

Gaspard Laurent  
*Dérive* (titre provisoire)  
AIC 2022

Qu'il réalise des fanzines anarchistes avec Mathis Perron et Chloé Vanderstraeten ou des bandes dessinées en autonomie, Gaspard Laurent accorde une importance particulière à la physicalité de l'objet livre, dans le temps et dans l'espace. Ses recherches sur la non linéarité des récits se matérialisent dans des espaces labyrinthiques aux codes couleurs préétablis. C'est au détour des théories de Josef Albers qu'il attribue aux couleurs une fonction narrative, symbolique et sensorielle. La bande dessinée permet de manipuler ce langage composite, fait de couleurs, de textes, d'images et de séquences. Mais comment l'exposer sans répondre à un dispositif classique d'exposition alors qu'elle est limitée par son format ? Pour tenter d'apporter des réponses à ce dilemme, G. Laurent aborde le pli de la reliure entre deux pages ou l'angle d'un mur comme des lieux à part entière. Dans l'œuvre provisoirement intitulée *Dérive*, des planches de bande dessinée recouvrent des modules agencés en une maquette de labyrinthe. Ces panneaux mêlant divers registres graphiques sont peints à l'acrylique dans un style proche des peintures foraines, en écho aux œuvres d'artistes comme Mike Kelley et Peter Halley. Le dispositif de captation en temps réel qu'il imagine pour ce projet, participe aux jeux de transpositions de la 2D à la 3D, chers à l'artiste, qu'il explore aussi bien dans l'espace physique que dans les jeux vidéo. Aussi bien concret que projectif et virtuel, l'espace qu'il déploie dans *Dérive*, donne corps à un récit en mouvement, qui souligne le parallèle entre la lecture et la marche. Cette association puise dans l'ouvrage de Tim Ingold *Intuitive Notebook #2 – Diagrams, Drawings and Spaces – Le dédale et le labyrinthe : la marche et l'éducation de l'attention* (Les presses du réel, 2015). L'œuvre *Dérive* s'appuie également sur la relation complémentaire de l'apprentissage et du jeu qu'il entretient dans son enseignement. Cette approche lui vient notamment du travail de Bruno Munari et de l'ouvrage *Anthologie Aires de jeux au Japon* édité par Vincent Romagny (Les presses du réel, 2019).

Lila Torquéo