



**Béranger Laymond**

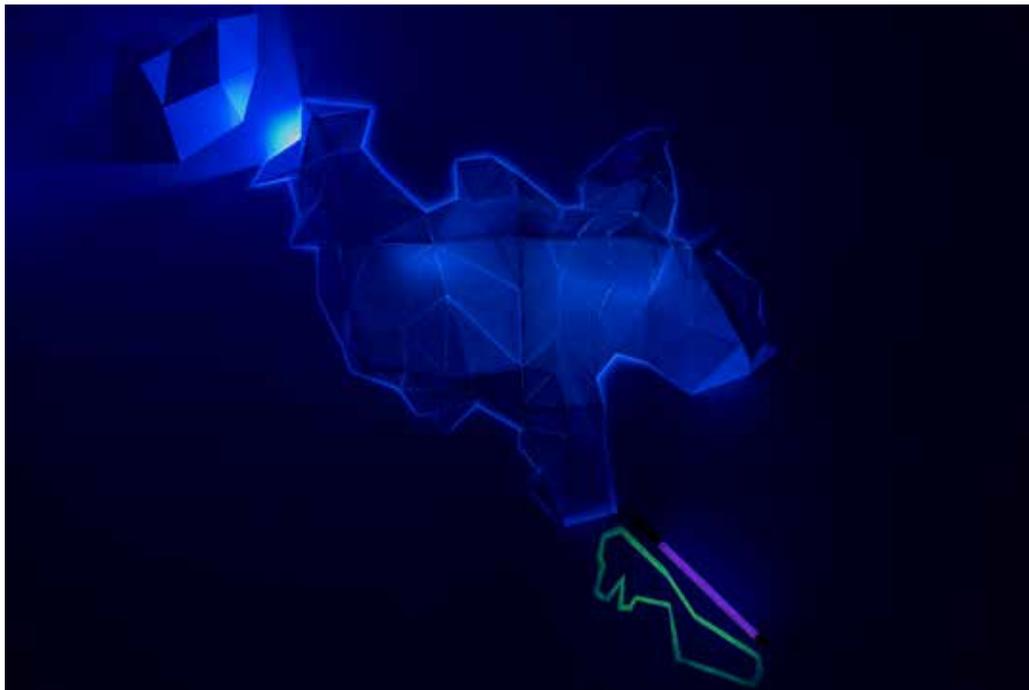
TRAVAUX

■  
Observateur des changements que subit la société contemporaine, Béranger Laymond interroge la complexité du rapport à autrui et à la communauté, à travers les transformations du paysage urbain, les mutations des collectivités ou encore la place de l'être solitaire.

Puisant dans l'actualité, l'artiste en extrait certains faits et événements sociaux, flirtant avec l'absurde. A travers un humour décalé et les références cinématographiques, il met en scène un regard critique sur le paysage social actuel. L'artiste use d'ironie dans les titres de ses œuvres, mais aussi dans les multiples références politiquement incorrectes ou encore les glissements vers l'irrationnel. Un questionnement sur l'utopie et ses déviations, vaines tentatives d'évasion, telles une expansion immobilière entre paradis fiscal et favelas. A travers les œuvres de l'artiste, l'architecture semble elle-même contenir une dissonance cognitive.

Béranger Laymond emprunte son champ lexical à l'énergie culturelle qui gravite autour des minorités. Les communautés en marge, qu'elles soient sociales ou artistiques, poussées à inventer leurs propres codes en dehors de la culture dominante, regorgent d'un répertoire esthétique et critique riche, propice à questionner l'actualité. Inspiré par le punk, le cinéma d'horreur et de série B des années 70 indissociables d'un contexte de crise sociale, il réalise des installations-microcosmes. Sous les façades lisses perce « l'inquiétante étrangeté » des maisons pavillonnaires. A travers les détails incisifs, le soin apporté aux objets référencés, échos à des récits fictionnels, contes ou films, les œuvres résonnent dans l'inconscient collectif.

Camille Lapouge



### **Reboot / Méthodes**

Série de 4 gaufrages (60 x 42 cm) sous néons noirs.  
vue de l'exposition IEPA#1, Basis, Francfort - 2016

---

## **Reboot**

Dispositif de 3 installations  
2016

Le dispositif *Reboot*, qui comprend 3 installations indissociables, a été réalisé dans le contexte d'une résidence à Francfort.

Cette réalisation s'inspire de l'histoire de l'archipel de Saint-Kilda en Écosse et des vestiges laissés par les habitants qui la quittèrent subitement en 1930. Cette population ne semble avoir jamais excédé 180 habitants malgré le fait que l'île ait été peuplée depuis l'âge de pierre. Seuls quelques militaires et scientifiques viennent travailler sur l'île, généralement pour une période d'un an.

Les installations formant *Reboot* voient le terrain abandonné se réinvestir. Un mur accueille une cartographie de l'archipel travaillée avec la lumière et ses différents aspects (intérieure, extérieure, diffuse, nette, vidéo, papier luminescent, led...). Une série de gaufrages offre des propositions utopiques permettant la relance de l'activité sur l'île en confrontant les codes de la vie jadis et de ceux de notre société contemporaine, inspirés par Francfort, centre économique et culturel dynamique emblématique de la vie « à

l'européenne ». Sont abordées les thématiques de l'économie, l'énergie, le culte, l'héroïsme et la politique.

Un objet imprimé en 3d prend à son compte l'aspect populaire de l'île déserte paradisiaque, vierge de toute contrainte liée à l'existence mais curieusement incarnée ici par des éléments symboliques issue de films d'épouvante. Le processus global allie utopie et dystopie, histoire et fiction, humour et critique et vise à mettre en lumière l'aspect chimérique d'un monde développé selon un concept issu de deux monde antagonistes ; Francfort et Saint Kilda.

Christin Müller



## Reboot

Dispositif. Carton-plume, néon noir, papier luminescent, peinture phosphorescente, gaufrages, vidéo, spot led, impression 3D, neonflex.

de gauche à droite :

**Méthode**, Série de 4 gaufrages (60 x 42 cm) sous néons noirs.

**Archipel**, sculptures en carton plume (3 x 2 m), peinture phosphorescente, peinture chrome, papier luminescent, néon noir, spot led, vidéo (HDV, 5 min. couleur)

Vue de l'exposition IEPA#1, Basis, Francfort - 2016

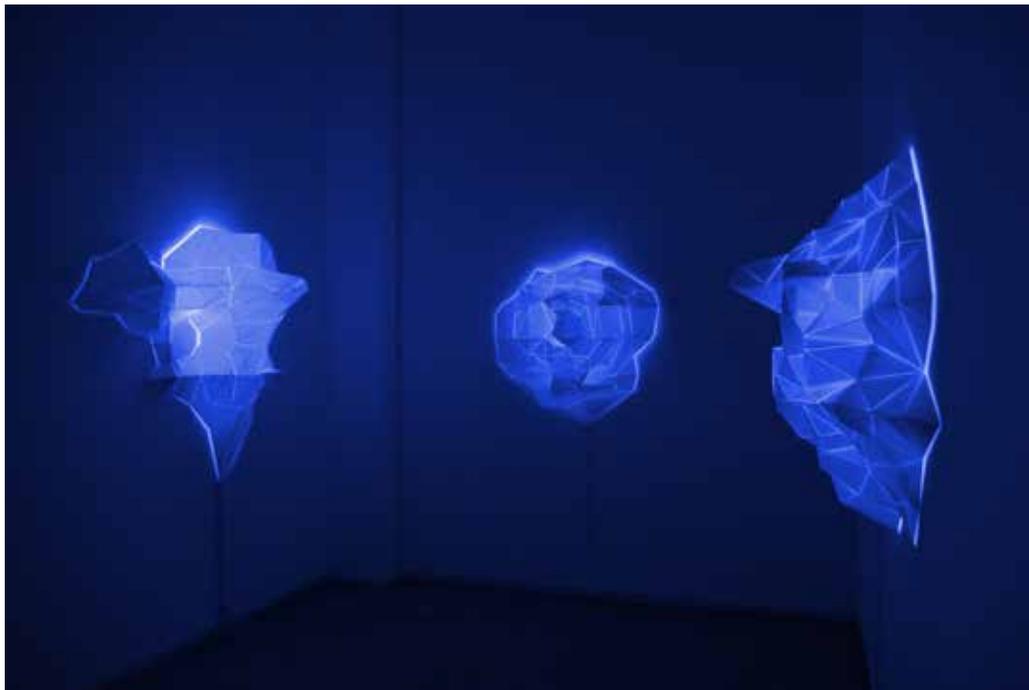


**Reboot / Méthode 3 & 4, 2016**

Gaufrages, néon noir.



**Reboot / Souvenir**, 2016  
Impression 3D, neonflex.



**RELIEFS**  
vue de l'exposition Village(s)- Captures, Royan - 2016

---

## Reliefs

Sculptures,  
2016.

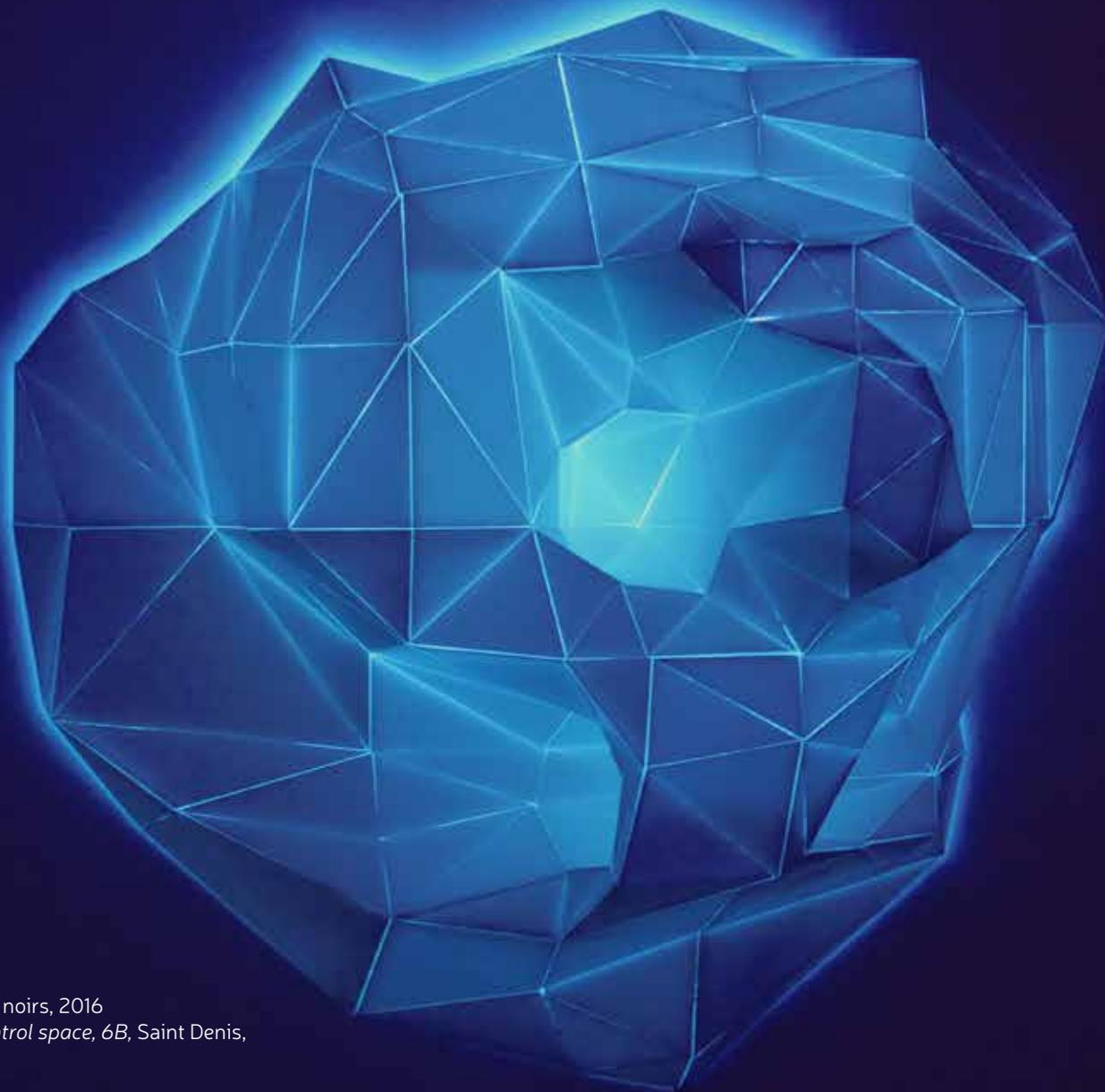
de gauche à droite :

**Ile** : 120x120x60 cm

**Volcan** : 100x100x60 cm

**Montagne** : 150x120x60 cm

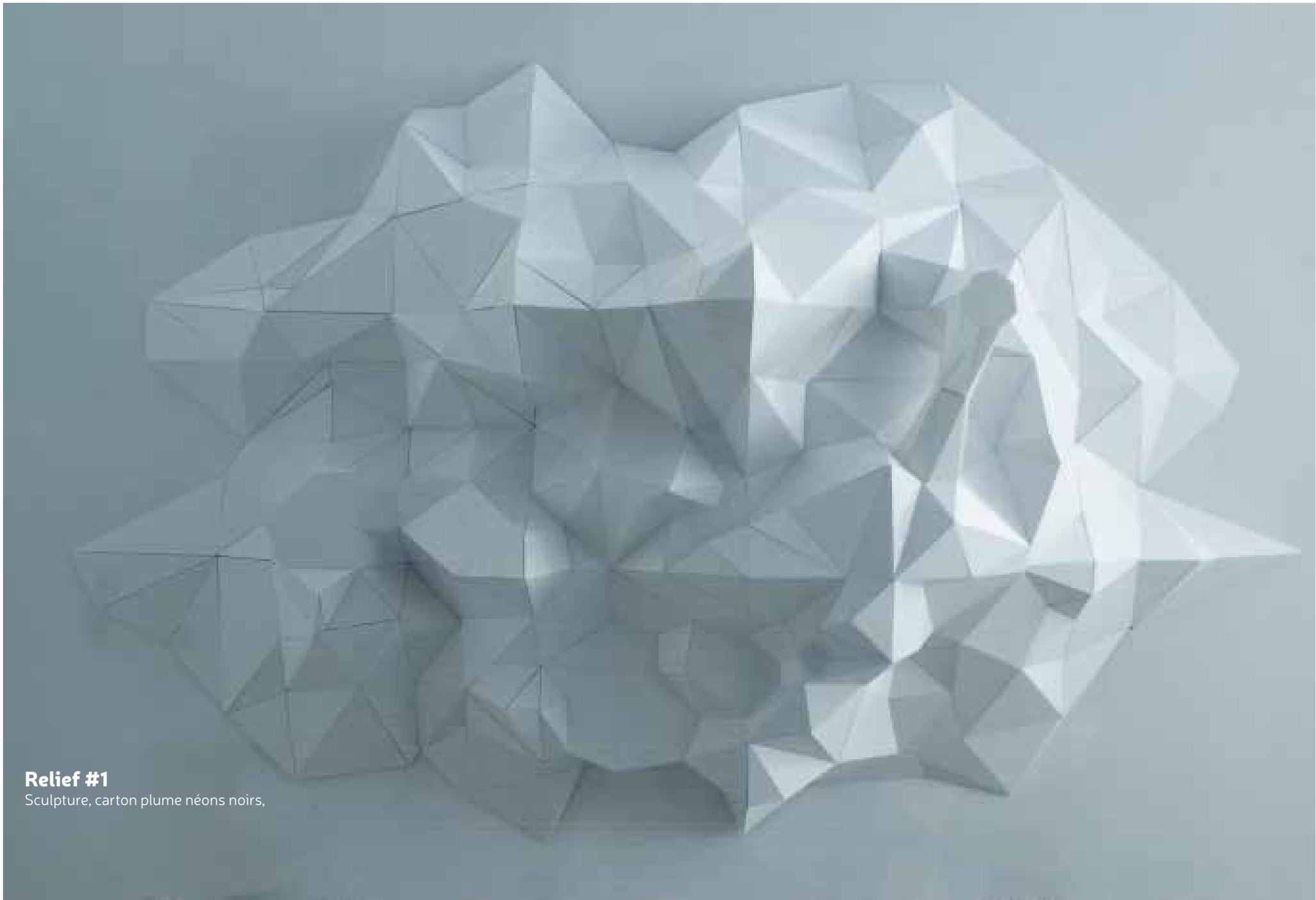
Cette série de sculptures en carton plume et néon noir est un travail d'atelier inspiré des questionnements liés à des travaux comme les *Architectons* de Malevitch. La recherche se base sur les lieux de l'utopie ; l'île déserte, refuge pour de nombreux naufragés, mutins ou pirates. La montagne, ses chemins de contrebande et ses maquis de résistance. Le volcan, terrain d'expérimentation scientifique, ou artistique.



**Relief #2**

Sculpture, carton plume néons noirs, 2016

Vue de l'exposition *We can control space*, 6B, Saint Denis,  
2016



**Relief #1**

Sculpture, carton plume néons noirs,



---

## YÖP

Sculpture, dimensions variables, carton plume  
2017.

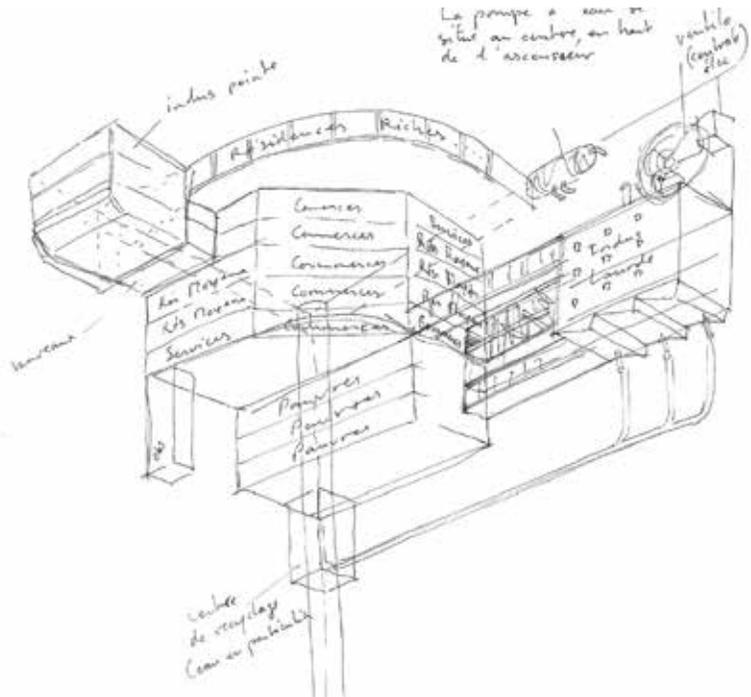
Sculpture réalisée dans le cadre de la résidence Yöp,  
proposée par la structure COOP, dans les vitrines d'Ikea  
Centres à Ametzondo, Bayonne.



**Yöp**, 2017

Carton-plume. 420x 200x80 cm

Vue de l'exposition Yöp, IKEA Cenntres, Ametzondo, Bayonne.



## En attendant mieux...

Sculptures-installation in situ,  
depuis 2012

Tout désigne l'angle supérieur d'un mur comme support suprême de l'urbanisme : sa nature tridimensionnelle permet un agencement raisonné par quartiers, son champ aérien maximise la vision, laissant au sol sa disponibilité agricole, et, fait historique, il donne à l'homme la possibilité de dominer le monde. Un monde où l'absence vaut pouvoir et rendement : tout se décide en haut, tout est produit en bas. Une fois l'élévation instaurée, il n'y a plus qu'à croître, exponentiellement, radicalement : prendre tout le plafond.

Le bâti, auto-générateur, contamine surface et espace : tombant en stalactites ordonnées, il parle d'un urbanisme « idéal » et viral.

En attendant mieux... est un processus évolutif. Chaque sculpture s'adapte in situ en mimant le contexte du lieu. Ces sculptures sont autant de « cités » autonomes qui croissent au fur et à mesure de leurs implantations.



**En attendant mieux... #5**, 2017

Vue de l'exposition *Enchanter le réel*, Centre d'art Le Bel Ordinaire, Billères.

carton plume.

600x450x200m



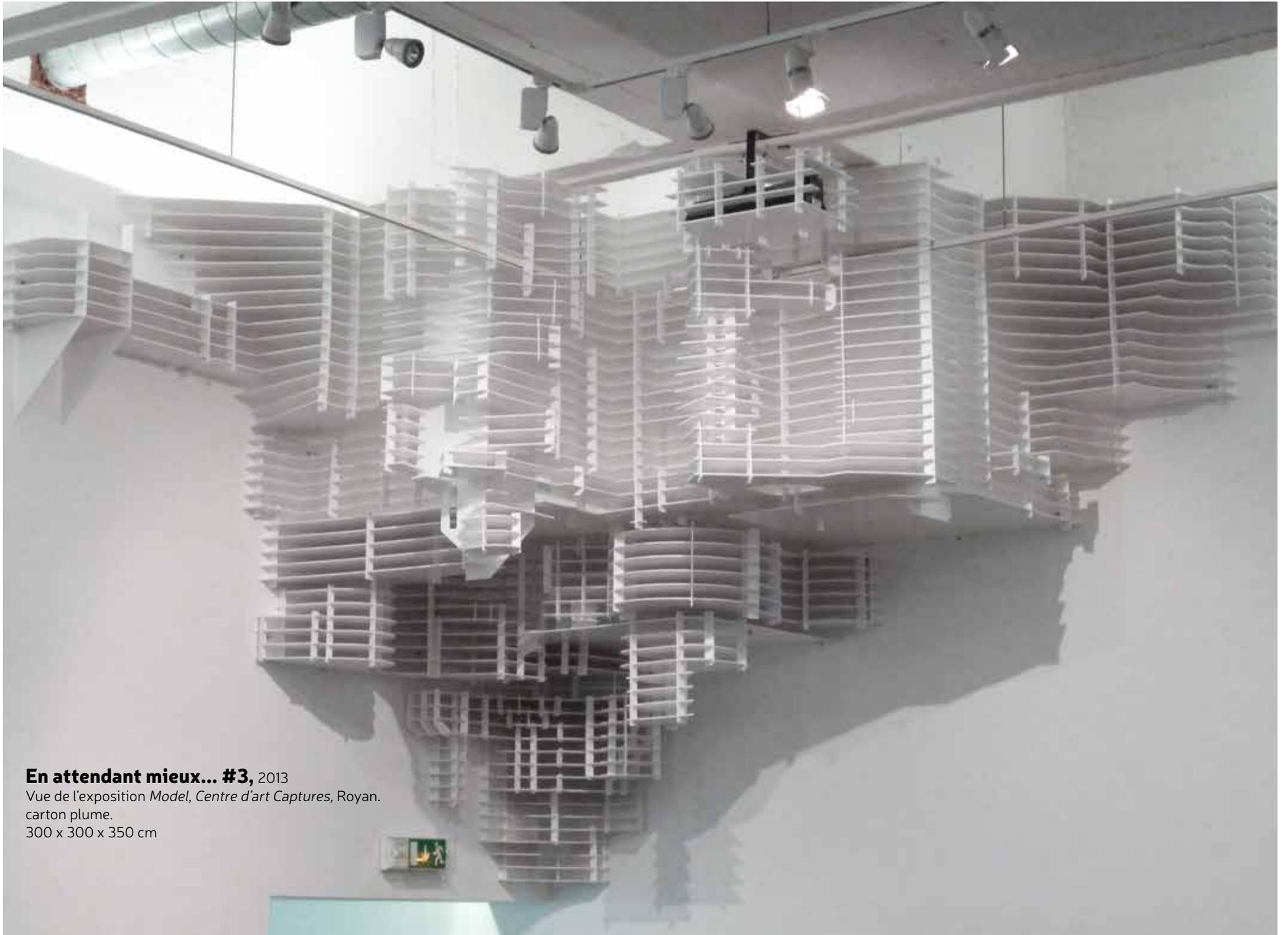
**En attendant mieux... #5**, 2017

Détail



**En attendant mieux... #5, 2017**

Détail



**En attendant mieux... #3**, 2013

Vue de l'exposition *Model*, Centre d'art Captures, Royan.  
carton plume.

300 x 300 x 350 cm



**PEACE THRU VANDALISM**  
vue de l'exposition APOLLO #4, Boucau - 2015

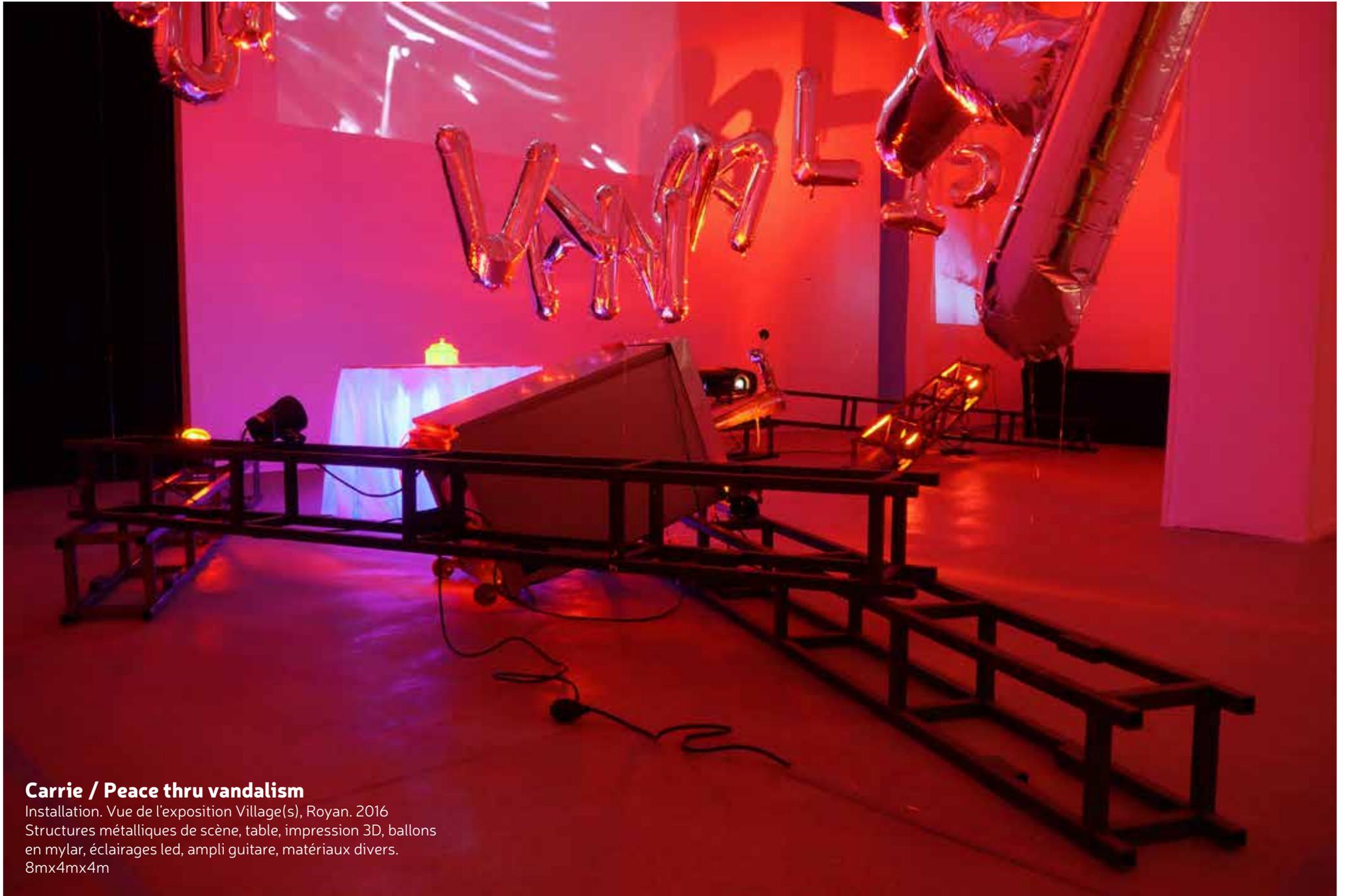
---

## PEACE THRU VANDALISM

Installation  
2015

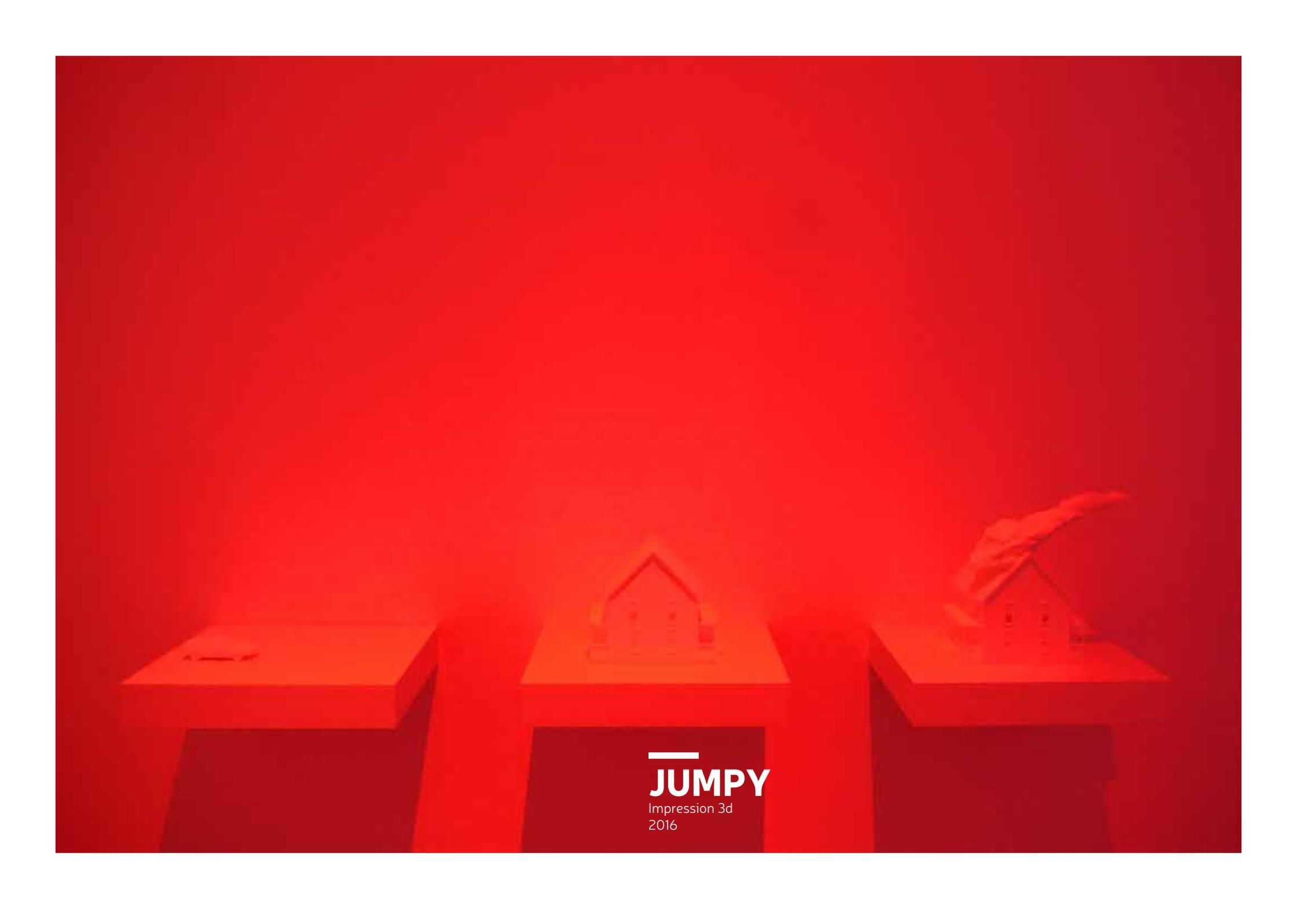
*PEACE THRU VANDALISM* a été conçue au départ pour le festival Apollo. Le lieu qui accueillait le projet avait une aura tout à fait singulière, presque cinématographique. La disposition d'une scène en bois face à une salle de bal à l'ambiance 70's s'inscrivait aisément dans la suite de mon processus de travail s'inspirant du cinéma de série B. De plus, les événements alarmant qui dominait de contexte d'alors (attentats du Bataclan) m'avait inspiré cette pièce.

Le titre est repris d'un album d'un groupe de la scène punk californienne des année 80, et l'oxymore hasardeuse utilisée me paraissait de mise pour à la fois conjurer le sort et amener mon sujet, l'hommage que je voulais faire à Brian de Palma, et en particulier à son chef d'œuvre *Carrie au bal du diable*. L'installation est une représentation allégorique de la salle de bal après la scène de nerf ayant entraîné Carrie, l'héroïne, à la fois victime et bourreau, à se venger de ses oppresseurs. Ou, comment enrayer le cycle de la violence...

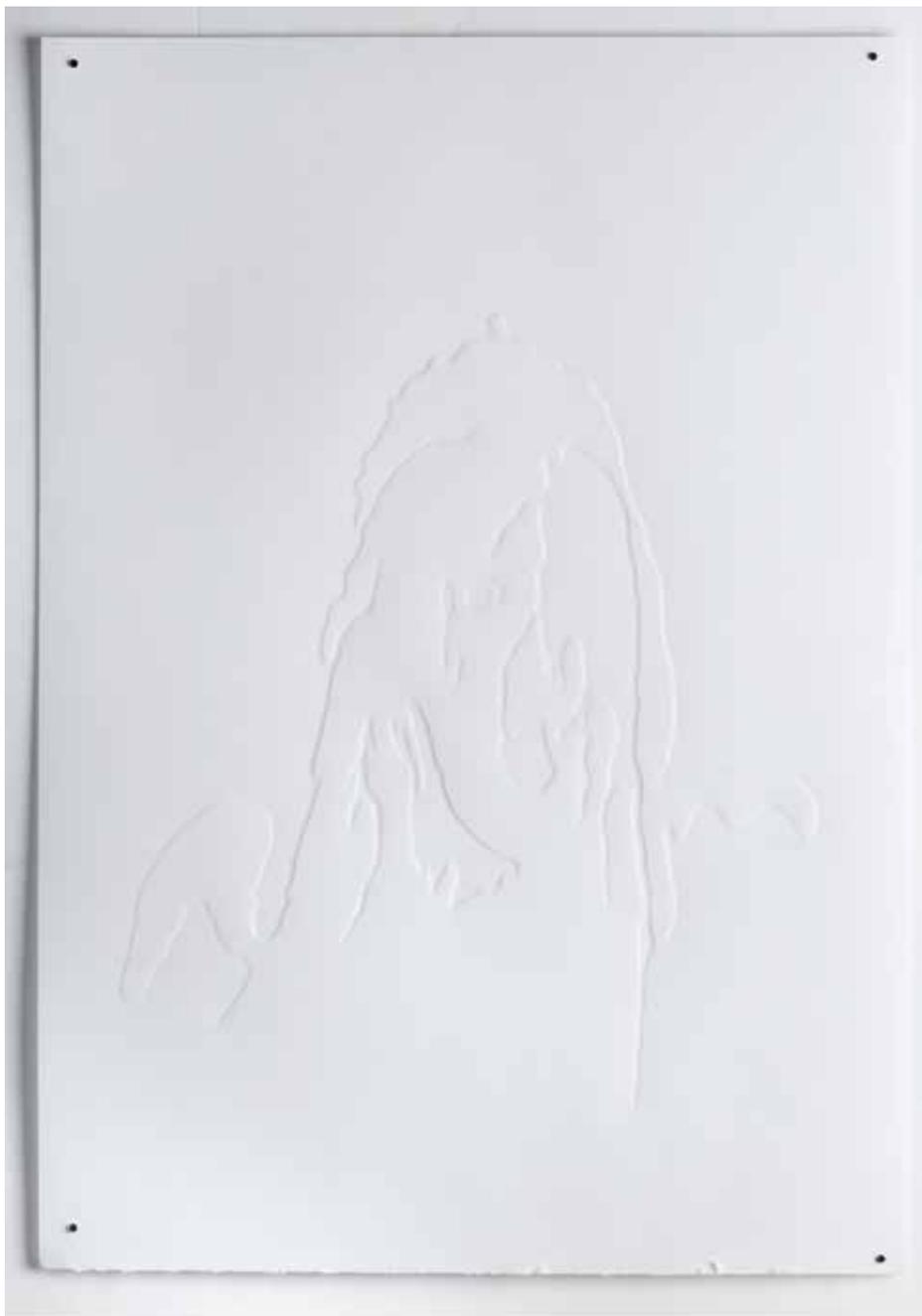


**Carrie / Peace thru vandalism**

Installation. Vue de l'exposition Village(s), Royan. 2016  
Structures métalliques de scène, table, impression 3D, ballons  
en mylar, éclairages led, ampli guitare, matériaux divers.  
8mx4mx4m

The image features three 3D printed architectural models, possibly houses, each resting on a white rectangular pedestal. The models are arranged in a row against a solid red background. The central model is the most prominent, showing a house with a gabled roof and a chimney. The model on the right is more complex, with a curved roofline and a chimney. The model on the left is less distinct. The lighting is soft, highlighting the textures of the 3D prints.

**JUMPY**  
Impression 3d  
2016



---

## Shedevil

Gaufrages,

2017

Le travail d'enquête réalisé sur l'affaire des procès Delancre (chasse au sorcière, Labourd, 1609) pose de nombreuses questions éthiques, esthétiques, historiques...

Parmi ces différents niveaux de réflexion, une question semble pertinente du point de vue de l'image, il s'agit de l'identité des victimes. On connaît leur nom, parfois même leur généalogie, mais la distance qui nous sépare de cette période a effacé trop d'indices pour que nous puissions réellement les identifier.

La sensation que procure cette idée que l'image que nous avons d'elles s'efface à mesure que nous étudions leur cas est à l'origine de ce travail en forme de traces quasi-abstraites, silhouettes de femmes pétrifiées par ce qui leur arrive. Les modèles utilisés pour réaliser ces gaufrages sont des personnages appartenant au monde du cinéma, Carrie de Carpenter, Possession de Zulawski -et autres-, dont la situation isolée dans le film ressemble de quelque manière à celle des «sorcières» de Delancre. Le travail de gaufrage efface volontairement les détails permettant d'identifier les visages, laissant le spectateur face aux traces d'un individu privé de son identité.



---

# Les diables

Sculptures en céramique  
2017

Au début du XVII<sup>ème</sup> siècle, au Pays Basque, eurent lieu des procès en sorcellerie menés par un magistrat particulièrement zélé du nom de Pierre Delancre.

Celui-ci, s'inscrivant dans la continuité des démonologues qui développèrent des techniques de chasse aux sorcières, chercha tout particulièrement à donner une forme à la pratique de la sorcellerie, le sabbat, ainsi qu'une apparence au présumé guide de ces séances démoniaque, c'est-à-dire le diable lui-même...

Il est aujourd'hui très difficile de dire si les formes évoquées par les victimes des bourreaux de Delancre étaient le reflet de leur imagination ou bien si elles leur étaient suggérées entre deux séances de torture, il n'en reste pas moins qu'elles s'avèrent assez protéiformes et d'un intérêt plastique certain.

Cette série s'inspire de ces descriptions afin de donner forme au visage de la terreur que le diable était censé inspirer aux gens de bonne moeurs, mais selon qui ?





**AURORE BOREALE**  
vue de l'exposition Aurore Boréale, Irissarry - 2015

---

## Aurore Boréale

Dispositif installation et sculptures.  
2015

L'aurore se cache dans le pli, l'entre-deux, elle surgit sans qu'on ne puisse la saisir. Dans la pénombre, deux plaques rocheuses s'entrechoquent pour créer un nouveau monde. Image à la fois cosmologique et mythologique, entre vision apocalyptique des origines et eschatologie. Cette installation de l'envergure et l'énergie d'un décor de cinéma se rapproche des grands thèmes mythiques.

Dans la brume épaisse, qui n'est pas sans rappeler *The fog* de Carpenter, émergent les habitations d'une espèce qui devra lutter, solit/daire, pour sa survie. Plus loin, Les Stèles ne laissent guère d'ambiguïté sur le destin de la communauté.

L'ancrage sociologique du travail de Béranger Laymond nous invite à un voyage fantastique dans les constructions humaines, destinées à répondre à la condition de l'être, tant d'un point de vue pragmatique que métaphysique.

Rejoignant les récits mythiques, ces pièces rejoignent les préoccupations que soulève *INCANTATION*, parcours artistique au Pays Basque autour de la réappropriation de la croyance par l'artiste et son ancrage dans un territoire.

Camille Lapouge



**Aurore Boréale, 2015**

Installation.

Form'it, impression 3D, éclairage led, machine à fumée. 7mx4mx2m

Sculptures à la tronçonneuse sur platane. 5 sculptures de 1m à 2m sur 80 cm chacune





*Derrière les talus - Eclair pneumatique*  
Pollen, Monflanquin - 2014

---

## Derrière les talus

Vidéo - Installation  
2014

<https://vimeo.com/114766726>

Accrochez-vous, Béranger vous propose de feuilleter son livre d'image...

Il vous prouvera que l'on peut combiner un certain goût pour les séries B et le cinéma d'horreur... avec l'humour... les contes et une forme d'amour et de vraie sensibilité à la vie rurale...

Une vidéo nous entraîne dans un road movie aux accents burlesques où s'enchaînent pêle-mêle l'écorchée d'un lapin, la mécanique des machines agricoles avec les effluves d'un alambic, la saignée d'un canard avec l'élégant et inquiétant ballet des labours de nuit...

Une peau de lapin... des bottes... un coffre de bois... un banc hors d'âge soutirés d'une remise aux souvenirs s'imposent comme les pièces à conviction d'une improbable fable qui conjugue Alice et le civet... les bottes de sept lieux et le fumier...

Mad Max conduirait-il à fond les manettes sur les départementales du Lot-et-Garonne ?

Sur quelle route fantasmée les fans de tuning se projettent-ils ... sur ce grand huit de la mort digne du Seigneur des anneaux... ?

Béranger observe avec le monde, la société.

Il s'amuse d'effets de déformation, de détournements qui révèlent l'impact et l'influence des images sur la lecture de notre environnement...

Denis Driffort



**Derrière les talus, 2014**

Installation.

Pneu, ruban led, éclairage led, polystyrène extrudé, bâche agricole, impression3D, projection vidéo, peau de lapin, matériaux divers.



*The Neighborhood*  
Exposition Cabane Cannibale, Bidart - 2013

---

## The Neighborhood

Impression tridimensionnelle  
2012

L'immobilier comme promesse d'un cadre de vie accomplie et son corolaire - le danger lié au voisinage - sont les deux axes de ce travail en forme de maquettes d'architectures.

La représentation, dans tout le lotissement, de maisons tirées de films d'horreur des années 70 et 80 et du camion de Duel, le tout signalisé par un panneau inspiré du motel de Psychose, conduit à une conception cynique du modèle de bien-être de la banlieue middle-class...

Le seul accès à la propriété possible est l'achat d'une maison de cauchemar. La maison du film de genre incitera-t-elle ses nouveaux occupants au carnage ?

L'habitat sanguinaire peut-il rendre fou ?

De cette utopie à l'envers montent également les relents des formes d'habitat communautaire prédites en leur temps comme révolutionnaires : cités idéales de la révolution industrielle, rues-dortoirs et villes d'entreprise aux déclinaisons contemporaines plus artificielles que

jamais - le vaste village Google... La remise en question des habitudes-symptômes des populations rangées par catégories de classes ou, ici, l'habitat, pousse à ce constat : méfions-nous.

Sous l'apparente sérénité des volumes, sous la norme de l'habitat, existe un parfum de massacre, moins extrême certes que dans ce village barbare, mais source de ravages psychologiques et comportementaux.



**The Neighborhood, 2012**

Série de 16 sculptures.  
impression 3D,  
chaque «maison» : 20x20x15 cm



## **The Neighborhood**

Vue de l'exposition Enchanter le réel, le Bel Ordinaire, Pau.



## ▲ Agen 2.0

Vidéo HDV 5min  
2013

<https://vimeo.com/88066739>

Ce travail aborde la notion de vidéosurveillance dans l'espace public urbain (Centre de Supervision Urbaine, transport en commun, etc.) appelée aussi vidéo-protection.

Ce système offre un rapport à la fois intime et froid avec la ville. Le barrage légal qu'implique le respect de la vie privée sert de trame à ce projet d'un point de vue formel et analytique. En ayant recours à diverses techniques comme

le floutage, la pixellisation et le masquage, la ville habitée va peu à peu muer en cité peuplée de fantômes numériques. Le processus de désincarnation continuera jusqu'à la disparition totale de tout individu, offrant au public une image de la ville vide, évoquant une maquette à l'échelle un, un décor de cinéma, une vision post-apocalyptique, ou un parti pris affirmé et paradoxalement subjectif autour de l'urbanisme de la ville.