

RAFAELA LOPEZ, BAPTISTE MASSON, DAVID PERREARD – AIC 2018

Pensé pour favoriser un contexte d'émulation collective, le projet *Saga* résulte de multiples collaborations qui favorise les liens et interactions entre une dizaine d'artistes. Si *Saga* a été originellement conçu par Rafaela Lopez dans le cadre d'une invitation à la Maison des Arts de Malakoff en 2015, le projet a été repensé suite à son association avec Baptiste Masson et David Perreard. Cette collaboration à trois a abouti à faire de *Saga* une série de type télévisuel, dont chacun des sept épisodes est confié à un nouvel artiste. Après un premier épisode pensé par le trio Lopez/Masson/Perreard, Arnaud Maguet, Benjamin Blaquart, Laurie Charles, Louise Hervé et Chloé Maillot, Marvin Gaye Chetwynd et, enfin, Benjamin Magot se sont tour à tour succédés à la réalisation. Détournant le jeu surréaliste du cadavre exquis, *Saga* propose un scénario et des règles souples à ses participants : si le point de départ de la narration a été fixé au premier épisode – quatre VRP font du porte-à-porte pour vendre des bornes filtrantes d'ondes wifi, dissimulées dans des œuvres d'art –, les suites possibles sont laissées à la libre imagination des réalisateurs invités. Le spectateur est ainsi amené à suivre les aventures des quatre protagonistes dévoués au service d'un produit qualifié de révolutionnaire dans des lieux aussi inattendus qu'un plateau de télévision ou un village troglodyte. À nouveau, l'art déplace ici ses frontières et emprunte aux *mass media* l'un de ses formats de prédilection avec la série télévisée, pour se l'appropriier et la transformer – avec autodérision – en médium artistique. Pour *Saga*, les artistes réunis s'emparent en effet du format de la série télévisée, de ses codes et sa méthodologie, pour les détourner et les mettre à profit d'un renouvellement de la question de la série dans l'art. Avec ce projet, c'est non seulement la collaboration comme outil de création qui est repensée à travers l'interrogation de la place de l'artiste au sein d'une expérience collective, mais aussi les modes de présentation habituels d'une œuvre vidéo et le format classique de l'exposition qui tentent d'être dépassés.

Émeline Jaret