



## Communiqué de Presse

**Jérôme Barbier  
David Brülhart  
Stefanie Mauron  
Lauris Paulus  
Laurie Vannaz  
Jérémy Wuthrer Cuany**

**Du 1<sup>er</sup> au 16 novembre 2014  
Vernissage : 31 octobre 2014, 18h**

**En collaboration avec la ville de Fribourg, Fri Art présente six créateurs fribourgeois émergents dont la qualité du travail a été reconnue par le Service culturel de la Ville.**

En 2013, la ville de Fribourg avait lancé un appel à dossier qui était une manière originale de découvrir de nouveaux artistes, dans des domaines aussi divers que la vidéo, le graphisme, le dessin, la sculpture ou le jeu vidéo. Cette initiative a rencontré un grand succès en attirant 42 dossiers de candidatures. Parmi ceux-ci, et selon un processus en deux tours, la Commission culturelle a sélectionné les dossiers de David Brülhart, Lauris Paulus et Jérémy Wuthrer Cuany, à qui la Ville a respectivement acheté une œuvre pour sa collection. Sélectionnées pour le second tour, Stefanie Mauron et Laurie Vannaz ont également retenu l'attention du jury pour la qualité de leur travail. Jérôme Barbier a, pour sa part, été choisi par la Commission culturelle pour la résidence à l'atelier Jean Tinguely de la Cité des Arts à Paris, d'où il est revenu à la fin de l'été.

La nouvelle équipe de Fri Art partage cette volonté de soutenir les jeunes artistes de la région et de favoriser l'émergence d'une scène artistique riche et consistante. Elle développe depuis septembre 2013, en parallèle à la présentation d'artistes suisses et internationaux, une programmation consacrée à la scène artistique locale.

Le photographe Pierre-Yves Massot, la vidéaste Laurie Vannaz et encore le designer autodidacte Boris Dennler ont pu montrer leur travail dans un format monographique au premier étage de la Kunsthalle. Les objets de Boris Dennler seront encore visibles du 31 octobre au 16 novembre.



**Jérôme Berbier (né en 1977 à Delémont)**  
**Vit et travaille à Fribourg**

Après un CFC de couturier, Jérôme Berbier a suivi une formation de designer industriel à la HE-ARC Arts Appliqués de La Chaux-de-Fonds. Il a réalisé à Paris, durant son séjour à l'Atelier Tinguely, une collection qui rend hommage aux grands classiques de la haute couture. Se donnant pour contrainte de n'employer qu'un mètre carré de tissu pour chaque pièce d'habillement, il a réinterprété des emblèmes comme la saharienne d'Yves Saint Laurent, le tailleur New Look de Christian Dior, ou encore celui en tweed de Chanel. Afin d'appliquer le protocole qu'il s'était fixé, le couturier a dû mettre en pratique une série de solutions inventives d'économie de la matière. Il a ainsi par exemple défait la trame d'un tissu qu'il a travaillé en macramé pour obtenir la longueur nécessaire à son vêtement.

Le designer a ensuite ajouté une seconde contrainte en donnant à chacun de ses modèles les attributs et le nom d'une sainte patronne. Si le mètre carré est un excellent défi technique, cette nouvelle règle ouvre le travail vers des horizons plus larges et propose un commentaire sur le statut d'icônes des différentes pièces références de son travail.

**David Brülhart (né en 1979 à Fribourg)**  
**Vit et travaille à Fribourg**

Diplômé de l'EPAC de Saxon et ancien journaliste culturel à la radio Espace 2, David Brülhart se passionne pour la dimension narrative des images, le cinéma expérimental, la bande dessinée et le genre documentaire. Dans des noirs charbonneux et romantiques, son travail raconte, par le biais du dessin, de l'estampe ou du roman graphique, des scènes de vie, dont les protagonistes aux corps morcelés par le cadre de l'image peuvent s'apparenter à des spectres.

Après avoir publié le roman graphique *Corps Carbone* (2012), David Brülhart sort du format de la page de livre pour réaliser à Fri Art une fresque de plus de 7m de long. En référence à la technique de gravure au carbure de silicium qu'il utilise généralement en atelier, il compose son dessin mural directement avec cette poudre noire. Celle-ci, que l'on nomme communément Carborundum, est soufflée au mur et fixée par une colle spéciale préalablement posée.

Trois dessins distincts représentent des personnages dont les images ont été extraites par l'artiste de revues naturistes américaines des années 1950. Une tension entre l'image de communautés insouciantes vivant en plein air et l'emploi de la matière industrielle se noue, évoquant une forme d'utopie défunte.

**Stefanie Mauron (\*1983, Fribourg)**  
**Vit et travaille à Guin et Berne**

Après ses études à la Hochschule der Künste de Berne, Stefanie Mauron travaille auprès d'Olaf Breuning et de Tony Oursler à New York. A son retour en Suisse, elle développe son travail au travers de la photographie et de la vidéo. Ces médiums sont envisagés par l'artiste comme de puissants outils de simulacre. Son intérêt et ses recherches portent sur la fragilité du regard face à la force du média. Elle élabore des mises en scène

adroites qui brouillent cet « effet de réel » propre à la photographie. Des objets du



quotidien sont détournés de leur fonction, les points de vues sont renversés. Sa dernière série porte sur l'ambiguïté entre le micro et le macro, qu'elle accentue en nous privant de repères dimensionnels, et en faisant parler les surfaces pour piéger notre regard.

**Lauris Paulus (né en 1975 à Bâle)**

**Vit et travaille à Fribourg**

Diplômé en communication visuelle à l'Ecal (Lausanne) et titulaire d'un master en Contemporary Arts Practice de la HKB (Berne), Lauris Paulus s'intéresse notamment dans son travail à l'histoire des médias, à l'iconographie des technologies et à la musique électronique.

A Fri Art, il présente une série de quatre poèmes, des suites de termes semblables à la composition rythmique de titres de morceaux de musiques. Ces combinaisons de mots construisent un univers chaotique et cronenbergien où violence, sexe et technologies se combinent. Qu'elles soient ouvertement misanthropiques (Anti-Culture, Zero is THE number you need), dystopiques (Internet Holocaust, Corporate Bees, Number Humiliation), ou plus métaphoriques (Xerox Acid Rain, Martini Metal, No Eternal Plastic Bottle), elles sont toutes des assauts à la bienséance contemporaine.

Tapés à la machine à écrire en un seul jet, d'expression minimale, froide et mécanique ces compositions dressent un portrait psychologique de l'auteur qui a gardé sur les feuilles toutes les erreurs, bévues et salissures d'une nuit nécrosée.

L'artiste présente également des sculptures végétales *in process*. Ces cactus ont subi une série de mutilations, semblables à des scarifications ou des piercing rituels. Ces modifications finiront par avoir raison des plantes qui périssent petit à petit. Ces objets rappellent le caractère autodestructeur de certains poèmes : My Body is not my Temple ou Art do not save you, believe me.

**Laurie Vannaz (née en 1987 à Châtel St-Denis)**

**Vit et travaille à Fribourg**

Titulaire d'un master en Arts Visuels de la HEAD de Genève, Laurie Vannaz travaille essentiellement avec le médium de la vidéo. L'artiste s'empare de thèmes d'actualité qu'elle réinterprète de manière subjective et elliptique avec sa caméra. Les vidéos se complètent de textes qui peuvent être soit lus soit diffusés en voix off.

Pour cette exposition, elle présente deux vidéos réalisées en 2013 et dont une avait été sélectionnée par Marc-Olivier Wahler pour l'exposition des diplômés de la Head la même année. L'artiste s'est penchée sur l'espionnage industriel dans le secteur automobile en Laponie où sont testés les prototypes de nouveaux modèles de voitures. Laurie Vannaz présentait l'été dernier l'exposition personnelle *The Lost Ship* à Fri Art.

**Jérémy Wuthrer Cuany (né en 1986 à Estavayer-le-Lac)**

**Vit et travaille à Fribourg**

Après une double formation en conception multimédia à l'EikonEMF de Fribourg et en psychologie à l'Université de la même ville, Jérémy Wuthrer Cuany se spécialise dans le jeu vidéo, médium dont il interroge les structures et bouscule la grammaire.

A Fri Art, il présente *Don't Kill Her*, jeu qu'il développe depuis 2012, d'abord sous la forme



de dessins, qu'il numérisés, retouchés et animés avec un logiciel de programmation. Dans sa version jouable, le jeu conserve toute la fragilité et la poésie du trait qui se combine à une esthétique digitale lo-fi. Le héros, tantôt aidé dans sa quête par une présence féminine, tantôt livré à son sort, vagabonde dans un univers naïf quoique non dénué de perversité.

A l'inverse de ce qui se fait dans l'industrie du jeu vidéo où règne la division du travail, Jérémy Wuthrer Cuany est le créateur unique de toutes les phases de développement de son jeu, qu'on peut décrire comme un jeu d'auteur. Il a néanmoins collaboré avec le musicien hollandais Siddhartha Barnhoorn qui a composé la bande sonore onirique du jeu. *Don't Kill Her* s'éloigne aussi des règles des jeux classiques par le fait que le personnage ne peut ni perdre ni gagner. Le but du jeu se révèle à son utilisateur au fur et à mesure qu'il progresse.