

Marcel Téton et Virtual Palace ont le plaisir d'annoncer

CHRONOTOPOS II

3 • 12 avril

Vernissage le vendredi 3 avril 2026

AARON KASTLE • AGATHE PERRIN • ALICE GUÉRIN • ALIX BUGAT • AMELIE BERRODIER
BAPTISTE GUILLAUMIN • BENOÎT CHAUMONT • CAMILLE PEYRE • CAMILLE-AMANDINE MARINO
CHRISTOPHE-ANDRÉ GARREC • ELIA CASTINO • ELHIA MORTIER • ELIO TICCA • ELLIOTT SCHOTT
EMANUELE DAINOTTI • EVE JULIA MAXINE GONZALEZ • FEDERICO BORRONI • GIADA D'ADDAZIO
HELIOS GALAHAD • ISABELLE NOUZHA • JULIE PARAIRE • LAURA NATAF
LEO MARYBRASSE MALAMOUT • LES FLEURS SAUVAGES • LORIS CERICOLA • LUCIA FEMIA
MAGDALENA GALUS • MARIA CASADO • MARIE GUION • MARION DÉGARDIN • MARIUS MARTINOT
MAUD LANGLAIS • MAXIME BAUMANN • MONICA PILONI • NEMO SANTIAGO GEENEN •
OPHELIE HILBERT • RACHID MORO • RENAUD "KEZIAH" VAN EYCKEN • SALOMÉ MARTIN •
SANDRINE DEUMIER • SIMONE MASSI • SOLANGE LABBE • STEFANO SASSO • TODOR TODOROFF
TRISTAN BRÜNDLER • YUNA DENIS

Chronotopos II est une invitation. Un espace où dimensions visuelles et narrations cinématographiques s'entrelacent en une atmosphère polyphonique — au sens bakhtinien du terme, où différentes voix coexistent et se répondent —, où différents plateaux s'entrecroisent et s'harmonisent dans une danse permanente. Œuvres, récits, présences performatives, programmation cinéma, concert teintée d'opéra et de musique contemporaine : tout coexiste, tout respire dans un même champ d'expérience. Ici, au *Virtual Palace*, l'esprit de la création triomphe.

Chronotopos II s'épanouit comme un véritable laboratoire conceptuel, un lieu d'expérimentation où se révèlent les espaces liminaux du temps — des plateaux où les œuvres déploient des structures rhizomatiques, entre mémoires collectives et personnelles. Les récits se superposent aux espaces, instaurant des temporalités stratifiées où le passé et le présent coexistent et se parlent — ce que Didi-Huberman nomme la survivance des images, ce régime anachronique où le passé persiste et presse doucement contre le présent. À travers installations, performances et images en mouvement, un langage hybride prend forme — un langage où l'œuvre déborde sa propre surface pour devenir à la fois lieu narratif et expérience sensorielle, quelque chose qui se lit autant qu'il s'éprouve, qui touche autant qu'il révèle.

Le projet trouve son double dans *Arrival Space*, création originale de Maxime Baumann — extension et point de bascule, ouvert à l'international par la toile web, comme une sirène qui chante vers le large. Dans la lignée de Char Davies (*Osmose*, 1995 ; *Éphémère*, 1998), *Arrival Space* instaure l'immersion numérique comme expérience pleinement habitée. Depuis le *Virtual Palace*, le visiteur traverse *Chronotopos I* avant d'atteindre une zone lumineuse d'interférence où les deux dimensions se confondent et se fondent — ce qu'Anne Cauquelin décrit comme la coprésence active du réel et du représenté, et que Manovich identifie comme la navigation sensible dans un espace d'interfaces stratifiées.

Chronotopos II et *Arrival Space* fonctionnent en regard — l'un comme espace d'exposition, l'autre comme dispositif de transition et d'activation. Ensemble, ils reconfigurent les repères spatiaux et offrent au spectateur la possibilité de devenir

pleinement agent du dispositif, au sens où Rancière le théorise dans *Le Spectateur émancipé* (2008) : une présence active qui interprète, recompose et produit du sens. Cette conviction est l'un des chevaux de bataille de Marcel Téton — une exigence profondément ancrée, chère à leurs yeux et au cœur de tout ce qu'ils entreprennent.

Le collectif investit le *Virtual Palace* comme une hétérotopie active. La sélection des pièces flirte avec de grands classiques de la littérature et du cinéma de genre — entre esthétique gore et fantastique, scène de la Cène et zoom épistolaire, entre liaison et science-fiction — glissant d'une porte à l'autre à l'hollywoodienne, entre plateaux de tournage et décors de cinéma. Les happenings débordent dans des lieux de réception, tandis que le ciné-concert rayonne au cœur de l'exposition visuelle comme tour central du dispositif. Avec l'amitié du *Virtual Palace*, Marcel Téton catapulte le spectateur dans la réalité virtuelle — là où l'espace physique se métamorphose en présence augmentée et immersive, et où la réalité virtuelle se déploie comme un paysage contemplatif, une géographie intérieure à traverser lentement, avec les yeux et avec le corps.

Basé à Bruxelles, Marcel Téton envisage l'exposition comme une forme totale — tous les médiums convoqués, vivifiés par la présence du spectateur. À l'heure du covid, Marcel Téton rêvait d'un réseau européen d'exposition tissant le numérique et le physique en simultané — et c'est dans la prohibition elle-même que le souffle s'est affirmé : expositions, performances, concerts joués et diffusés en live, offerts aux malades et aux confinés, comme autant d'étincelles allumées dans l'obscurité.

Leur approche est celle d'une intelligence amoureuse des lieux — la chambre et l'intérieur, la maison et le numérique, l'espace fictif autant que la salle du temps, l'imaginaire de la toile autant que le sol sous les pieds : chaque espace appréhendé comme entité vivante et multiple — paysage, structure, champ de projection. Contempler, créer, métamorphoser. Entre fragmentation et continuité, entre chaos et spiritualité, entre le chiffre et le sensible, leur travail affirme la multiplicité comme principe de composition — générant des environnements immersifs, instables et en constante transformation.

De cette multiplicité naît une sensualité singulière, construite par la différence et portée par elle. Marcel Téton fonctionne comme une fête — un espace d'exception où l'étincelle qui anime l'esprit prend le dessus. Une irrévérence exercée avec élégance, qui fait de chaque exposition un événement à la fois charnel et existentiel.

Salomé Martin, Giada D'Addazio, Lisa D'Addazio & Marcel Téton