

Culture Morte



MARC MING CHAN
JÉRÔME GRIVEL
MISHA GUDWIN
ÉLODIE LESOURD
HUGO VESSILLER-FONFREIDE

VERNISSAGE — JEUDI 3 SEPTEMBRE 2026, 18H-21H

3 SEPTEMBRE — 3 OCTOBRE 2026

GALERIE IDÉALE · 11 RUE D'ATHÈNES · PARIS 9E

Culture Morte

Idéale est heureuse de vous inviter à son exposition de rentrée : *Culture morte*.

L'exposition réunit **Marc Ming Chan, Jérôme Grivel, Misha Gudwin, Élodie Lesourd et Hugo Vessiller-Fonfreide**, cinq artistes de générations différentes dont les pratiques entretiennent des liens étroits avec la musique, la performance, les cultures visuelles et les formes issues de la contre-culture.

Le titre *Culture morte* joue autant avec la tradition de la **nature morte** qu'avec l'héritage des **contre-cultures du XXe siècle**. Punk, metal, cultures underground, scènes musicales, imageries populaires ou numériques constituent autant de répertoires de formes, de signes et de mythologies dont les artistes de l'exposition s'emparent pour les déplacer dans le champ de l'art contemporain.

Il ne s'agit pourtant pas ici de célébrer avec nostalgie des cultures disparues. Ces références sont transformées, fragmentées, parfois rendues méconnaissables. En changeant de contexte, elles acquièrent de nouvelles significations. Les œuvres donnent ainsi naissance à des univers souvent cryptiques, peuplés d'objets, de signes, de machines, d'images et de fragments de récits dont la fonction semble incertaine. Quelque chose demeure de leur origine, mais sous une forme nouvelle.

Dans un moment où une partie de l'art semble renouer avec des formes plus classiques, ces artistes y injectent l'histoire culturelle, sociale et visuelle des cinquante dernières années. Leurs œuvres permettent aussi d'interroger ce que peut encore recouvrir la notion même de contre-culture aujourd'hui.

À l'heure d'Internet, de la multiplication des communautés et de la fragmentation toujours plus grande des contenus, les frontières entre culture dominante, sous-culture et contre-culture deviennent difficiles à situer. Les marges n'ont pas nécessairement disparu : elles sont peut-être devenues plus diffuses, plus mouvantes, plus insaisissables.

Culture morte s'intéresse à cet espace de déplacement et de transformation, à la manière dont des formes issues de cultures autrefois périphériques continuent d'agir, de muter et de produire de nouveaux récits.

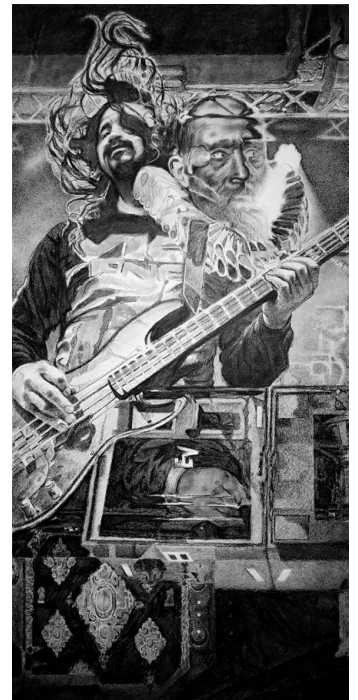
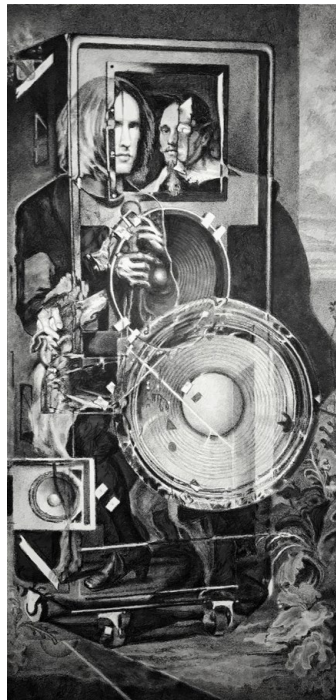
Marc Ming Chan

PATRIANARCHY 1, 2026

Fusain et pierre noire sur bois
160 × 77 cm

PATRIANARCHY 2, 2026

Fusain et pierre noire sur bois
160 × 77 cm



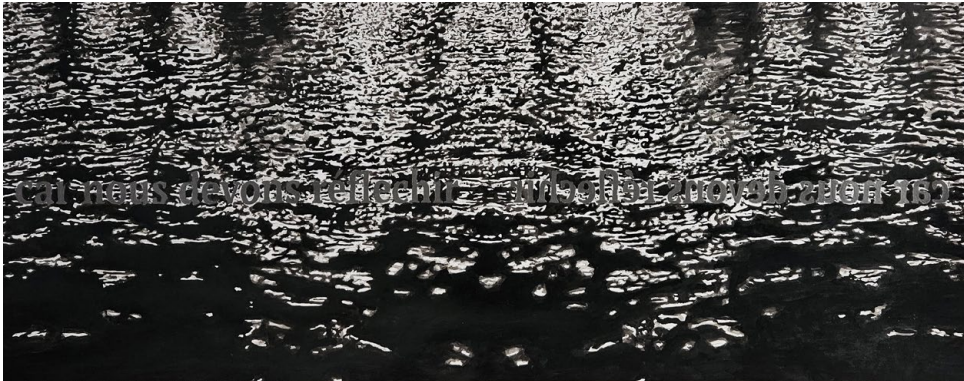
Depuis plusieurs décennies, le travail de Marc Ming Chan se construit autour du corps masculin, envisagé comme territoire de désir, de pouvoir et de projection idéologique. Son œuvre traverse aussi les cultures gay, queer et LGBTQIA+, leurs représentations, leurs codes et leurs formes de résistance, qui constituent l'un des arrière-plans persistants de sa pratique.

À ces références se mêlent l'histoire de l'art, le cinéma, l'architecture et les cultures musicales underground. Dans la série **PATRIANARCHY**, l'artiste confronte ainsi des portraits issus de la peinture classique à des figures provenant du metal et du rock industriel. Les visages, les époques et les imaginaires se superposent jusqu'à produire des identités nouvelles et volontairement instables.

Cette collision entre culture savante et contre-cultures est au cœur de son travail. Les références ne sont jamais simplement citées : elles sont déplacées, hybridées et réinvesties afin d'interroger les représentations de la masculinité, du désir et du pouvoir.

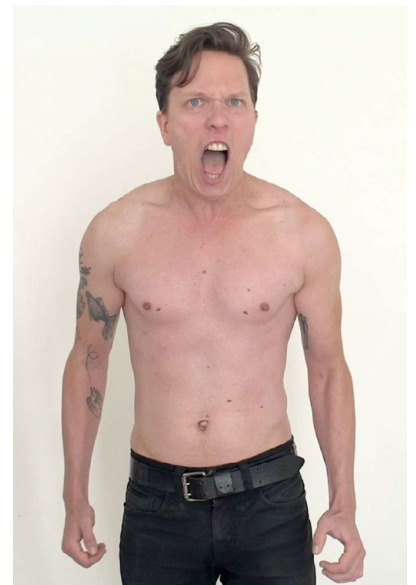
Dans *Culture morte*, les œuvres de Marc Ming Chan incarnent ainsi directement l'un des enjeux de l'exposition : la manière dont des cultures longtemps périphériques — musicales, sexuelles ou sociales — peuvent entrer dans le champ de l'art contemporain sans perdre leur charge critique, mais en acquérant de nouvelles formes et de nouvelles significations.

Jérôme Grivel



PIÈCE INNOCENTE
(*CAR NOUS DEVONS RÉFLÉCHIR – RORSCHACH*), 2025
44,2 × 108,5 cm hors cadre

PARABOLE #3, 2015
Vidéo hd sonore, 11' 30" en boucle



Le travail de Jérôme Grivel interroge les formes de contrôle, de domination et d'aliénation qui traversent nos sociétés. Corps, langage et espace y sont constamment confrontés à ce qui les contraint.

Dans *Parabole*, l'artiste impose à son corps l'action de crier tout en retenant sa voix. Le visage se déforme, le souffle devient guttural, l'effort se prolonge jusqu'à l'épuisement : le cri est là, mais privé de son.

Ce cri empêché peut se lire comme une image de la censure et entrer en résonance avec l'histoire des contre-cultures, souvent confrontées aux normes, aux interdits et à la répression. La situation est d'autant plus troublante que la contrainte est ici intériorisée : l'artiste est à la fois celui qui crie et celui qui se réduit au silence.

Avec *Pièce innocente (car nous devons réfléchir – Rorschach)*, le jeu de la réflexion devient presque tautologique : l'eau réfléchit l'image, la composition se dédouble, le texte lui-même se retourne en miroir tandis que le verbe « réfléchir » désigne à la fois un phénomène optique et l'acte de penser. De cette accumulation naît une image cryptique, proche d'un *Rorschach* ou d'une pochette de vinyle dépliée, où le langage finit par devenir image autant que sens.

Misha Gudwin



ALCHEMY OF THE SOUL, 2026
Gravure sur aluminium
30 × 40 cm

CROSS, 2025
Bois, huile, tubes de cuivre
115 × 115 cm



Né en 1995 à Voronej et installé à Paris, Misha Gudwin a commencé par le graffiti avant de déplacer son travail vers l'art contemporain. Sa pratique mêle objets trouvés, matériaux industriels, peinture et images issues des cultures numériques.

Internet y apparaît moins comme un outil que comme un **réservoir de signes et de sous-cultures** : esthétique des années 2000, communautés en ligne, pop culture, références occultes ou symboles devenus viraux se rencontrent avec des objets empruntés à l'espace urbain. Ces rapprochements produisent des formes étranges, presque des artefacts d'une culture dont l'origine devient difficile à situer.

Dans *Cross*, une croix se construit ainsi à partir de peinture et de tubes de cuivre, mêlant vocabulaire religieux, objet industriel et culture visuelle contemporaine. *Alchemy of the Soul* poursuit cette logique de déplacement : un support métallique devient le lieu d'une image gravée dont l'apparence évoque autant un objet technique qu'un symbole énigmatique.

Dans *Culture morte*, Misha Gudwin incarne une génération pour laquelle la contre-culture ne se constitue plus nécessairement autour d'une scène identifiable. Elle circule entre Internet, la rue et des communautés fragmentées, produisant une iconographie mouvante où les signes passent sans cesse d'un monde à l'autre.

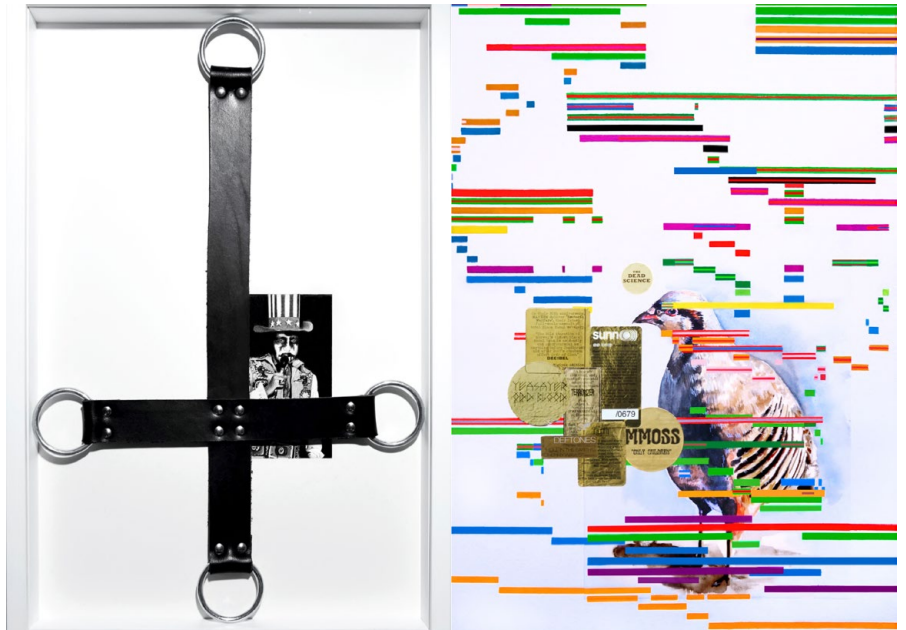
Elodie Lesourd

ELVIT, 2025

Graphite sur papier,
cuir tannage végétal, rivets en
laiton, anneaux en zinc
45 × 30 cm

*DIAGONAL SCIENCE SERIES
(CDSTUMM321/TIM043), 2016*

Aquarelle, acrylique, stickers
dorés sur papier
35 × 50 cm



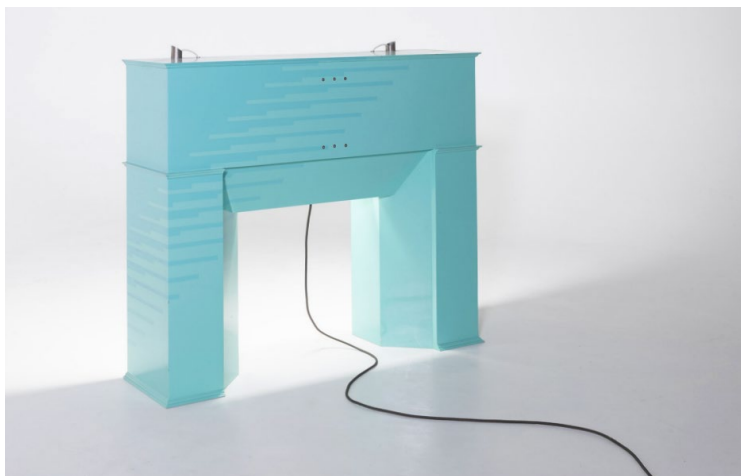
Dans les œuvres présentées dans Culture morte, Élodie Lesourd fait se rencontrer **culture populaire, musique underground et systèmes de représentation.**

Avec *Elvit*, elle superpose deux icônes pour mieux les renverser : la croix latine, placée tête en bas, et Elvis Presley, dont le visage est remplacé par celui de Tony « It » Särkkä, figure du black metal suédois. Entre parodie, blasphème et fétichisation de la star, l'œuvre confronte culture de masse et contre-culture dans un même processus de désacralisation.

La série *Diagonal Science Series* procède autrement. Des autocollants promotionnels provenant de disques sont associés à des dessins, aquarelles ou photographies naturalistes. Ces fragments destinés à être jetés deviennent les éléments d'une nouvelle classification, où se croisent musique, science du vivant et mémoire personnelle.

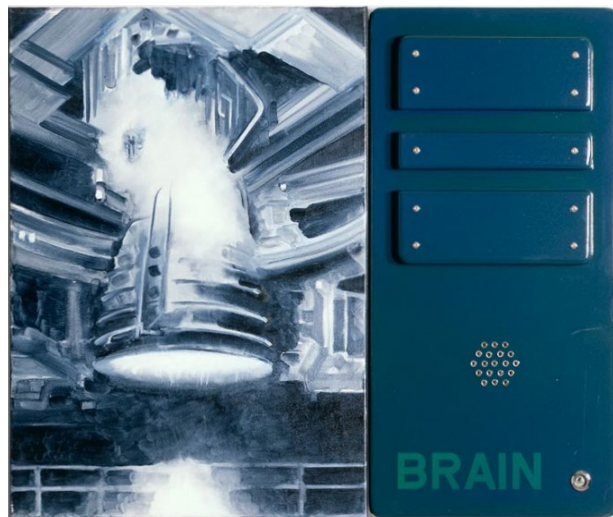
Dans les deux cas, Élodie Lesourd prélève des signes appartenant à des systèmes culturels très codifiés pour les réorganiser. L'icône, le disque, le spécimen ou le souvenir deviennent ainsi les matériaux d'images nouvelles, à la fois familières et difficiles à déchiffrer.

Hugo Vessiller-Fonfreide



HOUSEHOLD (BLEACHED FALKEN), 2024
Bois, laque glycérophtalique, aluminium, acier,
tubes fluorescents, quincaillerie
82 × 100 × 27 cm

BRAIN, 2026
Bois, laque, peinture acrylique, quincaillerie,
huile sur toile
70 × 85 × 7 cm



Hugo Vessiller-Fonfreide fabrique des objets qui semblent conçus pour fonctionner sans que leur fonction soit jamais tout à fait identifiable. Machines, boîtiers, signaux et dispositifs techniques deviennent les artefacts d'un monde dont les infrastructures nous sont familières mais de moins en moins lisibles.

À ce vocabulaire industriel se mêle un ensemble de références cryptées issues de la science-fiction spéculative, du jeu vidéo, des albums de metal ou des séries télévisées. Le langage de la machine se trouve ainsi contaminé par des imaginaires populaires et contre-culturels.

Le son occupe également une place croissante dans son travail : certaines sculptures deviennent des amplificateurs et s'activent lors de performances oscillant entre drones psychédéliques et riffs abrasifs. La machine cesse alors d'être un objet autonome pour devenir un dispositif partagé.

Dans *Culture morte*, ces objets apparaissent comme les vestiges possibles d'une culture technique et visuelle dont les signes subsistent alors même que leur fonction et leur origine deviennent incertaines.

INFORMATIONS PRATIQUES

CULTURE MORTE

Marc Ming Chan · Jérôme Grivel · Misha Gudwin · Élodie Lesourd · Hugo Vessiller-Fonfreide

3 septembre — 3 octobre 2026

Vernissage jeudi 3 septembre, 18h–21h

GALERIE IDÉALE

11 rue d'Athènes

75009 Paris

Ouvert du mardi au samedi

14h–19h

Contact / presse

Damien Levy

damienlevy@galerie-ideale.com

+33 (0)6 64 43 71 88

www.galerie-ideale.com

Instagram : [@galerie_ideale](https://www.instagram.com/galerie_ideale)

