des éléments à coller (personnages, animaux, objets, plantes...)

Les enfants sont invités à imaginer leur monde idéal, un lieu inventé où tout serait à leur goût : la nature, les maisons, les habitants, les couleurs, les formes... On commence par un temps de discussion orale pour les aider à poser leurs idées : *À quoi ressemblerait ton monde idéal ? Qu'y aurait-il dedans ? Y vivrait-on seul, ensemble ? Serait-ce dans la nature, dans les airs, sous l'eau ?* Ensuite, ils passent à la construction de ce monde en 3 dimensions sous forme de maquette.

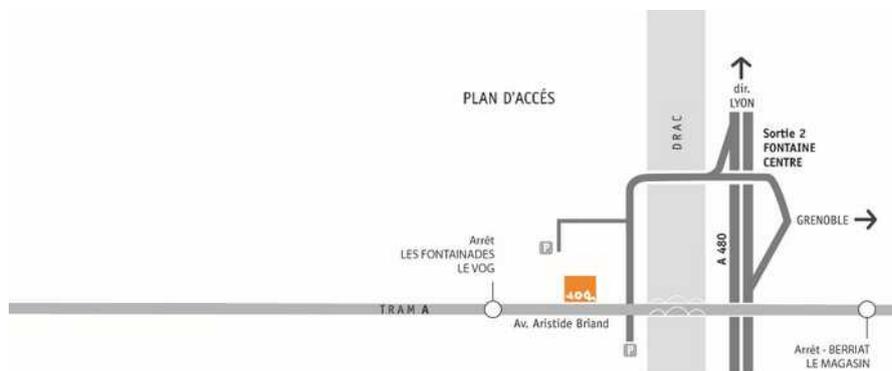
Les enfants construisent, décorent et assemblent leur monde pièce par pièce. Ils peuvent inventer des histoires autour de leurs constructions, donner un nom à leur ville ou imaginer ses règles de vie. L'activité peut être réalisée individuellement ou en petits groupes, favorisant la coopération et le partage d'idées



Le VOG

Centre d'art contemporain de la ville de Fontaine

10 avenue Aristide Briand
38600 Fontaine
06 73 21 46 67
www.levogfontaine.eu



Tram A direction Fontaine la Poya, arrêt : les fontainades / le VOG
Ouverture du mercredi au samedi de 15h à 18h.

Direction :
MORGANA Pauline
pauline.morgana@villefontaine.fr

