

**Audrey Large  
/ Théophile Blandet**

***Design en métamorphose***

**23 juin – 13 août 2023**

**Vernissage  
jeudi 22 juin 2023  
18.00**

**Une proposition de  
Barbara Brondi  
& Marco Rainò**



Audrey Large & Théophile Blandet, *Abstract Strategy - Chess Game*, 2019.  
Photo : Gert Jan van Rooji

**Centre  
d'Art  
Contemporain  
Genève**

**Audrey Large  
/ Théophile Blandet**

## ***Design en métamorphose***

**23 juin – 13 août 2023**

**Une proposition de  
Barbara Brondi  
& Marco Rainò**

Le Centre d'Art Contemporain Genève a le plaisir de présenter *Design en métamorphose*, la première exposition institutionnelle consacrée aux travaux novateurs d'Audrey Large et Théophile Blandet, en Suisse.

Le Centre prolonge ainsi les thèmes de sa grande exposition collective, *Chrysalide : le rêve du papillon* – qui explore toutes les facettes de la métamorphose y compris à travers un programme de performances, projections et événements spéciaux – jusqu'au champ du design contemporain expérimental.

Les créations d'Audrey Large et Théophile Blandet portent en elles les germes de notre culture matérialiste et d'une société en constante transformation. Elles sont les premiers dérivés d'un futur qui se projette dans le présent pour créer un langage fluide qui, paradoxalement, combine des oppositions extrêmes : l'intangible et le tangible, l'unique et le reproductible, l'artisanal et l'industriel. En considérant l'esprit du temps sous l'angle de l'altération, de la mutation et du changement, Large et Blandet poursuivent l'une et l'autre un processus de conception marqué par un intérêt prononcé pour l'expérimentation. Leurs objets révèlent comment le design est un outil pertinent pour représenter et manifester l'éphémère.

Caractérisées par une forte présence esthétique et un usage illusionniste de la couleur, les œuvres d'Audrey Large contestent la fiabilité de la perception visuelle et notre sens du tangible. Elles sont des présences d'une grande originalité qui semblent se situer entre la substance analogique et l'impermanence numérique ; une qualité qui les transforme en avatars chargés d'un pouvoir symbolique, en objets sensibles et critiques qui interrogent nos critères actuels de définition et de distinction entre ce qui est « réel » et ce qui est « virtuel » – des œuvres qui érodent et gommant cette dichotomie jusqu'à la rendre totalement insignifiante.

L'œuvre de Théophile Blandet est inclassable. À la fois ordinaires et extraordinaires, extra-terrestres et parfois équivoques, ses dispositifs invitent à plusieurs niveaux d'interprétations – comme des objets-discours donnant lieu à des récits fallacieux qui oscillent entre la fiction et la réalité. Oniriques et déroutantes, ses pièces uniques sont fabriquées avec un grand savoir-faire ; elles renversent les normes conventionnelles de la fonctionnalité en tant que présences chimériques à l'apparence hybride et à l'étonnante capacité de transformation.

Cette exposition présentée sur l'ensemble du 3<sup>e</sup> étage, dévoile une séquence de corps expressifs semblables à des chrysalides. Le dialogue entre les œuvres de Large et Blandet invite ainsi à réfléchir au concept d'identité et au potentiel de dérive sémantique du mot « métamorphose ».

*Design en métamorphose* est une proposition de Barbara Brondi & Marco Rainò.

Partenaires annuels

SUBVENTIONNÉE  
PAR LA  
VILLE DE GENÈVE



18  
75  
FINANCE



TAMARI  
FOUNDATION

# Biographies

Audrey Large (\*1994, Bordeaux, France) vit et travaille à Rotterdam (Pays-Bas). Elle obtient un diplôme du Master en design social de la Design Academy Eindhoven en 2017. Ses œuvres provoquent une remise en cause étonnante de l'authenticité de la vision et de la perception du tangible et du réel, en se positionnant sur le territoire du design contemporain à travers des points d'accroche avec les arts visuels et les pratiques de manipulation des matériaux issus du cinéma numérique, de la théorie de l'image et des techniques d'impression tridimensionnelle.

Designer en résidence à l'Académie Jan Van Eyck de Maastricht de 2019 à 2020, elle a remporté le Dutch Designer Award dans la catégorie des jeunes designers en 2021. Ses œuvres ont été montrées dans des expositions collectives organisées par des musées internationaux tels que le Stedelijk Museum (Amsterdam) – qui a également acquis l'une de ses œuvres pour sa collection permanente –, le Design Museum (Londres), le Vitra Design Museum (Weil am Rhein) et le Nxt Museum (Amsterdam).

Ses œuvres *MetaCup*, *Metabowl #1* et *Metabowl #2* font partie de la collection du Centre national des arts plastiques (Cnap) en France. Elle collabore avec la galerie milanaise Nilufar, qui lui a consacré une exposition personnelle en 2021. Elle est l'une des cofondatrices du collectif Morph, un groupe de travail multiforme créé en 2018, qui conçoit des environnements construits, des installations immersives et des concepts d'exposition.

Théophile Blandet (\*1993, Strasbourg, France) vit et travaille à Rotterdam (Pays-Bas). En 2017, il obtient un diplôme du Master en design contextuel de la Design Academy Eindhoven.

Ses œuvres sont des dispositifs synthétiques qui combinent les logiques antithétiques de la précision lucide de l'ingénierie avec celles de l'amateur, se validant elles-mêmes en tant qu'objets-discours capables de stimuler des récits fallacieux, pris entre la fiction et la réalité. Toujours marquée par une recherche approfondie sur les matériaux, son expressivité se révèle dans une pratique originale qui associe un savoir-faire pointu à des techniques de production dérivées de procédés industriels parmi les plus sophistiqués.

Lauréat en 2017 du Kick That Ass Award – Marteen Baas, Théophile Blandet a participé à des expositions collectives au Design Museum Den Bosch (s-Hertogenbosch) ainsi qu'à des foires importantes telles que Design Miami ou la FIAC (Paris) ; ses œuvres ont également été montrées dans des expositions à la K11 Art Foundation (Guangzhou) et au FRAC Île-de-France, et ont fait l'objet d'expositions individuelles à la Galerie Fons Welters (Amsterdam) et à la Functional Art Gallery (Berlin).

Sa chaise WFC fait partie de la collection du Centre national des arts plastiques (Cnap) en France. Il est l'un des cofondateurs du collectif Morph, un groupe de travail multiforme créé en 2018 qui conçoit des environnements construits, des installations immersives et des concepts d'exposition.

Barbara Brondi et Marco Rainò (\*1970, Turin, Italie) vivent et travaillent à Turin. Iels sont architectes, designers et commissaires d'exposition. À travers leur pratique de planification, de recherche théorique et de pensée critique sur l'architecture, le design contemporain et le graphisme, c'est la question globale de l'expérimentation qui les unit.

En 2002, iels fondent BRH+, une agence consacrée au design qui se caractérise par une approche globale inspirée du concept de pratique architecturale ouverte à la convergence des disciplines. Initiateur·ice·s de nombreuses expositions et auteur·e·s de plusieurs projets éditoriaux, iels s'intéressent à une recherche critique qui vise à intercepter les nouvelles formes de sensibilité expressive liées à la pratique de la pensée du design contemporain. Dans cette lignée expérimentale, Barbara Brondi et Marco Rainò se distinguent en tant qu'initiateur·ice·s et commissaires du programme IN Residence, un projet innovant de repérage de talents et de formations pédagogiques qui consiste en de nombreuses initiatives.

Leurs projets sont couverts par de nombreux magazines internationaux. Marco Rainò est également directeur artistique et directeur stratégique du département de design d'intérieur de l'IAAD Academy (Istituto d'Arte Applicata e Design) à Turin et à Bologne.

**Dossier de presse**

<http://bit.ly/3nSQ7ZK>

**Pour plus d'informations, veuillez  
contacter le service de presse :  
presse@centre.ch  
+41 22 329 18 42**