

QUARTIER GÉNÉRAL CENTRE D'ART CONTEMPORAIN LA CHAUX-DE-FONDS

TOUR BONHEUR

16.05-22.06.25

Simone Nicola Filippo

La simple évocation du Club Dorothée, de Dragon Ball ou encore de Naruto résonne avec ferveur pour toute une génération. En effet, depuis les années 70, les animés japonais, en constant échange avec le monde du manga et du jeu vidéo, se sont diffusés avec force en Occident. Aujourd'hui, l'*otaku* - appellation donnée aux personnes passionnées par ce type d'activités sédentaires - n'est plus un être étrange et isolé. Au contraire, il devient un mode de vie à part entière, possédant une richesse narrative, artistique et sociale importante. Sous des apparences légères ou fantastiques, ces œuvres sont en vérité d'une complexité captivante, emplies de doubles sens et de réflexions actuelles, comme les questions de genre, la cohésion sociale ou les récits de formation. Issu d'une tradition japonaise mêlant humour et absurdité, le manga alterne volontiers les tonalités, du sérieux au caricatural, de l'explicatif au dramatique. Ce double registre alimente les processus d'identification, notamment chez les jeunes publics.

Au travers de la réappropriation des codes de ce média, Simone Nicola Filippo rend alors quelque part hommage à ce monde particulier, à son esthétique, tout en rendant attentif·ve à certaines problématiques qu'il soulève. Tout réside alors dans le titre choisi. « Tour Bonheur » rappelle non seulement les joies éprouvées par l'auteur·gameur lors de ses périple·s virtuels, mais constitue également une référence pointue de l'univers Pokémon ; un donjon secret et difficile d'accès que seul·e un·e joueur·euse aguerri·e est susceptible de trouver. En sélectionnant ce nom, en faisant de Quartier Général *sa tour bonheur*, l'artiste cristallise de plus un élément central dans sa réflexion : la disparition de la limite entre le fictif et le concret. Dans l'espace d'exposition, les murs n'existent pas. Des étagères métalliques remplacent les cimaises, pour laisser apparaître le vide, tout en évoquant avec subtilité les aménagements en open space, où les délimitations sont gommées et les hiérarchies difficilement perceptibles. Ce geste scénographique (dé)matérialise ainsi métaphoriquement la démarcation entre le monde virtuel et le monde réel. En déplaçant ces figures fictives dans notre réalité physique, l'artiste peintre met en lumière l'effritement de cette frontière et ainsi les fantasmes et l'imaginaire portés par et sur ces personnages. Dépeint en forme de silhouettes, en rappel des cartons promotionnels à l'effigie des stars du cinéma, ces figures accentuent cette dimension de fascination fan-idole.

Cela met alors en exergue le phénomène des relations parasociales : ces liens émotionnels que les fans développent avec des personnages de fiction. Ces attachements unilatéraux peuvent être révélateurs de solitude, de manque affectif ou encore d'une forme de nostalgie liée à l'enfance et au jeu. Ils interrogent également notre rapport aux désirs inaccessibles et aux modèles idéalisés.

Simone Nicola Filippo sélectionne ici différentes figures féminines issues des jeux vidéo et animés pour illustrer les contradictions dans leur représentation. Au premier abord, elles possèdent des caractéristiques qui semblent déjouer les stéréotypes de genre mais au fur et à mesure de la narration ou du jeu, elles retombent dans un carcan normé. D'héroïnes fortes et indépendantes, elles se dénudent pour récompenser le joueur. De figures neutres, elles acquièrent des comportements bienveillants, maternels. Et finalement, la figure maternelle progresse en une version hypersexualisée d'elle-même. Ces personnages révèlent une tension constante entre puissance et soumission, autonomie et érotisation. A quelles attentes ces évolutions répondent-elles ? Comment sont-elles reçues et intégrées par les lecteur-rices et les joueur-euses ?

Ainsi, en explorant les tensions entre fiction et réalité, identification et idéalisation, Simone Nicola Filippo ne se contente pas de rendre hommage à la culture *otaku* — il en propose une lecture critique et nuancée. À travers ses choix esthétiques et symboliques, il nous invite à interroger notre rapport aux images, aux récits et aux figures qui peuplent notre imaginaire collectif. « Tour Bonheur » devient alors non seulement un lieu de projection, mais aussi un espace de questionnement sur la place du virtuel dans nos vies, sur les modèles que nous construisons, et sur la façon dont ces fictions influencent, parfois profondément, nos identités et nos émotions.

Tudor Ciurescu et César Axel, tous deux membres du trio General Aesthetics — formé en 2023 avec Simone Nicola Filippo — sont invités par l'artiste à investir l'espace d'exposition. Leurs travaux et réflexions se rassemblent autour de thématiques communes: les dynamiques d'espaces numériques, l'esthétisme des communautés en ligne et l'univers des animés.

VISITE GUIDÉE DE L'EXPOSITION

Dimanche 18 mai 14h

COMMENTAIRE SUR L'EXPOSITION PAR NOOR DIBA, ARTISTE

Nommée d'après l'une des anciennes peintures de Simone Nicola Filippo, l'exposition « Tour Bonheur » trouve son essence dans la saga Pokémon. Clin d'œil à l'univers des célèbres dresseur-euses japonais-es, l'artiste nous invite à voyager parmi les niveaux constituant son propre monde artistique. Initialement intitulée « Joyous Tower » (2022), cette peinture est le point de départ d'une mini-série de toiles, fruit des nuits insomniaques de l'artiste, teintées par la lueur bleue de son écran d'ordinateur.

Telle une arène Pokémon, l'espace est structuré, découpé par les peintures de Simone, comme flottantes. Si celle-ci comportait un thème, ce serait celui de la répétition. Un copier-coller sur toile ou sur bois évoquant l'effroi éprouvé par le jeune artiste, lorsque sa précieuse sauvegarde s'est retrouvée effacée de sa cartouche Nintendo par un camarade de l'époque. Ce jour-là, les prémices d'une recherche autour de la multiplication sont nées. Comment représenter la mémoire des joueur-euses désormais effacés-es ? Ici, les personnages existent de diverses manières, parfois même à l'identique, le regard au loin et les mains jointes sur le ventre. La notion de portrait double, notamment explorée dans un quatuor en combinaison moulante, renvoie alors à l'idée de l'évolution des avatars de jeux vidéo.

Au fil du tour, une correspondance se crée entre les peintures sur toile et les peintures sur bois. Tantôt tracés à l'aide de ruban adhésif, tantôt définis à la scie sauteuse, les contours des figures sont nets et contrastés. Détourés comme des images PNG, ils quittent la toile pour se détacher de leur fond. Ainsi, « Tour Bonheur » nous amène à circuler entre les murs de Quartier Général, renvoyant au souvenir, cher à l'artiste, de la circulation de sa cartouche Pokémon Donjon Mystère, prêtée à de nombreuses reprises.

BIOGRAPHIE

SIMONE NICOLA FILIPPO (1996) est un artiste visuel qui utilise principalement la peinture à l'huile comme médium pour explorer les thèmes de la solitude, des relations parasociales et du post-internet. Influencé par l'esthétique des jeux vidéos, des films d'animation, des jeux de carte et des romans, Simone Nicola Filippo propose une réflexion sur la variété des représentations fictionnelles des relations (non)humaines.

Il a participé à de nombreuses expositions, tant en solo qu'en groupe, notamment avec le collectif artistique General Aesthetics, il a exposé son travail dans différents cantons de Suisse, principalement sur la scène contemporaine indépendante ainsi qu'à l'international. Il fait partie des collections d'art de la Ville de Neuchâtel et a été lauréat d'une résidence d'artistes au Caire, soutenue par la Ville de Neuchâtel en 2021. En 2022, il a également été sélectionné pour la résidence Cobertizo, à Jilotepec, dans l'Etat du Mexique. A l'automne 2025, il partira en résidence au Japon dans la ville d'Okasaki.

Il vit à Neuchâtel depuis 2011 et est diplômé de la HEAD Genève (2019) et de l'ECAL Lausanne (2021). Il a remporté le prix de l'ECAL en 2021 et a également été lauréat de la bourse Städtekonferenz Kultur 2021.

QUARTIER GÉNÉRAL X PRINTEMPS CULTUREL NEUCHÂTEL

Jusqu'au 22.06.2025

Seunggu Kim

À l'occasion de sa participation au Printemps Culturel, qui pour cette année explore la K-culture, Quartier Général propose une exposition en plein air du photographe Seunggu Kim (Corée du Sud, 1979). La culture sud-coréenne, imprégnée de respect pour la nature et les principes du feng shui, voit émerger la tendance « Jingyeong sansu », où des montagnes célèbres sont recréées dans les jardins résidentiels avec des pierres et des plantes. À travers son projet photographique sur ces arrangements monumentaux, Seunggu Kim interroge le désir humain de posséder le paysage et remet en question les dichotomies entre nature et artifice, tradition et modernité. Cette exposition est une collaboration avec le festival de photographie Alt+1000.

SEUNGGU KIM (1979) vit et travaille à Séoul. Il a obtenu un bachelor en photographie à l'Université Sangmyung et un master en arts visuels à l'Université nationale des arts de Corée du Sud.

Son travail vise à comprendre et interpréter en détail les caractéristiques sociales, culturelles et environnementales de la Corée du Sud contemporaine. Il se concentre sur la vie urbaine, la culture des loisirs, le changement climatique ainsi que les installations suburbaines pour révéler des fusions et contradictions entre tradition et modernité, valeurs spirituelles et désirs matériels.

seunggukim.com

@k.seunggu

ÉQUIPE

CO-DIRECTION, COMMISSARIAT

Clarissa Fornara et Morgane Paillard

COLLABORATION

Azul Joliat

MONTAGE

Simone Nicola Filippo, Clarissa Fornara, Azul Joliat

GRAPHISME

Supero

PARTENAIRES

