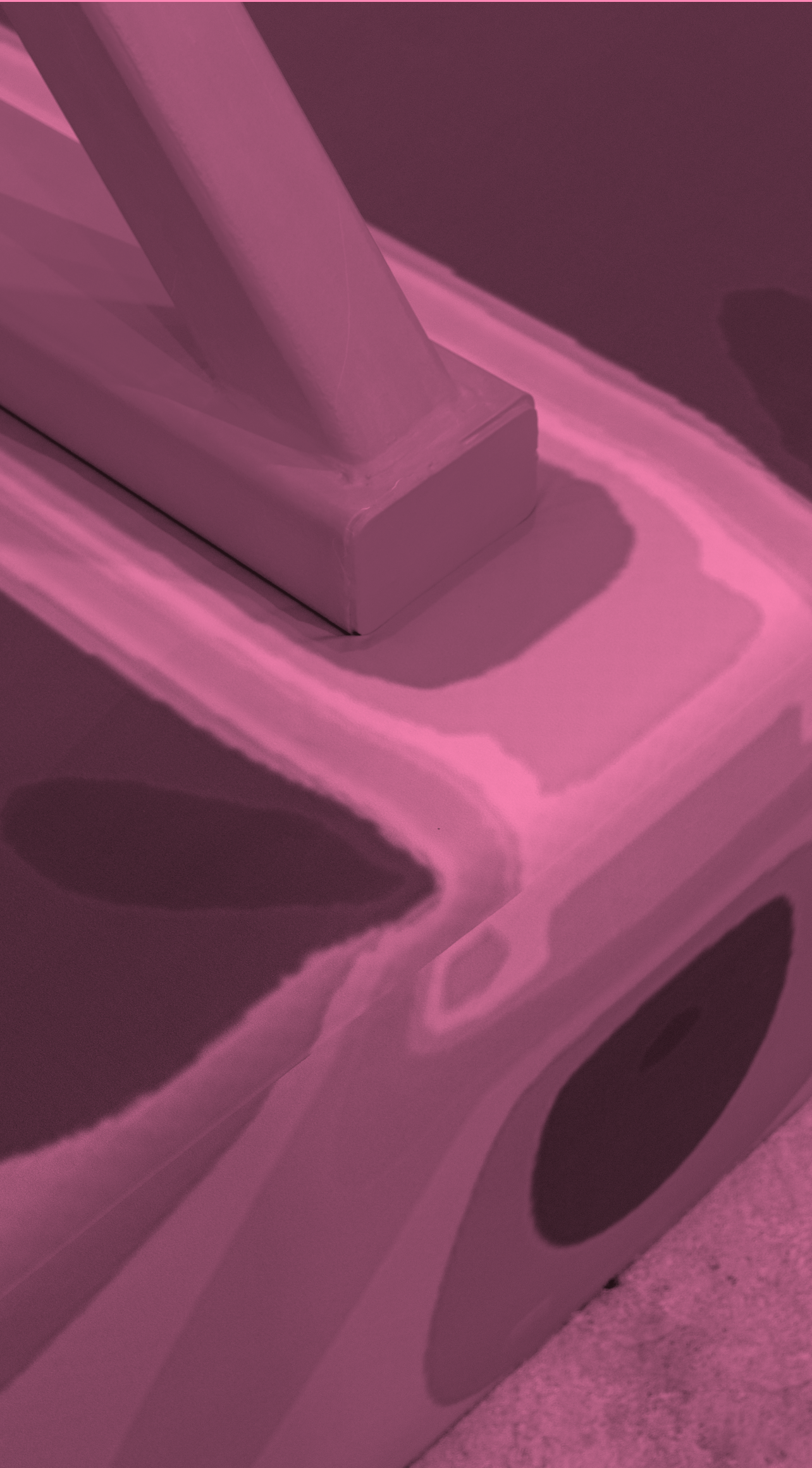




Nous sommes en 2068 et les étudiant-es ont repris le contrôle de ce qui reste des universités dans le monde entier.

Ainsi commence la réflexion de Parasite 2.0, collectif d'architectes et designers au croisement entre conception architecturale, scénographie et création plastique, lorsqu'on leur demande d'imaginer le futur des écoles d'art. Par un saut dans le temps, qui a plutôt le goût d'un passé lointain.

C'est peut-être le scénario qui a dû traverser leurs esprits lorsqu'ils arpentaient ateliers, galeries, allées, terrasses et jardins de la Villa Arson, un lieu qui encourage ses étudiant-es à s'approprier des espaces, à les rendre vivants.

Dédiée à l'expérimentation depuis le milieu des années 80, au sein de laquelle tout s'hybride et s'interpénètre, la Villa Arson est un lieu qui est à la fois une chose et une autre. À la fois une école et un centre d'art, une architecture et un jardin, une villa du XVIII^e siècle et une «architecture contemporaine remarquable» en béton brut et galets du Var.

Dans ce contexte, *Gently Brut* est conçue par Parasite 2.0 comme une série d'interventions spécifiques, réparties autour de la villa d'origine et dans l'architecture imaginée à la fin des années 1960 par Michel Marot, considérée comme l'un des exemples les plus singuliers du brutalisme en France. Comme le titre de cette exposition le suggère, les interventions s'opposent à l'architecture et en incarnent les contradictions: la dureté du béton est adoucie par l'emploi du textile, le gris du brutalisme par des couleurs pigmentées, l'échelle monumentale par l'échelle humaine et la rigueur de la conception par la spontanéité du geste créateur.

Ce rapport dialectique entre le préexistant architectural et l'ajout artistique en traduit symboliquement un autre: celui entre les différentes générations d'étudiant-es et l'institution. Ainsi, Parasite 2.0 a imaginé des étudiant-es s'emparant du projet de Marot, le modifiant progressivement en ajoutant des pièces, se révoltant à la fois contre l'institution et l'architecture.

Dans un croquis datant de 1955, Michel Marot représente le village italien de San Gregorio comme l'une de ses références pour la conception de la Villa Arson. D'une certaine manière, l'architecte voulait reproduire la complexité d'une vieille ville, avec son tissu social. Mais une vieille ville se différencie d'un nouveau projet construit de fond en comble par un facteur temporel essentiel: l'absence d'histoire dans ce dernier. Les couches de complexité d'un village auto-développé sont le résultat d'une stratification d'actions, d'événements et d'acteur-trices, qui n'est possible qu'au fil des années, voire des âges. Ce sont les couches d'histoire qui font d'une architecture un *locus*.

En fantasmant et en interrogeant les occupations du futur, les frontières et les contaminations possibles entre l'architecture et les arts plastiques, Parasite 2.0 a pratiqué ce que le philosophe Henri Lefebvre aurait pu définir comme une «obsolescence de l'espace au profit du temps»: rendre au site sa propre éphémérité.

Parasite 2.0 est un collectif d'architectes et designers basés à Milan. Fondé en 2010 par Stefano Colombo, Eugenio Cosentino et Luca Marullo, le collectif étudie le statut des habitats humains, agissant dans un cadre hybride mêlant architecture, arts plastiques et scénographie. Il a travaillé et collaboré avec la Triennale de Milan, la Foire internationale de la mode de Copenhague, Ikea, Missoni, le festival Terraforma, Sunnei et la Biennale d'architecture de Venise, entre autres. Parasite 2.0 a aussi enseigné à l'Académie Gerrit Rietveld d'Amsterdam, à la NABA Nuova Accademia Belle Arti Milano, au programme MADE et, depuis 2022, ils enseignent régulièrement à la Design Academy Eindhoven. En 2016, Parasite 2.0 a reçu le prix YAP Young Architects Program du Musée MAXXI.

parasiteparasite.com

Vittorio Parisi Comment définiriez-vous Parasite 2.0? Un cabinet d'architecture, un collectif d'artistes, un trio d'amis, les trois? Et surtout, que fait Parasite 2.0?

Parasite 2.0 Un trio d'amis, c'est une belle définition! C'est la première fois que quelqu'un nous définit ainsi. Au fil du temps, nous nous sommes définis différemment, passant d'un collectif d'architectes à un studio de design. Aujourd'hui, nous pensons que nous sommes un studio de conception [*progettazione* en italien, ndr]. Évidemment, la conception au sens le plus large possible. Nous ne voulons pas être enfermés dans les limites de la pratique professionnelle. Nous voulons être libres de continuer à expérimenter, et de nous lancer dans de nouveaux défis. Que fait Parasite 2.0? Il conçoit! Il le fait à différentes échelles et dans différents contextes, en se concentrant sur les objets les plus divers. L'étiquetage est une nécessité que nous trouvons anachronique dans un monde de plus en plus mouvant et fluide.

villa
arson

Agenda

29 février 2024
• 18h00
Verissage

Tous les jours d'ouverture
• 15h00
Rendez-vous point de vue
sur les expositions

Les étudiantes de l'équipe de médiation à la Villa Arson conçoivent des parcours commentés, voire performés, dans les expositions en convoquant leurs propres centres d'intérêts en connexion aux enjeux artistiques de la programmation.
Gratuit. Sans réservation.

Informations pratiques

Exposition ouverte
tous les jours, sauf le mardi
14h00 – 18h00
14h00 – 19h00 en juillet et août
Fermeture le 1^{er} mai.

La Villa Arson est un établissement public du ministère de la Culture et composante à personnalité morale d'Université Côte d'Azur. Elle reçoit le soutien de la Ville de Nice, du Département des Alpes-Maritimes et de la Région Sud Provence-Alpes-Côte d'Azur. La Villa Arson est membre des réseaux École(s) du Sud, BOTOX(S), Plén Sud, d.c.a., ANDEA et ELA Art Schools.

MINISTÈRE DE LA CULTURE
RÉGION PACA
DÉPARTEMENT DES ALPES-MARITIMES
VILLE DE NICE

Image Composition of stress
and balance n. 1, Parasite 2.0, 2023
Textes Vittorio Parisi
Design In the shade of a tree
Impression Perfectmix-Photoffset

nice

01.03-
25.08.24

parasite

Commissariat
Vittorio Parisi

VP Selon vous, quelle est la principale différence entre la culture de projet d'un-e architecte-designer et la recherche d'un-e artiste ? D'après votre expérience, quelles sont les possibilités de contamination entre ces deux mondes ?

P La différence réside peut-être dans le fait que toute conception architecturale est confrontée en amont à un cahier des charges. L'architecte-designer peut charger la conception d'un bâtiment de significations plus abstraites, mais il doit avant tout toujours se préoccuper d'aspects souvent plus ennuyeux et moins intéressants sur le plan culturel, par exemple : l'intervention doit être économiquement viable pour son investisseur et lui permettre de rentabiliser son investissement. Elle doit tenir debout sans s'effondrer sur ses usagè-res. Elle doit être vivable et confortable. Elle doit fonctionner, disons. L'œuvre d'art, en revanche, ne doit pas être raccordée à l'infrastructure des eaux usées, sauf dans des cas très particuliers. L'architecture est régie par une norme. Si, pour respecter un certain concept, nous devons construire un escalier qui n'est pas conforme à cette norme, nous ne pouvons pas le faire autrement que dans l'illégalité. Ainsi, pour illustrer notre propos, nous pensons que la culture de conception d'un architecte est beaucoup plus pragmatique. Cela ne nie pas les possibilités de contamination. Nous avons mentionné plus tôt Dan Graham, un architecte/artiste dont l'histoire en est pleine, et *vice versa*. Pour autant que nous puissions en juger par notre travail, notre approche de la conception est viscéralement liée à une forme de pragmatisme issue de notre formation d'architectes. Nous avons toujours ressenti le besoin de la contaminer par d'autres formes de recherche plus théoriques et peut-être plus proches du monde de la recherche artistique. Il s'agit certainement de deux façons d'interpréter le monde avec des outils différents, et la contamination ne peut qu'enrichir ces interprétations d'une part et d'autre.

VP Si on demandait à Parasite 2.0 de concevoir l'école d'art du futur, par où commenceriez-vous ?

P Si nous devons concevoir l'école du futur, nous commencerions peut-être par entamer un dialogue avec les étudiant-es actuel-es, voire par constituer une équipe intergénérationnelle et diversifiée. Mais il est difficile de prédire l'avenir, compte tenu de la vitesse à laquelle le monde dans lequel nous vivons évolue. Pour décrire ce projet d'exposition, nous avons décidé de commencer par la phrase suivante : « Nous sommes en 2068 et les étudiant-es ont repris le contrôle de ce qui reste des universités du monde entier ». Plus d'architectes ni de designers. Les projets naîtraient de manière autonome sans structures hiérarchiques caractéristiques des processus de conception. Que deviendraient alors les designers et les architectes dans un monde entièrement autogéré ? Que deviendrions-nous dans cette sorte de Futur Primitif ?

specificity était un défi qui devient d'autant plus grand et fascinant que l'architecture avec laquelle l'œuvre d'art doit interagir est « encombrante » et singulière...

P Essayons d'imaginer le moment où Marot est allé faire une première inspection du site. C'est un peu comme si le projet était né à l'arrière de cette colline et de l'ancien parc-jardin de la villa sur laquelle elle reposait. Il est probable que certains des chemins, des passages, des petits lieux de rencontre étaient déjà là, peut-être cachés par des haies, marqués par des rangées d'arbres ou de rochers. Les espaces sont si poreux et organiques qu'ils semblent naître du site plutôt que du crayon d'un architecte. La complexité spatiale est également très intéressante pour la construction de lieux de rencontre, qu'ils soient grands ou cachés. Si l'on ajoute que le projet est avant tout confronté à une préexistence qui est l'ancienne villa, ici la spécificité du site est vraiment encombrante. Il est toutefois curieux de constater que le paysage naturel et la vue panoramique semblent avoir été au centre des préoccupations de Marot, alors que la villa en soi semble presque ignorée. Il n'y a pas beaucoup de dialogue esthétique formel par exemple. C'est comme si Marot avait seulement placé la villa rougeâtre sur son plateau brutaliste.

VP Le point de départ à partir duquel vous laissez libre cours à votre imagination pour cette exposition a quelque chose de dystopique : « Nous sommes en 2068 et les étudiant-es ont repris le contrôle de ce qu'il reste des universités dans le monde entier ». Mais vous le faites à partir d'une réflexion de Marot qui, en pensant à la vocation première de la Villa Arson, l'a conçue comme un lieu où les artistes et les étudiant-es pourraient construire leur propre espace de création. La visite de la Villa Arson et de ses espaces, y compris ceux où travaillent les étudiant-es, et les espaces d'exposition, vous a-t-elle donné cette impression ?

P Elle nous a donné l'impression d'être un lieu d'expérimentation très libre et ouvert. Les étudiant-es semblent également disposer d'un autre degré d'indépendance dans l'utilisation des espaces, avec des studios transformés par l'ajout de structures, des œuvres installées temporairement pour des prises de vue rapides dans les couloirs, des ateliers qui s'étendent à l'extérieur. Il est certain que la Villa Arson est un lieu unique. Dès que nous avons pensé à un groupe autonome d'étudiant-es commençant à changer, contaminer, transformer le bâtiment, nous avons immédiatement imaginé un avenir dans lequel cela pourrait réellement se produire, presque en renonçant au contrôle sur les institutions, y compris les universités. Ainsi, nos interventions, même dans l'esthétique qu'elles adoptent, rappellent quelque peu cette intersection entre l'architecture d'auteur et le design informel, caractéristique de contextes où les mailles du contrôle des « choses » se sont relâchées.

auquel des deux éléments il veut accorder le plus d'importance.

VP C'est comme si l'artiste et le commissaire devaient faire un effort à la fois épistémologique et imaginaire : ils doivent suspendre momentanément la frontière qui sépare le domaine de l'architecture de celui des arts visuels, et les considérer comme un continuum théorique et pratique, un seul organisme. Comment interprétez-vous l'idée de *site specificity* (spécificité du site) ?

P Disons que la vocation de notre travail est toujours de penser les objets en relation avec l'espace dans lequel ils sont présentés. Comme tu le dis toi-même, ce processus nous aide à éliminer temporairement les limites et les catégories qui sont souvent des cages. Nous pensons que la *site specificity* est un défi pour toutes les pratiques, c'est une sorte d'appel à mettre en jeu son approche du design avec des contraintes et des scénarios qui sont toujours uniques et nouveaux. C'est un voyage au cours duquel il faut constamment remettre en question sa propre pratique pour avancer. L'architecture, c'est donc aussi les arts visuels, et tout ce que tu veux. Tout est contaminé à ce stade.

VP Alors, où s'arrête le travail de Michel Marot et où commence l'intervention de Parasite 2.0 ?

P On pourrait se demander où s'arrête le projet de Marot et où commence celui du jardinier qui, pour des raisons évidentes, intervient même avec des changements minimes. Les architectures subissent l'effet du temps et des usagè-res dans un certain sens, si elles ne sont pas « momifiées ». Il est intéressant que la Villa Arson, d'abord en tant qu'école puis en tant que centre d'art, soit constamment au centre de ce processus de contamination. Lors de l'une de nos premières visites à l'intérieur de l'espace, nous sommes tombés sur une intervention spécifique de Dan Graham. S'il ne nous avait pas été précisé qu'il s'agissait de l'une de ses œuvres, elle aurait très bien pu faire partie du projet initial de Marot. Au contraire, le lien entre notre intervention et l'architecture de Marot « se termine » à un moment : celui où elle sera désinstallée. Notre intervention se veut en contraste avec le préexistant, se présentant comme un ajout posthume, comme une superfétation évidente. Une intervention qui s'inscrit dans le contexte, mais qui se déclare clairement étrangère.

VP Penser une exposition pour la Villa Arson non pas comme espace d'exposition mais comme un site architectural, c'est imaginer un dialogue, sur le plan esthétique et symbolique, avec l'œuvre de Michel Marot et toutes ses composantes : le béton armé, les pierres et la végétation qui s'interpénètrent pour donner vie à un brutalisme organique assez singulier, développé à l'horizontal sur le dos d'une colline comme certains villages fortifiés d'Italie centrale dont on sait que Marot s'est inspiré. Ce paysage hybride est disséminé avec des passages, des formes, des arêtes et des volumes qui sont une invitation ininterrompue à regarder, à marcher, à se perdre, à se retrouver, et bien sûr à créer. C'est presque comme si la *site*

VP Puisque ce n'est pas la première fois que cela vous arrive – dans une interview pour le magazine en ligne Exibart vous racontez que votre première candidature, en tant que jeunes architectes, était pour une résidence d'artiste – comment des architectes et designers de formation se retrouvent-ils à faire une exposition d'art contemporain ?

P Nous en arrivons là précisément en raison de ce que nous avons abordé dans la question précédente. Au fur et à mesure de nos études, nous nous sommes rendus compte que les outils disponibles pour la conception en architecture ne devaient pas nécessairement se limiter au monde de la construction ou de l'urbanisme. Dès le départ, nous avons donc ressenti le besoin d'explorer la relation entre les êtres vivants et les espaces qu'ils habitent de manière plus générale. Nous nous sommes naturellement tournés vers le monde de l'art contemporain. Les thèmes abordés dans notre recherche se prêtent idéalement à ce contexte spécifique où l'architecture éphémère et les installations sont des moyens d'expressions privilégiés.

VP La question précédente était volontairement ambiguë, et en impliquait en réalité une autre : quel est, d'après vous, le point au-delà duquel séparer l'art contemporain et l'architecture n'a plus de sens ?

P Dès lors que l'on ne s'arrête pas à des considérations fonctionnelles, économiques, techniques ou esthétiques. Par exemple, nous ne pensons pas que le projet de la Villa Arson pour Michel Marot était uniquement une réflexion sur l'architecture et son potentiel esthétique/fonctionnel. C'était aussi la proposition d'une immense sculpture habitable.

VP Toute exposition doit toujours s'accommoder d'un espace. Cela peut sembler banal, mais c'est une véritable condition ontologique : toute exposition est aussi et d'abord l'espace qui l'accueille, au point que, comme le dit Brian O'Doherty, dans la configuration du *white cube* moderniste, « ce n'est pas l'art que nous voyons d'abord, mais l'espace ». Mais si l'espace de la galerie est la première chose que l'on voit, paradoxalement il est aussi le premier à disparaître dans son rôle de cadre aseptisé et de temple dans lequel tout vise à célébrer la sacralité de l'œuvre d'art. Ou plutôt : c'est l'espace *en tant qu'architecture* qui disparaît. Je ne sais pas si vous partagez cette impression.

P Nous la partageons, oui. Mais en même temps, nous pensons que le cadre architectural a une influence énorme sur les œuvres et leur réalisation. Une œuvre peut être interprétée de différentes manières selon l'espace dans lequel elle est installée. Par exemple, pensons au Guggenheim de New York, conçu par Frank Lloyd Wright. La spécificité de la rampe hélicoïdale est devenue un élément fondamental du musée, avec des expositions imaginées exclusivement pour cet espace. Nous ne pourrions pas uniquement déplacer les expositions sans penser radicalement leur mise en espace. Ainsi les œuvres et l'espace qui les abrite sont en échange permanent. Ils coexistent. C'est peut-être à l'usagè-re de décider