

21 mai, 2022

1<sup>ER</sup> juillet 2022

47 rue de Montmorency - 75003 Paris  
Horaires d'ouverture : mar-sam 11h - 19h

*Nope!* est une négation, informelle, sympathique, mais elle peut aussi être définie comme un NON empathique. C'est de cette démythification, ou de ce paradoxe qu'est née la première exposition personnelle de Davide Sgamaro à Paris, qui explore des thèmes existentiels par le biais de l'ironie et de symboles ludiques. Les protagonistes de *Nope!* sont divers : tous porteurs de leur propre histoire, unis par un récit qui se déroule étape par étape, capable d'activer un processus d'identification chez le visiteur. Composée de quatre étapes, cette conversation retrace l'exposition *Nope!* d'œuvre en œuvre, en retraçant sa genèse et révélant ses intentions profondes qui donnent voix à une version de la condition du présent, traduite par l'artiste en une poésie de la précarité.

*Ilaria Gianni : Le vertige est une sensation de désorientation dans l'espace, une perception d'instabilité. Une sorte d'irruption dans un sentiment d'équilibre, perçu comme un état de calme ou d'indifférence, qui nous oblige à prendre conscience de notre corps dans l'espace. Soudain et souvent incontrôlable, le vertige peut aussi être provoqué par exemple par une pression physique que l'on subit en montant sur un manège. Il s'agit d'une sortie momentanée de la réalité environnante pour ensuite y revenir, explique le sociologue Roger Caillois dans son ouvrage « Les jeux et les hommes ». Il s'agit d'un voyage circulaire et magique qui, l'espace d'un instant, nous éloigne du mouvement habituel et crée une expérience émotionnelle intense.*

*Dans l'exposition, vous avez inclus trois versions de Calcinculo, une œuvre qui fait écho aux « chaises volantes » des fêtes foraines, consistant en une colonne rotative motorisée à laquelle sont suspendus des sièges reliés à de longues chaînes. Le jeu consiste (du moins en Italie) à attraper à la volée un trophée, généralement constitué de la queue d'un jouet en peluche. Calcinculo est un pas de deux conduit par la force centrifuge d'une machine, imprévisible et l'expression symbolique de la précarité. Qu'est-ce que raconte et représente cet élément de vertige ludique ?*

*Davide Sgamaro : Calcinculo est une série de sculptures qui, en plus d'exprimer une référence ludique évidente, que vous avez justement mentionnée, représente une collaboration entre individus à travers un geste qui est généralement perçu comme une action négative. J'aime l'idée que par un coup de pied aux fesses, on puisse remporter un prix. Ce geste déclenche un résultat totalement contraire à l'une des significations habituellement attribuées à cette action. J'aime aussi le fait qu'une telle technique ait été étudiée et affinée au fil du temps. Je suis fasciné par tout ce qui est improvisé, revisité, réinventé et dont on ne s'attendrait pas à ce qu'il fonctionne, en devenant ensuite une solution efficace. C'est pour cette raison que le carrousel trivialement appelé *Catenelle* a ensuite été nommé *Calcinculo* (de *calcio in culo* en italien) se traduit littéralement par : coup de pied aux fesses).*

*Aujourd'hui la série compte quatre sculptures, dont trois sont exposées, qui fonctionnent en suspension grâce à un système de poulies, qui les rend potentiellement utilisables. Les sculptures sont des reproductions fidèles des queues à attraper utilisées par les forains. La composition de ces objets est souvent le résultat de ma rencontre avec divers matériaux : des ballons, des ours en peluche, des bouées, des cerceaux, de fausses queues d'animaux, des plug anaux, etc. Des objets issus d'une imagination ludique, vécus et revisités, peut-être même inconsciemment, porteurs de significations bien précises. Un autre élément important est ajouté par l'utilisateur de l'œuvre qui, attiré par cet objet suspendu, prend immédiatement place sur le manège et attend un coup de pied aux fesses pour remporter le prix. Dans *Nope!* ces sculptures oscillent, poussées par la force de l'air de l'installation *Père pardonne-leur car ils ne savent pas ce qu'ils font*, en générant un dialogue direct.*

*Ilaria Gianni : Nous interprétons ici le coup de pied aux fesses comme un coup de pouce de quelqu'un, dans son sens positif, comme la possibilité d'accéder à une opportunité et non la cause ou la conséquence d'un rapport oscillant entre succès et échec. Dans ce cas, l'entité qui apporte son aide est un Tube Guy, le protagoniste de*

# GALERIE ALBERTA PANE

Père, pardonne-leur car il ne savent pas ce qu'ils font. *Les Tube Guys (également connus sous le nom de Skydancers) sont souvent repérés au coin des rues, dans les parkings désaffectés, devant les centres commerciaux. Eux aussi dansent alimentés par un mécanisme. Inlassablement, ils s'agitent, tombent et se relèvent, avec un sourire naïf perpétuellement plaqué sur leurs visages simples. Un produit publicitaire omniprésent qui parvient à être à la fois hypnotique, exaltant et existentiellement désolant. Ce sont des danseurs solitaires qui s'encastrent dans l'espace d'exposition, se heurtent au plafond et aux murs, s'autodétruisent lentement. Leur voix est le gémissement sombre et constant des moteurs à air. Ils sont à la merci de quelque chose d'incontrôlable, eux aussi trop précaires dans leur propre existence ; dans une société qui les utilise et où l'environnement les use et ne les protège pas. Qui sont ces personnages et que nous disent-ils ? Sont-ils ceux qui ont besoin d'être pardonnés ou sont-ils ceux qui demandent à être pardonnés ?*

Davide Sgambaro : Imaginer cet objet comme un danseur solitaire est une idée parfaite. C'est une sorte d'autoportrait, un individu à la merci du destin, qui se meut au gré des opportunités et des imprévus qu'offre l'existence. Nous revenons ici à l'ambivalence de l'expression « Calcio in culo » dans ses deux lectures, positive et négative. L'imprévisibilité et la pression sociale permanente liées à la réputation conduisent lentement à une autodestruction incontrôlable. Nous pourrions également parler de burn-out, par exemple, ou d'anxiété pour performance. En même temps, *Père, pardonne-leur, car ils ne savent pas ce qu'ils font*, c'est aussi une sorte d'encouragement pour ceux qui ont la force d'affronter ces situations de manière humble et professionnelle. Le jouet en peluche sourit en effet, sa danse lente conduit inévitablement à l'usure, mais n'abandonne jamais cet espoir, que l'on retrouve dans son expression sans doute un peu naïve. La série *Père, pardonne-leur, car ils ne savent pas ce qu'ils font*, date de 2016. Pour ce titre, je me souviens d'avoir choisi une citation de l'évangile de Luc, comme une provocation à une pensée provinciale : je demandais pardon (ironiquement) d'avoir décidé de faire ce travail (artiste) malgré les lourdes critiques de l'environnement social qui m'entourait. J'étais moi-même conscient de mes choix. Malgré le fait d'être coincé dans une culpabilité inconsciente créée par des attentes différentes de la part de tiers, j'étais heureux. C'est une sorte de dépit implicite. J'ai toujours été intéressé par la dynamique de la plaisanterie et de la tromperie. La tromperie se retrouve également dans l'imaginaire des fêtes foraines où le premier prix n'est jamais accessible, même si nous y croyons toujours. La plaisanterie, en revanche, est très souvent utilisée comme un expédient technique. La plaisanterie, le dépit est une chose sérieuse, une forme primitive de résistance. Comme dans l'œuvre *So-so* où, en plus de retravailler sur le visage du danseur dans une humeur différente, je travaille sur du caoutchouc mousse avec une technique empruntée à ces petits actes de vandalisme adolescents. Le dessin sur le caoutchouc mousse n'est rien d'autre que la combustion d'une cigarette : un geste complexe, mais reconnaissable et partageable, la trace d'un voyage en transport public, où les chagrins et une humeur mélancolique génère l'impulsivité qui fait brûler le siège devant nous.

Ilaria Gianni : « *Père, pardonne-leur car ils ne savent pas ce qu'ils font* » montre un sourire, stoïquement gardé sur le visage malgré les tempêtes imprévisibles, alors que dans la même pièce, une autre présence montre son mécontentement. « *So-so* », que vous venez de nommer, n'est pas vraiment heureux. Attiré au départ par la danse du « *Père, pardonne-leur car ils ne savent pas ce qu'ils font* », ce n'est qu'à la sortie que le public remarque « *So-so* ». C'est donc un visage triste qui congédie le visiteur. Peut-être quelqu'un qui ne s'est pas amusé au cirque : après tout, derrière l'apparence joyeuse se cache toujours un danger subtil, un poison, une mélancolie. Si l'on se souvient bien, la vie précaire des clowns a souvent fait l'objet de représentations artistiques (de Tiepolo à Cindy Sherman, de Goya à Picasso, pour n'en citer que quelques-unes). « *So-so* » apparaît comme une lutte acharnée, ironique et cruelle, qui touche la dimension ludique. Et ce qui est surprenant, c'est que l'on prend conscience de tout cet enchevêtrement d'émotions à travers un simple signe - et un geste - imprimé sur un morceau de caoutchouc mousse. Selon une légende contemporaine, l'icône du smiley est née en 1963 à Worcester, dans le Massachusetts, de la plume du designer Harvey Ball, appelé par la State Mutual Life Assurance Company à créer un symbole qui améliorerait le moral des employés. Le sourire qui incite à sourire. De multiples études prouvent que le cerveau est capable d'interpréter le sarcasme des emoji de la même manière qu'il interprète celui véhiculé verbalement, en actualisant ainsi sa façon de réagir au pouvoir évocateur des informations visuelles. Le rôle central de l'image (à laquelle l'écriture est aujourd'hui subordonnée) et le besoin d'immédiateté, d'être expressif le plus rapidement possible, est ici complètement

# GALERIE ALBERTA PANE

*ciblé. « So-so » propose une incursion dans l'iconographie du présent, en montrant comment une partie de votre recherche s'oriente vers le langage, les symboles et l'esthétique du contemporain. Quel potentiel narratif recèle le lexique qui nous accompagne au quotidien, et comment voulez-vous restituer l'iconologie du présent ?*

Davide Sgambaro : Exactement, chaque représentation que vous faites ou que vous pensez du clown a toujours un double visage, et de toute façon le clown en sort toujours un peu abattu. Je pense que c'est plutôt à cause de la responsabilité qu'il endosse, c'est-à-dire provoquer le rire tout en étant moqué, de déclencher ce sadisme en acceptant de servir d'éponge, d'absorber des perversions inconscientes. C'est d'ailleurs un métier qui est loin d'être simple. Il est probable que des nombreux artistes se soient identifiés aux clowns, car, lorsque l'on contemple une œuvre, l'artiste se retrouve nu et sans défense face au jugement des autres. En plus, le rôle de l'artiste a subi au fil du temps une forte dépréciation causée par plusieurs facteurs, surtout par le manque d'attention, de soin et de curiosité. Un fléau qui ne semble pas pouvoir/vouloir endiguer. Je ne veux pas parler de politique récente, mais l'imagination populaire juge l'artiste comme un mélange de technique et de divertissement. Je crois qu'il n'y a rien de plus erroné. Associer la culture au divertissement et à l'artisanat, c'est la priver de toute responsabilité future et de toute conscience historique. C'est pourquoi So-so ne s'en sort pas si bien et il est imprimé sur du caoutchouc mousse, un matériau obsolète qui était utilisé il y a encore quelques années pour rembourrer les coussins. La feuille de caoutchouc mousse ramène nos sens à l'idée de confort, mais aussi à un lit de fortune, évoqué par un matériau pauvre, mais paradoxalement aussi très cher, précisément parce qu'il se raréfie. So-so, comme vous le dites, est une humeur générationnelle, le choix du *smiley* vise à mettre en contexte l'humeur exprimée dans un temps précis et le matériel dans un imaginaire précis. Ainsi, le rembourrage, qui désigne l'objet dédié au repos, est entaillé par une brûlure. Le sentiment qu'il exprime est celui d'une réinvention continue, due à une éviction continue, un déplacement continu : toutes les situations sont imposées et non choisies. So-so est un symbole de la résistance de classe générationnelle, qui concerne ma génération et ce qu'on a subi ces dernières années. Il pointe du doigt ceux qui nous jugent incapables, alors que c'est l'aveuglement des autres qui ne montre aucun signe d'amélioration. « Salut à toi, salut aux aveugles que nous devenons » : c'est ainsi que Jean-Luc Nancy faisait ses adieux à Derrida dans le journal Libération du 11 octobre 2004, et aux aveugles que nous sommes devenus, ou plutôt incapables de reconnaître et de se mettre en quête. De nombreux philosophes ont théorisé sur la disparition de la figure de l'intellectuel, ridiculisé par la politique et l'opinion publique. Ils en parlent depuis la fin des années 1960, et je dirais qu'ils ont vu juste.

*Ilaria Gianni : Même « Les musiciens de Brême », l'âne, le chien, le chat et le coq, protagonistes du conte des frères Grimm et transposés, dans votre œuvre éponyme, dans leur vocabulaire respectif d'émoticônes, ne s'en sortent pas si bien. Maltraités par leurs maîtres, conscients qu'une fois âgés ils seront mis à l'écart, ils décident de fuir leurs fermes pour vivre de manière indépendante et devenir musiciens dans la fanfare de la ville de Brême. Cette œuvre semble également utiliser un dispositif symbolique pour parler de ce qui se passe dans le monde réel, ou - plus directement - dans le système artistique. Dès que l'on sort de la bulle du « jeune artiste », le système semble moins intéressé à soutenir la recherche solide de l'artiste en milieu de carrière, et tourne son regard (vorace et stratégique) à la recherche de la nouveauté et cela de manière cyclique. Il est donc juste de chercher des voies de sortie et des voies collectives pour trouver un terrain à habiter (la maison dont les animaux de "Les musiciens de Brême" prennent possession) et à partager. Les musiciens de Brême, abstraits dans leurs icônes (tout comme les personnages des contes sont génériques et abstraits), voyagent fièrement vers un nouveau territoire, vers une nouvelle page à écrire. Il s'agit évidemment de mon interprétation, absolument personnelle et réfutable. La dimension allégorique, féerique, imaginaire, comporte donc aussi une implication éthique et réaliste et le conte a toujours été porteur d'un contenu au-delà du ludique, en décrivant des sentiments universels essentiels. Nope ! nous parle de l'Essence et de l'Apparence, ce qui constitue en soi un couple significatif pour l'existence humaine. En plus de vous demander qui sont vos Musiciens de Brême, je me demandais quelle signification artistique représente pour vous la duplicité du langage qui traverse toute votre œuvre.*

Davide Sgambaro : « *Les Musiciens de Brême* » est une œuvre que je pense, est parfaite comme dispositif narratif pour résumer l'ensemble de l'exposition. Comme vous l'avez dit, la nature du conte est déjà une double

# GALERIE ALBERTA PANE

narration, chaque conte a sa propre morale malgré un cadre narratif presque caricatural. Ce collage numérique présente également une double ligne de lecture : la référence visuelle immédiate à la messagerie instantanée d'une part, et la référence à l'enfance d'autre part. Dans ce travail, on aborde le questionnement sur l'identité entre l'individu et la machine, sur la façon dont la commodité supposée de la vie quotidienne automatisée est au contraire mise en péril par notre manque de contrôle et la passivité à laquelle la technologie nous contraint parfois, cette même dynamique que nous retrouvons avec le smiley dont nous avons parlé. J'ai traité les émoticônes comme de véritables dessins en les dépouillant de leur fonction de réponse rapide et impersonnelle, j'ai donc dérangé les Frères Grimm en évoquant le conte avec toutes ses significations. Les animaux c'est nous, c'est le désir de mettre fin à cette compétition effrénée et inutile et de commencer une collaboration constructive. Un souhait pour des temps meilleurs, comme vous l'avez suggéré. J'utilise donc la duplicité du langage pour créer un paradoxe narratif. Il s'agit d'une technique principalement utilisée par les humoristes pour provoquer le rire. « Essence et Apparence » est en effet la méthode que j'utilise pour observer, percevoir, stocker et retravailler. Cette lecture peut sembler simple au premier abord, mais elle se révèle en réalité brute et cynique. Entre les deux, on perçoit toujours la possibilité d'une issue de secours. En bref, la duplicité linguistique est ma technique, une approche qui me permet de travailler au-delà des schémas esthétiques et médiatiques ; cela ne vient qu'à la fin, lorsque tout commence à s'assembler et que des solutions d'objets se dessinent. Cette méthodologie me permet de réorganiser mes pensées et de ne pas me perdre dans l'entropie visuelle.

Paris, Milan, Bologne, Rome,  
Mai 2022

\* Ilaria Gianni est commissaire d'exposition, critique d'art et conférencière. Elle est co-fondatrice de IUNO, un centre de recherche en art contemporain, et de *Magic Lantern Film Festival*, voué à l'investigation sur les interstices entre les arts visuel et le cinéma. Elle a collaboré au sein de musées, d'institutions, d'espaces indépendants et de galeries, notamment : *Palazzo delle Esposizioni*; *MACRO*, *MAXXI* et *Galleria Nazionale* à Rome; *Matadero* à Madrid; *MOA* et *Loop* à Seoul; Musée d'art contemporain *Villa Croce* à Genoa; *John Hansard Gallery* à Southampton.

De 2016 à 2020 elle a été conservatrice à l'American Academy à Rome. Entre 2009 et 2016, elle a été codirectrice et commissaire de la *Fondation Nomad*, où elle a été responsable de la programmation artistique. Elle collabore avec des foires d'art contemporain dont ARCOmadrid (section "Opening" 2018-2019) et Artissima, (section "Present Future" 2019-2021). Elle est commissaire et cofondatrice de la foire d'art indépendant Granpalazzo entre 2015 et 2017. Ilaria Gianni enseigne au à la "John Cabot University", au Master of Art de la Luiss Business School, à l'IED et au RUFA (Rome) et au Naba (Milan). Elle a contribué à de nombreux catalogues et magazines dont : *Flash Art*, *artforum.com*, *Domus*, *Mousse*, *NERO*, *Cura*, *Arte e Critica*. Dans le cadre de la "Quadriennale d'arte 2020", elle a été commissaire d'exposition du projet *AccadeMibact: Domani Qui Oggi*. Elle est co-commissaire de Radio GAMeC 30 pour l'année 2022.