



## Dossier de Presse

*L'atelier des mémoires vives  
et imaginaires -  
art, informatique et cybernétique*

Exposition

du 1<sup>er</sup> juillet au 31 octobre 2021

Chapelle Saint-Louis

### Contacts Presse

Ville de Poitiers

Florent Bouteiller, [florent.bouteiller@grandpoitiers.fr](mailto:florent.bouteiller@grandpoitiers.fr) / 06 88 25 84 09

David Karmann, [david.karmann@grandpoitiers.fr](mailto:david.karmann@grandpoitiers.fr) / 06 74 23 09 23

Toute l'actualité de Poitiers sur [espacepresse.poitiers.fr](http://espacepresse.poitiers.fr)





# Les relations entre l'art et l'informatique exposées à Poitiers

DU 1<sup>er</sup> JUILLET AU 31 OCTOBRE 2021

**EXPOSITION À LA CHAPELLE SAINT-LOUIS**

1 rue Louis Renard - Poitiers

Entrée gratuite

## L'atelier des mémoires vives et imaginaires :

art, informatique et cybernétique

Avec des œuvres de Félix AGUI, ASYMPTOTE (Lise-Anne COUTURE & Hans RASCHKE), ART & LANGUAGE (Collectif), Pierre BISSON, Hervé BEZET, Samuel BIANCHINI, Guillaume BOSSNOL, Emille BROUT & Maxime MARKON, Bernard CALÉE, Arthur CHIRON, Alain DRECLERCK, Ana ERSEN, ESAD TALM ANZIGER / DDG, ENCT ARCHITECTURE & DESIGN RESEARCH, Ensemble ARS NOVA, Didier FICZA BAUSTINGO, Pierre Jean GÉLOUX, Günter GÜNSCHEL, Ludovic HOUPLAÏN (HS), Philippe HURTEAU, Paul KESSEL, Anne-Sarah LE MEUR, MIAN-LAND (Maud LÉVY & Antoine VERCOUTÈRE), Manfred MOHR, Julien PRÉVHUX, Sabrina RAÏTÉ, Antoine SCHMETT, Laurent SIGAC, Jeffrey SHAPIR, Wilfried THIERRY, Marianne VIEULÉ, Philippe UNTERSTELLER, Liam YOUNG.

Détails sur [lemiroir.poitiers.fr](http://lemiroir.poitiers.fr)

**LE MIROIR**  
POITIERS



poitiers.fr

## COMMUNIQUÉ DE PRESSE

**Du 1<sup>er</sup> juillet au 31 octobre 2021,  
le Miroir de Poitiers présente l'exposition  
*L'atelier des mémoires vives et imaginaires - art, informatique et cybernétique*  
Elle raconte une histoire des relations entre l'art et l'informatique.**

En 1968, une exposition fondatrice était présentée à l'Institut of Contemporary Arts de Londres par Jasia Reichardt. Intitulée *Cybernetics serendipity*, cette exposition mettait « *en rapport l'art et la cybernétique en valorisant les nouvelles perspectives de cette intrication dans les champs de la création.* » (Sylvie Cattelin).

Alors même que l'informatique, la cybernétique et les nouveaux médias ont connu en près de soixante années des développements entropiques qui ont littéralement changé nos modes de perception, et plus encore nos modes de vie à travers toute la planète, des artistes, des architectes, des graphistes, des musiciens, des danseurs, des théoriciens... n'ont cessé d'utiliser ces nouveaux outils, pour mieux les interroger, les détourner, les mettre en question et en donner une perception autre, entre science et imaginaire.

Partant de cet événement originel, l'exposition *L'atelier des mémoires vives et imaginaires - art, informatique et cybernétique*, se propose d'explorer un ensemble de démarches très diverses, depuis la fin des années 1960 jusqu'à aujourd'hui. Réinvention ou détournement de l'objet, travail sur le langage, le code, les algorithmes, etc. Ces approches produisent des formes et des objets singuliers, ainsi que des images surprenantes, parfois stupéfiantes, qui nous offrent à la fois un plaisir de contemplation, mais aussi un recul critique et citoyen sur ce *Big Brother* qui recouvre nos existences.

**L'exposition est aussi l'occasion de produire une œuvre originale de Pierre Besson.** Cette création viendra dialoguer avec l'architecture de la chapelle, telle une sculpture monumentale

issue d'un effet d'agrandissement depuis un minuscule composant informatique dans lequel le public pénétrera.

La scénographie de l'exposition s'inspire des cartes mères et des circuits imprimés, occupant ainsi la totalité de la surface au sol de la chapelle Saint-Louis. C'est donc une fois de plus une stimulante confrontation qui est proposée entre des esthétiques diamétralement opposées, le baroque de la chapelle Saint-Louis et le high-tech de l'informatique.

**Une scénographie d'exposition ambitieuse produite en partie par des structures d'insertion locales.**

Le Miroir de Poitiers a fait appel à Cap Vert, association située à Buxerolles qui œuvre pour l'insertion sociale et professionnelle de personnes éloignées de l'emploi. L'encadrement des œuvres présentées dans l'exposition a été effectué par L'Établissement et Service d'Aide par le Travail - l'ESSOR - basé à Mignaloux-Beauvoir. Des travaux de peinture ont été réalisés par les chantiers éducatifs de L'ADSEA (Association départementale pour la sauvegarde de l'enfant et de l'adulte).

Le Miroir a tissé des liens avec des associations de vacances solidaires et l'ensemble des maisons de quartier de Poitiers. Il propose aux jeunes des centres de loisirs, aux familles, et il prend en charge financièrement des visites accompagnées de l'exposition et des ateliers de culture scientifique en collaboration avec Les petits débrouillards.

## **COMMISSARIAT D'EXPOSITION**

*Directeur artistique* : Jean-Luc Dorchies

*Commissaire d'exposition* : Christophe Le Gac

*Artiste associé* : Pierre Besson

Avec des œuvres de :

Félix AGID, ASYMPTOTE (Lise-Anne COUTURE & Hani RASHID) ,  
ART & LANGUAGE (Collectif), Pierre BESSON, Hervé BEZET,  
Samuel BIANCHINI (avec Sylvie Tissot), Guillaume BOISSINOT,  
Émilie BROUT & Maxime MARION, Bernard CALET, Arthur CHIRON,  
Alain DECLERCQ, Ana EBSEN, ESAD TALM ANGERS / D2G,  
EZCT ARCHITECTURE & DESIGN RESEARCH, Ensemble ARS NOVA,  
Didier FIÚZA FAUSTINO, Pierre Jean GILOUX, Günter GÜNSCHEL,  
Ludovic HOUPLAIN (H5), Philippe HURTEAU, Paul KESSEL,  
Anne-Sarah LE MEUR, MLAV-LAND (Maud LÉVY & Antoine VERCOUTÈRE),  
Manfred MOHR, Julien PRÉVIEUX, Sabrina RATTÉ, Antoine SCHMITT,  
Laurent SIGNAC et Thierry PASQUIER, Jeffrey SHAW, Wilfried THIERRY,  
Marianne VIEULÈS, Philippe UNTERSTELLER, Liam YOUNG

## TEXTE DE PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

par Jean-Luc Dorchies, directeur Le Miroir Poitiers

### ***L'atelier des mémoires vives et imaginaires* art, informatique et cybernétique** Dernier chapitre à la chapelle Saint-Louis

Images fixes ou animées, curieuses, séduisantes ou intrigantes, parfois troublantes, irritantes peut-être, des programmes informatiques qui détournent langages et codes, objets non technologiques, dont une sculpture monumentale produite pour l'exposition (*La Maison du dé*, de Pierre Besson), autant d'expressions témoignant d'une extrême diversité de démarches artistiques mettant sur la table la question de l'informatique. Telle est cette exposition pensée dans ses contenus et ses formes par Christophe Le Gac, son commissaire, dans un dialogue avec Pierre Besson, artiste associé et la direction artistique du Miroir. A cela, il faut ajouter une extraordinaire réunion d'artistes qui viennent dialoguer au sein d'une architecture dont la matérialité est puissamment l'expression d'une virtualité.

Interroger, mettre en question, éveiller, réveiller, mais aussi raconter, (car cette exposition est une histoire des relations entre art et informatique parmi tant d'autres possibles), sont les objectifs que se donne le Miroir de Poitiers, établissement de diffusion artistique de la Ville de Poitiers. Alors même que l'informatique, la cybernétique et les nouveaux médias ont connu des développements entropiques qui ont profondément modifié nos modes de vie et plus encore nos manières de penser, beaucoup n'ont cessé d'utiliser ces nouveaux outils pour mieux les interroger, les détourner, les mettre en question, entre science et imaginaire. Les artistes en sont pour beaucoup. Le sujet était donc naturel pour le Miroir.

Après quatre années passées dans ce lieu exceptionnel qu'est la chapelle Saint-Louis, où l'on aura pu, depuis l'été 2016, donner à voir des univers très variés, cette exposition clôturera un cycle. L'an prochain, une nouvelle aventure commence dans la toute nouvelle galerie d'exposition de l'ancien théâtre, place Leclerc. Investir une chapelle baroque et travailler dans une salle parfaitement équipée sont deux manières très différentes de proposer des expositions. En intégrant son espace, le projet du Miroir va donc pouvoir s'exprimer dans sa forme initiale, au cœur de la ville, au plus près des citoyens.

Pour ce dernier chapitre à la chapelle Saint-Louis, nous avons voulu une exposition, ambitieuse et riche de sens. La densité qui caractérise *L'atelier des mémoires vives et imaginaires*, métaphore des flux incontrôlables d'informations que génère l'informatique, après de longs mois de repli, se veut généreuse, plus que généreuse, débordante d'images, de formes et d'idées.

## TEXTE DE PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

par Christophe Le Gac, commissaire de l'exposition

### ***L'atelier des mémoires vives et imaginaires art, informatique et cybernétique***

#### **Ou le corps et l'esprit face aux flux et réseaux informatiques**

L'histoire a retenu le mathématicien Norbert Wiener comme le grand penseur et fondateur de la cybernétique. Dans son ouvrage de 1948 : *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine (La cybernétique - Information et régulation dans le vivant et la machine, 2014, aux éditions du Seuil)*, l'auteur met en place les bases d'une théorie des sciences qui étudie les relations entre émetteurs et récepteurs d'informations, qu'ils soient vivants ou artificiels.

En 1968, critique d'art et conservatrice à l'ICA (Institute of Contemporary Arts) de Londres, Jasia Reichardt interrogea la cybernétique par le biais de la sérendipité, à savoir, le don de faire des découvertes par hasard dans la recherche scientifique, ou encore, de trouver quelque chose qui dépasse son domaine de recherche. Dans le cadre de l'exposition *Cybernetics Serendipity*, elle invita des scientifiques, des ingénieurs, des architectes, des artistes à exposer d'étonnantes inventions aux dimensions artistiques provoquées par « rétroaction » - un concept de Wiener que nous pourrions traduire par l'interdépendance entre les êtres vivants et les machines. Ici, l'art devient la découverte heureuse de la science informatique, ou son antidote !

Sur l'invitation de Jean-Luc Dorchies - Directeur du Miroir Poitiers - et avec la complicité de l'artiste Pierre Besson, nous avons eu envie d'explorer les relations entre l'art, l'informatique

et la cybernétique à l'aune des nouvelles perspectives du posthumanisme. Il est courant de dire que ce mouvement de pensée, issu des sciences-humaines, voit dans la machine l'avenir de l'homme, son dépassement chez les plus catégoriques. En 2010, le philosophe Jean-Michel Besnier titra, dans la revue littéraire et de débat d'idées *La pensée de midi* (N°30, Actes sud) : « Le post humanisme ou la fatigue d'être libre ». Si la sérendipité laissait faire le hasard de la création, le posthumanisme envisage son absolu contrôle. Des artistes ne l'entendent pas de cette oreille. De tout temps, peintres, sculpteurs, musiciens, poètes, architectes, cinéastes, parmi d'autres, ont toujours su détourner les nouvelles techniques pour mieux les digérer, voire les dénoncer.

Fort de ce contexte, nous vous proposons une exposition dans laquelle les œuvres d'art questionnent nos rapports de fascination-répulsion avec les systèmes informatiques qui nous gouvernent de plus en plus. Comme le titre de l'exposition l'indique, la Chapelle Saint-Louis a été volontairement transformée en atelier. Nous ne voulions pas que les visiteurs soient dans un rapport unique de contemplation aux œuvres. Le corps et l'esprit doivent sentir et expérimenter dans un même mouvement leurs rapports aux œuvres, et ensuite, penser ces rapports. Une question : Devons-nous nous imaginer avec un corps-flux et un esprit-réseau ?



## RENCONTRE AVEC LE COMMISSAIRE DE L'EXPOSITION

Christophe Le Gac

**« Si dans votre quotidien l'informatique est présente, venez voir ce qu'en font les artistes ! »**

**L'exposition du Miroir, c'est un récit inédit, fascinant, des relations entre art, informatique et cybernétique comme le raconte Christophe Le Gac, architecte, critique d'art et commissaire associé de cette exposition événement à Poitiers.**

**Quel est l'intérêt principal de cette exposition qui sort des sentiers battus ?**

**Christophe Le Gac :** De tous temps, les artistes ont suivi les nouvelles techniques, essayé de les avaler, de les digérer, de les dompter pour créer des œuvres. Aujourd'hui, nous sommes soumis à l'informatique. Elle est partout dans notre vie, pour le meilleur et pour le pire... Cette exposition montre quelles œuvres d'art sont produites à partir de ce phénomène qui agit sur nous. Si dans votre quotidien l'informatique est présente, venez voir ce qu'en font les artistes ! Il y aura des surprises.

**Quelle est la singularité de *L'atelier des mémoires vives et imaginaires - art, informatique et cybernétique* ?**

**C.L.G :** C'est un atelier, il ne faut pas s'attendre à une exposition dédiée à la contemplation. La scénographie est conçue à la fois pour l'esprit immatériel mais aussi pour les corps physiques. Les visiteurs seront confrontés à l'aspect physique de l'informatique avec des écrans, des câbles suspendus, des boîtes en bois. On pourra jouer, interagir avec des œuvres.

**Quels types d'œuvres pourra-t-on découvrir ?**

**C.L.G :** Toutes les disciplines artistiques, tous les médiums sont convoqués : architecture, peinture, vidéo, son, sculpture... Il y aura une cinquantaine d'œuvres, créées par une trentaine d'artistes, issues de collections publiques et privées. Certaines utilisent des images mobiles, des codes, la 3 D. Elles transfigurent la banalité de l'informatique.

**Une œuvre phare ?**

**C.L.G :** Celle de Pierre Besson, l'artiste associé à l'exposition. Il s'agit d'une sculpture habitable de grande dimension dans laquelle on pourra entrer, circuler et sortir. Il a travaillé à partir d'un petit périphérique d'imprimante qu'il a extrait de la machine, désossé, agrandi, transformé pour lui donner une matérialité sculpturale.



**Catalogue  
des artistes  
exposés**

# Félix Agid

## *Présentation de l'œuvre*

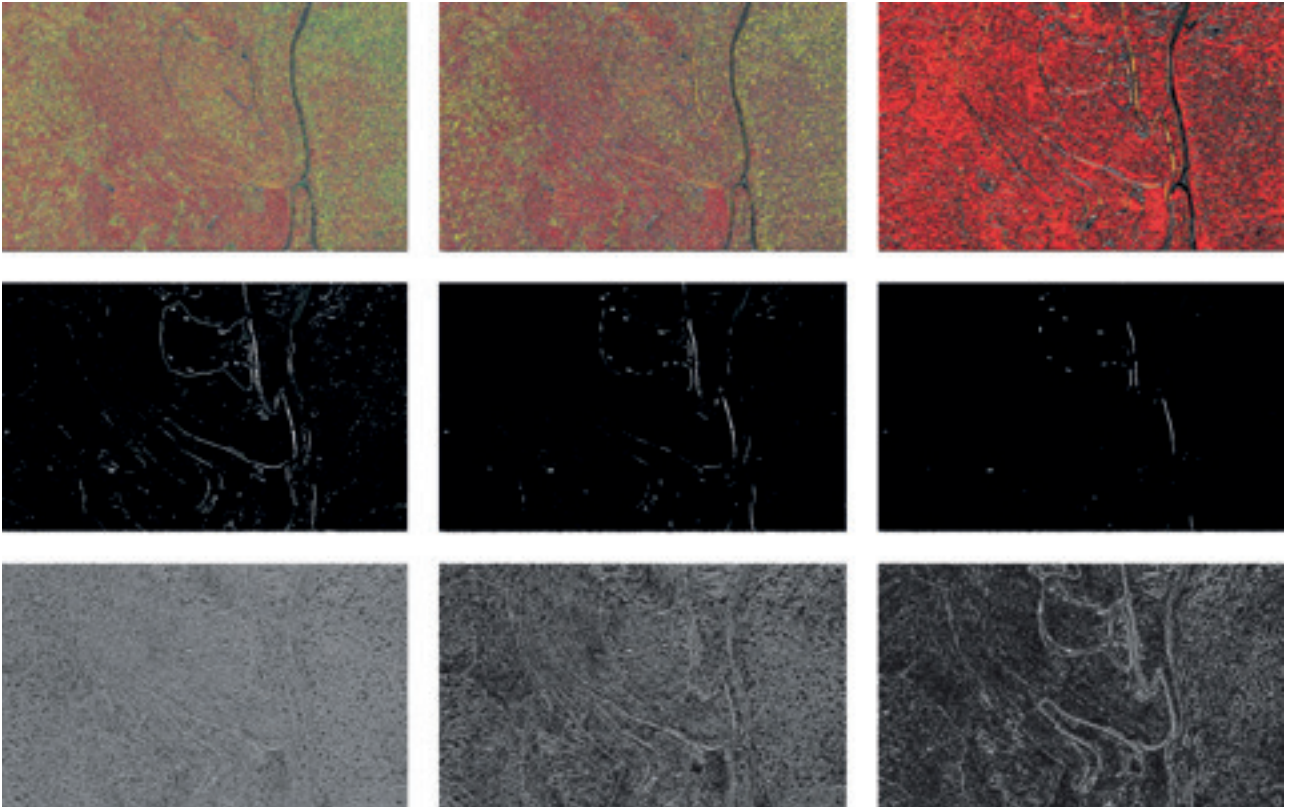
*S[h]IFT* est une succession d'algorithmes et d'opérateurs permettant de tirer profit d'une image satellite pour produire de l'architecture. L'image initiale présentée est celle d'un terrain sur l'île d'Amorgos, en Grèce.

L'attention portée sur l'image et ses caractéristiques intrinsèques mathématiques provient de nos recherches sur le champ industriel de la vision machine. L'outil *S[h]IFT* est une sorte de pont entre la vision machine et certaines habitudes inflexibles de la pratique architecturale. Car s'il n'est pas question ici de considérer la vision machine comme le modèle épistémologique de la vision humaine, celle-ci peut néanmoins être considérée comme un processus de production. Et l'image qu'elle traite devient alors contexte.

*Félix Agid*

## *Présentation de l'auteur*

Felix Agid est architecte dplg, cofondateur de la société EZCT Architecture & Design Research. Les travaux d'EZCT portent essentiellement sur l'imbrication des technologies computationnelles et des procédés industriels de fabrication. EZCT a présenté son travail en France et à l'étranger : Centre Pompidou 2014 (collection permanente) ; Archilab 2013 (Orléans); Centre Pompidou (2012); Biennale d'Art de Séville (2008); Mori Art Museum de Tokyo (2004); Centre Pompidou (Collection permanent); Archilab 2004 (Orléans); Scénographie de l'exposition Architecture Non Standard au centre Pompidou (2003). EZCT a travaillé sur l'optimisation de formes en partenariat avec l'INRIA (Chaises algorithmiques, EZCT/INRIA) et a co-remporté le concours international pour le Pavillon Seroussi (Meudon 2006). Felix Agid enseigne à l'école supérieure des beaux-arts Angers-Tours-Le Mans (esba TALM), et dirige avec Christian Morin le programme de recherche Synthetic ([www.synthetic-lab.net](http://www.synthetic-lab.net)). Felix Agid est par ailleurs doctorant en histoire et philosophie des mathématiques à l'EHESS. Son travail de thèse concerne l'histoire de l'architecture et la vision par ordinateur.



Félix AGID, *S(h)IFT {Scale [housing] Invariant Feature Transform}*, 2006, GIF propulsé par un programme, Diffusion sur écran 43". Courtesy Félix Agid. Crédit photo : Félix Agid

**Image disponible pour la presse**

## Asymptote (Lise-Anne Couture & Hani Rashid)

### *Présentation de l'œuvre*

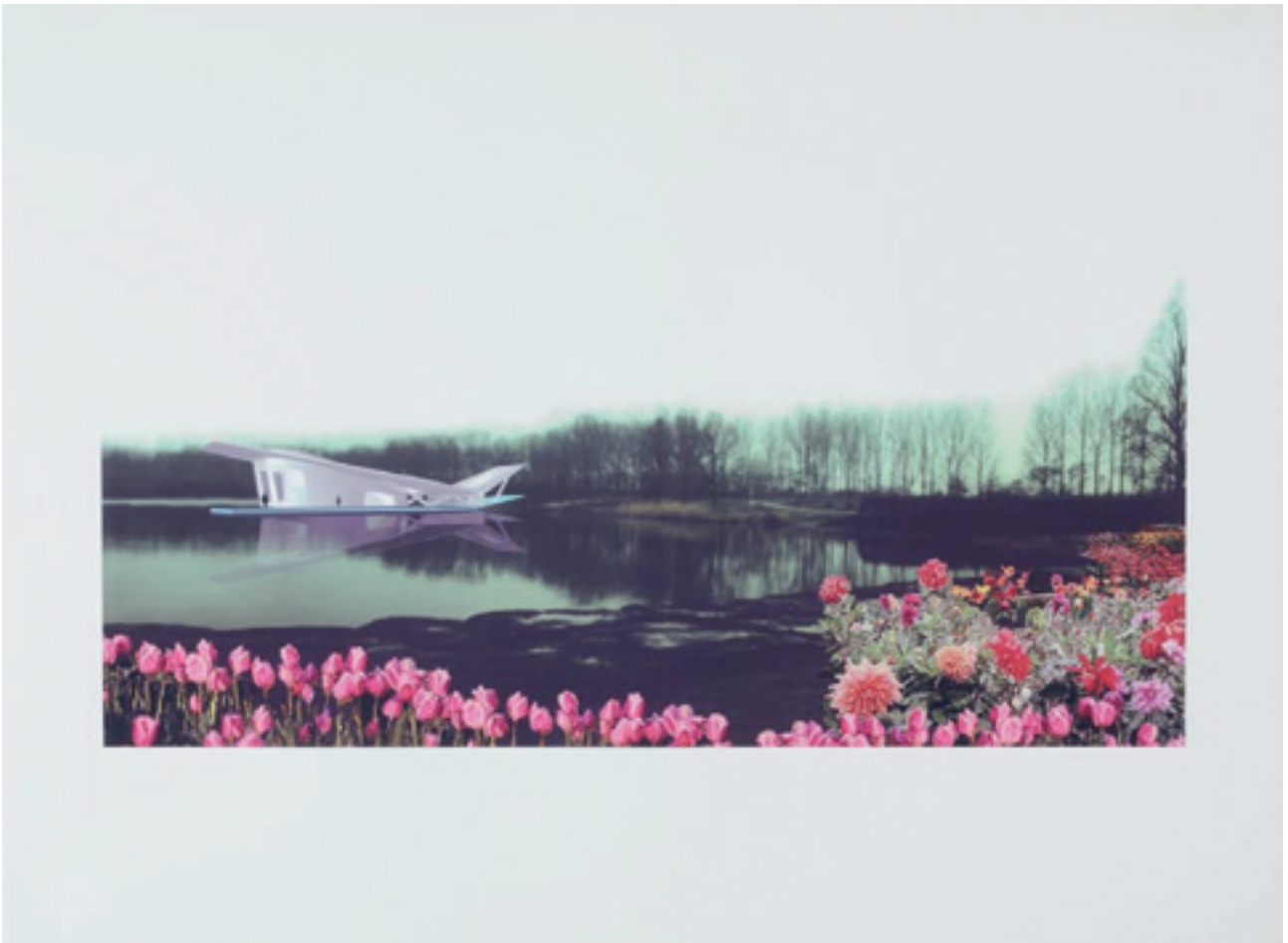
Construit pour l'exposition internationale d'horticulture *The Floriade 2002* à Haarlemmermeer près de l'aéroport Schiphol d'Amsterdam, *HydraPier*, la digue, s'impose par des formes fuselées qui évoquent tout autant les ailes d'un avion que la coque d'un navire. Cette enveloppe procède d'une double fusion avec son environnement, l'eau et le ciel traversé d'avions. Tirant parti du fonds de lutte entre terre et eau (zone de polder), mais aussi entre paysage naturel et recomposé, entre réel et artifice technologique, Asymptote fonde son bâtiment sur l'opposition entre l'eau et la terre : le pavillon d'environ soixante-cinq mètres de longueur se profile en deux plans inclinés qui s'écartent à l'endroit même de la césure terre/eau, déterminante pour l'histoire de la région. Ce rejet permanent de l'eau vers la mer se matérialise à travers deux cascades situées précisément à l'emplacement de cette fracture, axe d'articulation mais aussi entrée du bâtiment. Créées et calculées par ordinateur, les surfaces à double courbure s'ouvrent et se ferment alternativement tant au niveau des « ailes » que du fuselage. Les concepteurs ont souhaité créer un « paysage » architectural dynamique résultant d'une combinaison de forces à la fois naturelles et technologiques. Le flux continu de l'eau, contrôlé en permanence par des pompes, engendre des surfaces d'apparence fluide, réfléchissante et brillante : Asymptote « liquéfie » littéralement la structure dans son environnement aqueux, la faisant ainsi disparaître aux yeux de ceux qui la survolent en avion.

*FRAC Centre*

### *Présentation de l'auteur*

Hani Rashid (1958) et Lise-Anne Couture (1959) sont deux architectes américains respectivement diplômés de la Cranbrook Academy of Art et de la Yale University. Ils fondent l'agence Asymptote Architecture à New York en 1989 et comptent à leur actif de nombreux bâtiments et projets urbains, mais aussi des installations multimédias, des scénographies d'exposition (*Metamorph*, Biennale de Venise, 2004) des ouvrages théoriques et des environnements digitaux interactifs (*NYSE 3DTF Virtual Reality Environment*, 1997-2000 ; *Fluxspace Projects*, 2000-2002...). Ils furent récompensés en 2004 du Kiesler Prize et de l'AIA Design Award pour *HydraPier* (Haarlemmermeer, 2001-2002).

*FRAC Centre*



Asymptote (Lise-Anne Couture & Hani Rashid), *Hydrapier, Haarlemmermeer*, 2001, impression photo Jet Encre, pelliculage satiné, montage sur Dibond 2 mm, 53 x 65 cm. Courtesy FRAC Centre. Crédit photo : FRAC Centre

**Image disponible pour la presse**

## Art & Language (Collectif)

### *Présentation de l'œuvre*

Le thème de la cartographie est récurrent dans les premières propositions de Terry Atkinson et Michael Baldwin, à commencer par la *Map of itself* (carte d'elle-même) :

La carte d'une surface de 12 inches par 12 inches indiquant 2.304 carrés de 1/4 inch chacun, se décrit elle-même pour ce qu'elle est ; son sens naît de ce qu'elle révèle et met en équivalence l'intention de l'artiste et la description de l'œuvre qui ne font plus qu'un. L'ensemble constitue un système clos où le titre et la carte se réfèrent l'un à l'autre pour créer une auto-définition chère à l'art conceptuel. (...)

En analysant les codes de représentation du monde réel (ici géographique et linguistique) ces artistes mettent en évidence le mécanisme de la perception en général et nous font prendre conscience que nous communiquons à travers des codes multiples qui s'entrecroisent pour témoigner de ce que nous croyons être une réalité. En fait l'objectivité de notre regard n'est qu'une illusion idéologique, et notre perception loin d'être neutre est au contraire codée socialement. Le propos de ces artistes consiste donc à démasquer les aberrations perverses de nos codes dans leur fonction de représentation.

*Ghislain Mollet-Viéville, 1996*

### *Présentation de l'auteur*

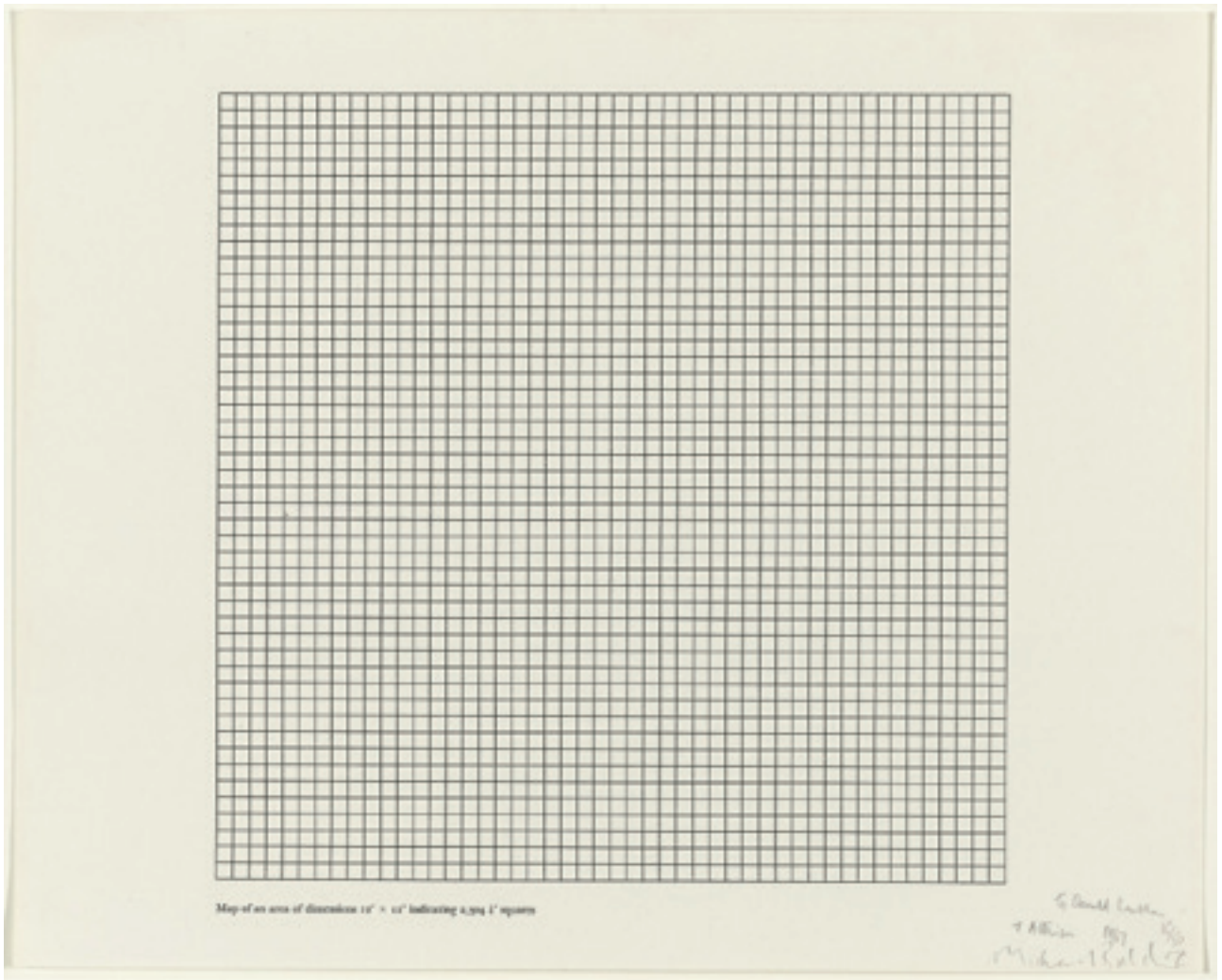
De *Art-Language, Le Journal de l'art conceptuel* au collectif Art & Language

Une vingtaine de numéros de la revue *Art-Language Le Journal de l' Art Conceptuel* ont permis de développer une réflexion sur les formes très diverses que peut prendre l'œuvre d'art : affiche, disque, vidéo, texte imprimé, drapeau et, bien sûr, tableau. Les œuvres des années 1965-1967 se matérialisent sous forme d'expériences ou de textes sur toile. Au cours des années 1968-1972, un ensemble d'œuvres prend la forme de textes annotés.

Art & Language est un mouvement créé en Angleterre en 1968 d'après le nom du journal. La collaboration entre les artistes fondateurs, Terry Atkinson, David Bainbridge, Michael Baldwin et Harold Hurrell débute en 1966 lorsqu'ils sont encore enseignants en Angleterre à l'Université de Coventry. Le journal *Art-Language* - dont le premier numéro est intitulé "The Journal of Conceptual Art" - est publié en 1969. Entre 1968 et 1982, plus d'une cinquantaine d'artistes vont prendre part aux activités du mouvement Art & Language, notamment les New-Yorkais Joseph Kosuth et Ian Burn. Plus tard, Charles Harrison et Mel Ramsden les rejoignent. Dix ans après sa création, le mouvement Art & Language connaît de profondes mutations. Deux de ses membres, Mel Ramsden et Michael Baldwin, en poursuivent désormais le projet.

*Château de Montsoreau*

*Musée d'Art Contemporain, Val de Loire*



Art & Language (Collectif), *Map of Itself*, 1967, lithographie sur papier, 37 x 46 cm. Courtesy Collection Philippe Méaille, 2021. Crédit photo : Art & Language, 2021.

**Image disponible pour la presse**

# Pierre Besson

## *Présentation de l'œuvre*

*La maison du Dé* est une sculpture habitable. Fait nouveau dans les œuvres de Pierre Besson. Pourtant l'architecture a toujours été au cœur de ses recherches plastiques mais dans ses dimensions photographiques ou à l'échelle de maquette. L'architecture en restait au stade de la projection, soit en 2D via l'impression photographique, soit en 3D par la construction de volume en carton ou résine, soit par un savant mélange des deux, par incrustation d'écrans photographiques dans ces maquettes.

A la différence de tous ces objets aux formes architecturales suggérées, mais sans figures humaines - rien que pour les yeux - la micro-architecture de Pierre Besson se pratique. Le corps tout entier est sollicité pour la visite de *La maison du Dé*. Cette dernière, aux formes de Fabriques ou Folies de paysagistes, est à l'origine un élément de très petite taille, issu du ventre d'une imprimante de bureau, agrandi X fois.

Depuis longtemps, l'envie de pratiquer des objets devenus des architectures taraudait l'artiste. C'est chose faite !

*Christophe Le Gac*

## *Présentation de l'auteur*

Artiste plasticien fasciné par la science-fiction littéraire d'un K. Dick et d'un Ballard, Pierre Besson s'amuse à désosser unités centrales, écrans et autres périphériques d'ordinateurs en tout genre. Sous forme de photographies, de sculptures, de maquettes et de microarchitectures, il transforme toutes ces pièces issues de l'industrie du hardware informatique en mondes que n'habite nulle figure humaine. Seuls des lieux vacants composent les paysages fermés sur eux-mêmes, littéralement « encaissonnés » de toute une série de caissons lumineux au nom explicite de *Microloft*.

L'ensemble de son travail a toujours comme source et projection l'architecture, l'urbanisme et les espaces domestiques. Tel un miroir de l'espace construit, les ordinateurs et leurs périphériques en constituent des éléments à part entière.

Dans toute son œuvre, Pierre Besson évacue la représentation du corps physique. Même si les images offertes à nos regards sont avant tout faites pour être perçues, elles nous affectent, dans le sens où elles nous obligent à faire corps avec elles, à nous projeter dedans pour y vivre. La symbiose entre l'esprit et le corps est ici bousculée. Si l'union est préservée, ce n'est plus dans un corps organique que l'esprit se love mais dans une suite produite par la machine de 0 et de 1.

*Christophe Le Gac*





Pierre Besson, *Maison du dé*, 2021, Sculpture habitable en contreplaqué peint, 302,8 x 294,1 x 333 cm. Courtesy Pierre Besson & Le Miroir Poitiers. Crédit photo : CLG

**Image disponible pour la presse**

# Hervé Bezet

## *Présentation de l'œuvre*

(...), Pour les jeunes réalisateurs français, élevés dans le giron de la cinémathèque idéale (Quatre-vingt seize fichiers de films téléchargés, vus et revus) l'État Providence existe. Il suffit de mettre en forme son idée sur un banc de montage vidéo selon un script professionnel et de montrer ce projet à des experts nommés par le Ministère de la Culture. Le Centre National de la Cinématographie décide : soit c'est oui, avec les milliers d'euros qui vont avec, soit non : il vaut mieux, alors, chercher un CDI comme costumier à la TÉLÉ que de persister à croire à son génie.

Le candidat réalisateur, évanescent, réduit à la chaise immaculée et rigide, isolée dans l'installation, pose devant une forme d'ordinateur portable, l'image de barres de téléchargement, seule ; apparaît de l'autre côté de la table d'examen, blanche et sans ornements, cinq formes d'ordinateurs portables lui font face, cinq chaises en attente du regard fatal ou approbateur.

Figée dans le temps, l'installation est mise à distance, une corde verte la sépare des spectateurs : ici opère l'Aura de la Puissance, qui rejaillira peut-être sur cet art voué, selon le poète, à la reproduction mécanique.

Mais tout ceci n'est qu'un leurre, les formes sur la table ne sont pas des écrans, mais des toiles striées de couleur, et en surplomb, trois blocs, rouge, vert, bleu, nous orientent vers leur véritable origine : la peinture.

*Jean-Marc Bermès*

## *Présentation de l'auteur*

Hervé Bezet, artiste plasticien vidéaste - réalisateur Hervé Bezet, alias RVB, est un artiste pluridisciplinaire, il questionne le cinéma, ses rouages et ses pratiques autour de l'image, d'internet, de la mise en scène, du jeu de l'acteur réalisant des formes plastiques et filmiques.

Une formation qui va du DNSEP, obtenu à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Bourges à deux licences en arts du spectacle en cinéma et en théâtre à l'Université Paris III ainsi qu'une licence et une maîtrise en arts plastiques à l'Université Paris VIII.

Le champ artistique, très singulier d'Hervé Bezet, questionne la mise en scène de fictions conceptuelles.

L'artiste interroge l'image qui lui ouvre tout un champ d'exploitations et un contre-champ d'investigations, croisant des modes de production comme le multimédia, la peinture, la sculpture ou la photographie pouvant générer un scénario.

Ses mises en scènes, avec ces différents modes de représentation et de production concourent à nourrir une intrigue autour du « fake » (faux), du constant retournement des choses, de l'avant et du devers, du décor et des coulisses du décors, du champs et du contre-champ.

*Stéphane Doré*



Hervé Bezet, *COMMISSION DU CNC*, 2008, installation peintures, Dimensions variables. Courtesy Hervé Bezet. Crédit photo : Aurélien Chubilleau.

**Image disponible pour la presse**

## Samuel Bianchini (avec Sylvie Tissot)

### *Présentation de l'œuvre*

*En Réalités - I am a bugged program* est une installation qui met en œuvre un ordinateur ayant pour tâche d'exécuter un programme bogué. Sous les yeux du public, le programme tente d'écrire ce qu'il est : « I am a bugged program ».

Cette situation paradoxale à plus d'un titre est reconduite au sein même du programme : celui-ci, amené à « évaluer » régulièrement une proposition indécidable, est ainsi confronté à une situation rendant impossible la suite de son déroulement, l'obligeant à sans cesse récidiver. À la manière du paradoxe du menteur, chaque échec condamne sa réussite opératoire mais valide en partie ce qu'il énonce. Différentes vérités qui valent suivant le niveau de réalité auquel on les considère. Cette stratification de la réalité est représentée ici par quatre affichages simultanés de ce programme, dont la synchronisation rend perceptible leur source commune. Ainsi, sont donnés à voir, en train de s'écrire sur quatre écrans, le texte en langage « naturel », le script (langage d'informaticien) de ce programme, le code binaire (« langage machine ») qui en est déduit et la représentation quantique qui peut symboliser la valeur de vérité du paradoxe.

Jouant avec des processus informatiques élémentaires tout en les déjouant, cette installation rend perceptibles et même sensibles les formes temporelles qui habitent ces dispositifs aujourd'hui quotidiens et renoue avec certains pans de l'histoire de l'art travaillant sur l'énonciation et ses représentations, en premier lieu, l'Art conceptuel.

*Samuel Bianchini*

### *Présentation de l'auteur*

Samuel Bianchini est artiste et enseignant-chercheur à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD), Université PSL, Paris. Il vit et travaille à Paris.

Ses réalisations mettent en œuvre des opérations physiques et symboliques, en contexte, en public et en temps réel, nous incitant à contempler, à réfléchir autant qu'à agir. Soutenant le principe d'une « esthétique opérationnelle », Samuel Bianchini interroge les rapports entre nos dispositifs technologiques les plus prospectifs, nos modes de représentation, nos nouvelles formes d'expériences esthétiques et nos organisations sociopolitiques. Pour cela, il collabore avec de nombreux scientifiques et laboratoires de recherche en sciences de la nature et en ingénierie.

En relation étroite avec ses recherches et sa pratique artistique, il a entrepris un travail théorique qui donne lieu à de fréquentes publications : Éditions du Centre Pompidou, MIT Press, Analogues, Media-N - Journal of the New Media Caucus, Hermes, Les presses du réel, Springer, etc.

Image disponible pour la presse



Samuel Bianchini (avec Sylvie Tissot), *En Réalités - I am a bugged program*, 2009, Installation, programme sur ordinateur avec quatre écrans, Dimensions variables. Courtesy Samuel Bianchini. Crédit photo : Samuel Bianchini

# Guillaume Boissinot

## *Présentation de l'œuvre*

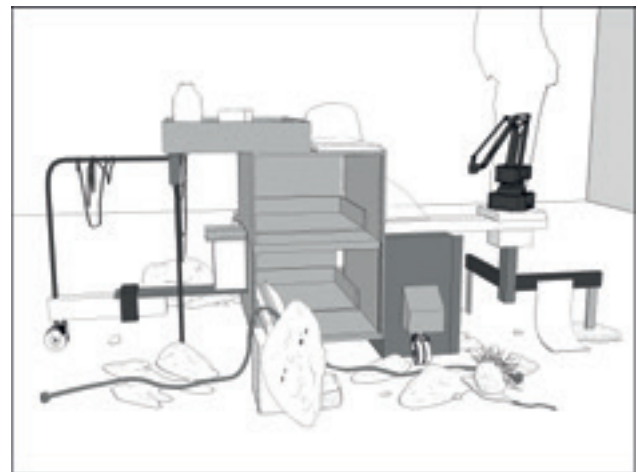
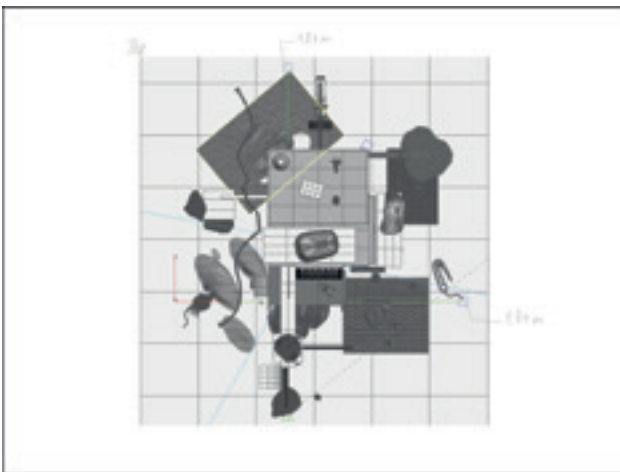
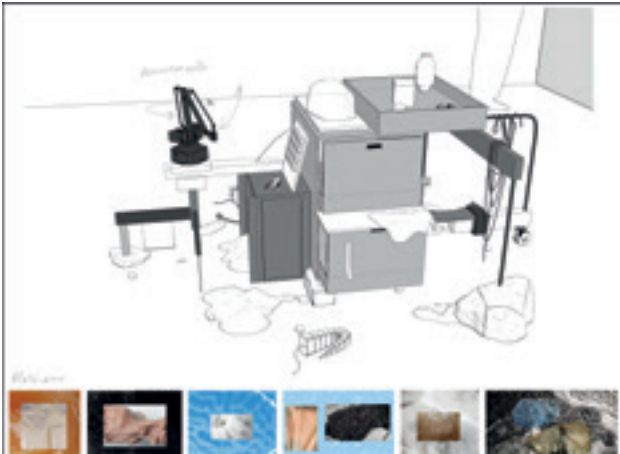
Ce projet d'installation est une étape dans un parcours de recherche sur nos conditions d'imagination des machines. Il prend comme point de départ certaines observations faites lors de l'étude d'un bras automatique : c'est le mouvement qui paraît donner vie à la matière inerte, et c'est d'un consensus entre nos usages et nos imaginaires que les formes de la machine semblent découler. Ce travail tend à ramener ces constats à leurs paradoxes : la vie et l'inerte ne s'opposent pas exactement, et les formes des machines sont peut-être bien autre chose que le résultat de nos rêves et de nos volontés. Il se dessine alors l'histoire d'un corps soumis à ces paradoxes, un corps grotesque et chaotique qui n'a jamais vraiment la possibilité de se constituer véritablement. Peut-être parce qu'il est indistinguable et inimaginable.

*Guillaume Boissinot*

## *Présentation de l'auteur*

Guillaume Boissinot est artiste et chercheur doctorant en art et philosophie à l'Université de Paris 8, il enseigne au sein de la licence design de jeux vidéo et de médias interactifs L3Di, Laval.

Guillaume Boissinot s'intéresse aux conceptions non anthropologiques de la technique, il a engagé un travail sur l'existence et le développement des objets techniques en dehors d'une causalité humaine, dans l'hypothèse d'une sorte d'autonomie. Ainsi, il peut reconsidérer l'intelligence artificielle dans la perspective des machines plutôt que dans son rapport à l'humain. Ce changement de point de vue vise à explorer ce qui nous échappe dans l'IA et mène sa recherche dans des projections où les frontières entre théorie et fiction sont devenues floues. A travers un travail de sculptures, d'installations et de dispositifs expérimentant un rapport non instrumental aux matières et aux formes des machines et à leur capacité de production, il cherche à faire émerger des fictions non-humaines sinon inhumaines.



Guillaume Boissinot, *La zone obscure de la morphogénèse*, 2021, Dessins préparatoires avec logiciel 3D, impression Photo Jet Encre, pelliculage satiné, montage sur Dibond 2 mm, 60 x 80 cm chaque. Courtesy Guillaume Boissinot. Crédit photo : Guillaume Boissinot.

**Image disponible pour la presse**

# Emilie Brout & Maxime Marion

## *Présentation de l'œuvre*

*Google Earth Movies* est constituée d'une série d'adaptations interactives de dix séquences emblématiques de films cultes, *The Shining* de Stanley Kubrick (1980), *Once upon a time in America* de Sergio Leone (1984), *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola (1979), *Fellini Roma* de Federico Fellini (1972), *Blow up* de Michelangelo Antonioni (1966), *West Side Story* de Robert Wise et Jerome Robbins (1960), *Les Dents de la mer* de Steven Spielberg (1975), *Rocky* de John G. Avildsen (1976), *Easy Rider* de Dennis Hopper (1969) et *Les Quatre Cents Coups* de François Truffaut (1959). Les scènes originales sont recréées et jouées dans le logiciel Google Earth offrant la possibilité d'explorer un monde en 3D vidé de tout personnage grâce au croisement de nombreuses sources satellites, topographiques et météorologiques. Les mouvements de caméra sont précisément retranscrits à l'endroit des lieux de tournage et en parfaite synchronisation avec l'extrait de la bande-son correspondant. Les séquences s'enchaînent dans un mouvement fluide et silencieux avec un zoom arrière sur la planète afin de bien visualiser leur emplacement. Cette œuvre peut être présentée de trois manières : installation interactive, installation vidéo dynamique et projection vidéo. Plus largement, le travail mené par Émilie Brout & Maxime Marion interroge, à travers les possibilités qu'offrent les nouveaux médias, leur implication dans notre perception de la réalité et de la fiction et leur impact sur notre comportement.

*FRAC Nouvel Aquitaine Bordeaux*

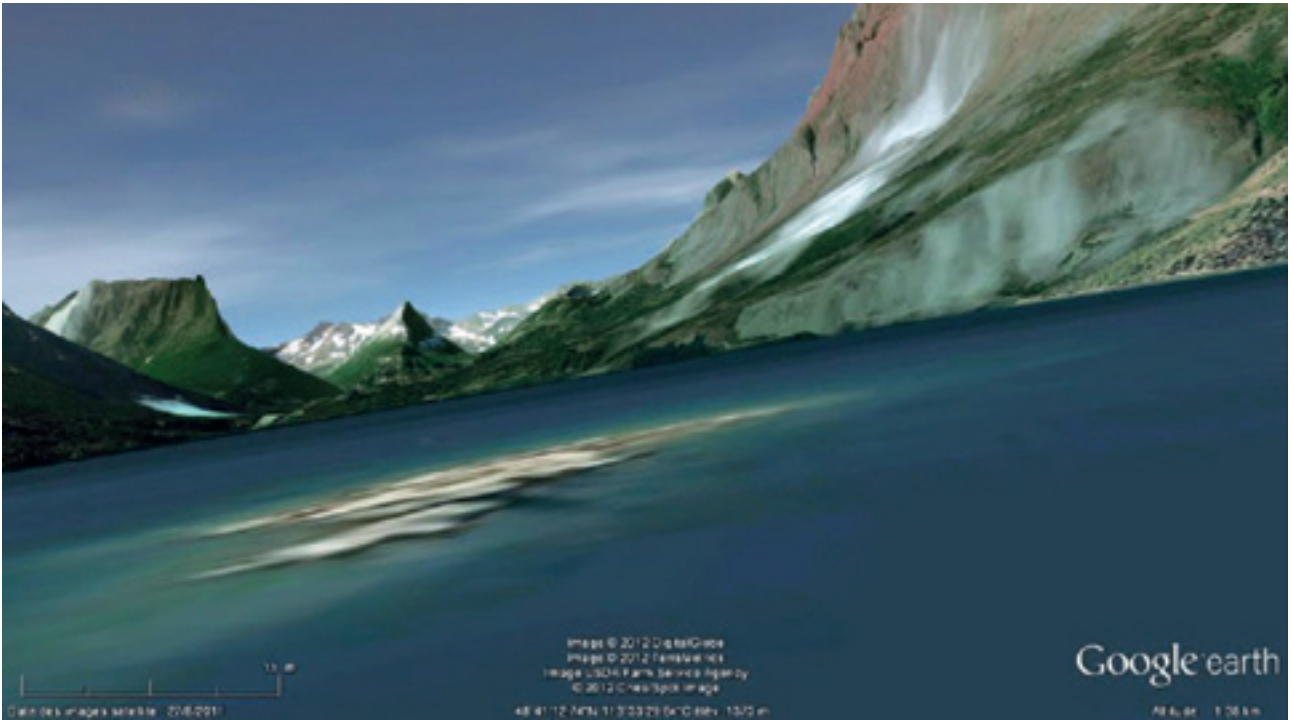
## *Présentation de l'auteur*

Duo d'artistes, vivent et travaillent à Paris.

« La signification de la valeur dans une ère post-quelle-qu'elle-soit, l'abondance en masse d'images - de la production aussi bien amateur que professionnelle aux images générées algorithmiquement - et le déplacement de l'artiste de la production à la post-production, et de la création d'œuvres à la génération de formats, sont tous des thèmes récurrents dans le travail récent d'Émilie Brout et Maxime Marion. Depuis 2009, le duo français s'est concentré sur des projets qui, réinventant le langage moderne du film, réemploient et s'approprient largement des contenus du web. Les libérant de leur statut de données apparemment insignifiantes et dénuées de valeur, ils les réarrangent en dispositifs complexes et narratifs, parfois générés algorithmiquement, ou encore en de puissantes images iconiques. »

*Domenico Quaranta, AFK. Texts on Artists 2011 - 2016, 2016, Link Editions*





Emilie Brout & Maxime Marion, *Google Earth Movies*, 2012, vidéo couleur, sonore, 23'50". Courtesy FRAC Nouvelle Aquitaine Bordeaux. Crédit photo : Emilie Brout & Maxime Marion.

**Image disponible pour la presse**

# Bernard Calet

## *Présentation de l'œuvre*

### **Vert incrustation**

Le postulat de départ est de dire que l'architecture est un écran (3D), un multi-écran dans le double sens de protecteur et surface de réception des images, mais aussi d'hyper-perméable aux flux. Une masse, une puissance physique contre une puissance plus invisible, plus insidieuse, dirais-je.

Cette sculpture travaille l'idée d'« architecture-cerveau ». La surface horizontale est verte. La peinture a été achetée chez des fournisseurs de matériel de production audiovisuelle, c'est le vert incrustation : *GREEN CHROMA KEY*. Ce vert permet d'incruster des objets, des personnages en action ou non dans différents paysages en post-production cinématographique. Le vert, couleur du « trucage » numérique est aussi, au sens large, la couleur la plus présente dans le paysage terrestre. Le format choisi est un rapport 16/9<sup>e</sup>. La surface verte est une référence précise à l'écran de fabrication et réception des images numériques, au lien entre LEDs vertes des circuits informatiques et enfin, un clin d'œil à une multitude de paysages possibles, d'un point de vue conceptuel.

*Bernard Calet*

## *Présentation de l'auteur*

Le travail de Bernard Calet prend le plus souvent la forme d'installations où sont utilisés différents médiums comme la sculpture, l'image photographique, la vidéo, le son. Le langage dans sa double fonction, définition et métaphore, est aussi une composante importante de son oeuvre. Les recherches de Bernard Calet portent depuis toujours sur la notion de l'espace et la complexité que la modernité a introduite dans notre relation à celui-ci, autrement dit la perception fusionnelle de ses multiples aspects : architecture, paysage, frontière, endroit de transit ou encore image cérébrale, point de fuite des flux communicationnels, zone floue de l'imaginaire... Tous ces « espaces » se (re) présentent en road movies superposés où le réel s'imbrique au fictionnel et vice-versa. Ils nous sont contemporains et, par cela même, insaisissables et incertains. Pour s'y situer, nous sommes contraints à un état de mobilisation non-stop, physique et mentale, entre un ici et un ailleurs, entre un « déjà » et un « pas encore » (Giorgio Agamben, *Qu'est-ce que le contemporain*, éditions Rivages, 2008)

*Anastassia Makridou-Bretonneau*



Bernard Calet, *Archi-data*, 2021, installation sculpture, viroc, cuivre, LED vertes, 110 x 115 x 118,8 cm. Courtesy Bernard Calet. Crédit photo : Bernard Calet.

**Image disponible pour la presse**

# Arthur Chiron

## *Présentation de l'œuvre*

La disparition de Roman Opalka le 6 août 2011 vient achever son œuvre 1965/1-∞. Ce jour-là, il laisse derrière lui le nombre 5 607 249 : La fin d'une entreprise qui se voulait par essence ne pas en avoir.

Le programme d'Opalka se voit ici traduit sous la forme d'un code informatique permettant la création d'un site internet. Celui-ci, au même titre que 1965/1-∞, donne lieu à un infini conceptuel idéal où la limite n'est plus tant donnée par l'engagement et la longévité de l'artiste que par les performances de l'ordinateur.

*Arthur Chiron*

## *Présentation de l'auteur*

« Les épiphytes sont des organismes qui poussent en se servant d'autres plantes comme support. Il ne s'agit pas de parasites car ils ne prélèvent rien au détriment de leur hôte. » (source : wikipedia)

Cette notion - transposée du domaine du végétal vers celui de la création - semble pouvoir s'appliquer à mes récents travaux, empruntant des œuvres à la fois aux champs des arts visuels qu'à ceux de la littérature ou du cinéma. Ces œuvres pré-existantes sont manipulées pour ce qu'elles m'offrent d'interstices, à partir desquels je m'attache à opérer différents gestes : juxtapositions, détournements, hommages, parodies, etc. Cette démarche vise à réinterpréter ce patrimoine culturel par la production de formes plurielles, pensées en juste adéquation avec l'intention sémantique.

*Arthur Chiron*



Arthur Chiron, *5 607 249*, 2021, installation vidéo avec connexion internet, Programmation (HTML), écran 75", boîtier interactif : Raspberry Pi, circuit imprimé et molette de souris, impressions 3D (PLA), verre synthétique (15 x 7,4 x 5,5 cm). Produit avec l'aide de Loris Chenebault Courtesy Arthur Chiron. Crédit photo : Galerie RDV Nantes.

**Image disponible pour la presse**

# Alain Declercq

## *Présentation de l'œuvre*

Vidéo présentant un personnage énigmatique rejoignant le Palais de Tokyo en taxi, puis pénétrant les sous-sols jusqu'à y découvrir l'atelier de fabrication d'un missile Tomahawk peint aux couleurs d'American Airlines.

*Feed Back/Pentagon* est une pièce commandée par le Palais de Tokyo à l'occasion de l'exposition « Hardcore » où fut présentée *American Airlines*, sculpture dont le film montre la fabrication en dévoilant ainsi d'emblée la dimension factice.

*Feed Back/Pentagon* se conclut par une séquence où apparaît le concepteur de la pièce joué par Cyrille Poy, ami d'Alain Declercq censé en être le sosie.

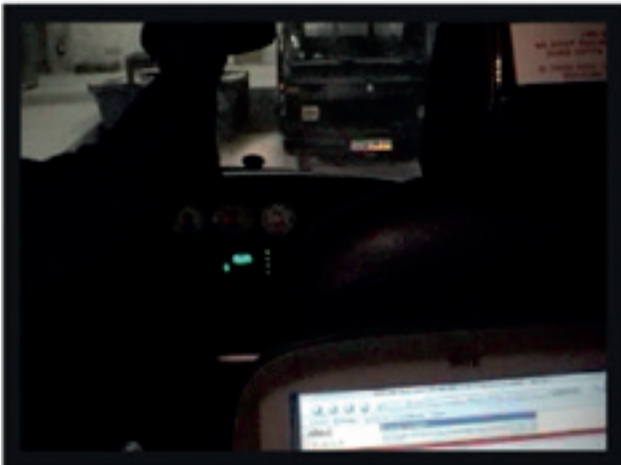
*Alain Declercq*

## *Présentation de l'auteur*

(...) Alain Declercq se rapproche de la dynamique de ce qu'il est convenu d'appeler les « médias tactiques », appellation héritée de la pensée de Michel de Certeau pour désigner les médias que l'on fait soi-même afin de contrer une pensée dominante véhiculée par les masses médias trop peu indépendants du pouvoir politique et économique. En ce sens, ce travail peut être perçu à la lumière du conflit rampant entre anciens et nouveaux médias qui permettent non seulement de jouer en contre, mais aussi d'organiser de nouvelles formes d'activisme.

(...) Entre deux siècles, entre deux régimes médiatiques, Alain Declercq met à l'épreuve ces modes de représentation en les impliquant dans un champ performatif contre nature. Figée, décontenancée, la représentation appelle à remonter le cours de ce qui l'a constituée : les luttes de pouvoir dans lesquelles elle est prise, elle a été prise. Si Alain Declercq appelle à des prises de conscience, il en marque autant la nécessité que l'insuffisance, car, la question qu'il nous retourne est également pratique : comment donner prise(s) ? Comment contrer ou se départir de l'emprise d'une société du spectacle qui tend à se renouveler et à s'accorder avec une société de contrôle en plein essor ?

*Samuel Bianchini*



Alain Declercq, Feed Back/Pentagon, 2003, vidéo, 6'20", Courtesy Collection du FRAC Midi-Pyrénées.  
Crédit photo : Alain Declercq.

Image disponible pour la presse

# Ana Ebsen

## *Présentation de l'œuvre*

Avec *Stay Inside*, Ana Ebsen commence une série d'images atmosphériques sur notre monde de demain, voir celui d'aujourd'hui. Cette image n'est pas très loin de représenter, de manière réaliste, l'ambiance de son atelier. Cet ensemble d'écrans cachés derrière des stores semble indiquer que l'artiste vient juste de partir, ou il est dans la pièce d'à côté, entrain de siroter une bière avec une cigarette à la bouche. A moins qu'il n'ait littéralement plongé dans les écrans pour devenir du code et resurgir au centre de l'image, tel un hologramme aux teintes vertes techno.

*Christophe Le Gac*

## *Présentation de l'auteur*

Fasciné par la culture cyberpunk, Ana Ebsen (alias Louis Robiolle) a commencé par dessiner des mondes à l'encre sur papier. Après avoir découvert des logiciels 3D, il plonge dans l'univers cyberpunk avec désir et stakhanovisme.

Lors de son diplôme aux beaux-arts d'Angers en juin 2019, il s'installe dans une cave et la transforme en espace aux allures d'un quartier à la *Blade Runner*. Depuis, il continue de développer son univers visuel singulier sur différents supports. Le son est une autre dimension qu'il met en scène lors de Lives Machines en concert ou sur des galettes numériques.

*Christophe Le Gac*





Ana Ebsen, *Stay Inside*, 2021 - 2021, Impression Photo Jet Encre, pelliculage satiné, montage sur Dibond 2 mm, 96 x 140 cm chacune. Courtesy Ana Ebsen. Crédit photo : Ana Ebsen.

Image disponible pour la presse

# EZCT Architecture & Design research

## *Présentation de l'œuvre*

Le processus de conception de cette chaise en bois contreplaqué témoigne de la démarche d'écologie computationnelle développée par EZCT et emprunte à la théorie de l'évolution de Darwin. Selon celle-ci, les parents transmettent « aveuglément » certaines caractéristiques génétiques à leurs enfants. Certains de ces individus - plus chanceux que d'autres - posséderont un patrimoine génétique qui leur permettra de mieux s'adapter à leur environnement. EZCT traduit ce processus biologique en langage mathématique grâce à l'intervention de Marc Schoenauer et Hatem Hamda, spécialistes en « algorithmes évolutionnaires » : une population de cent chaises est définie, chacune avec une structure « génétique » différente. Des croisements entre ces modèles de chaises sont artificiellement réalisés numériquement de façon aléatoire, donnant naissance à de nouvelles générations et créant des modèles hybrides. À côté de mutations aléatoires légères, l'algorithme réalise une sélection des qualités intéressantes chez les « individus » qui présenteront les meilleures « réponses » à certaines contraintes, telles que la légèreté et sa résistance au poids d'une personne assise.

Un millier de générations fut obtenu à partir de la population de départ. Le modèle présenté est issu de la série T1-M, 860<sup>e</sup> génération.

*FRAC Centre*

## *Présentation de l'auteur*

EZCT Architecture & Design Research interroge l'imbrication des sciences et des technologies dans le domaine de l'architecture. L'agence travaille sur les possibilités offertes par les logiciels informatiques, élaborant parallèlement une véritable cartographie des technologies *software* et *hardware*. Ce travail nécessite une pratique constante mais aussi une compréhension de la révolution numérique comme révolution linguistique et *in fine* anthropologique. EZCT fait ainsi appel à des environnements ou langages, tels que *Python* ou *mathematica* pour traduire, analyser et simuler le réel, sans pour autant aboutir à un réalisme stylistique. Selon EZCT, l'association entre sciences mathématiques et biologiques permet d'entrevoir d'autres possibilités de conception qui pourraient échapper aux créateurs par la mise au point d'algorithmes et de systèmes génératifs. EZCT interroge les nouvelles technologies en mettant l'accent sur les conditions de fabrication dont l'objet est la résultante littérale. Les prototypes réalisés à travers des machines à commande numérique sont ainsi l'exacte découpe des algorithmes. L'objet n'est que la visualisation de ses conditions de fabrication, juste la « révélation » du processus industriel.

EZCT Architecture & Design Research (easy city, ou « ville facile ») a été créé en 2000 par Philippe Morel (1973), Jelle Feringa (1978) et Félix Agid (1979).

*FRAC Centre*



EZCT Architecture & Design research, *Computational Chair Design*, 2004, Impression Photo Jet Encre, pelliculage satiné, montage sur Dibond 2 mm, 70 x 100 cm - 45 x 65 cm - 45 x 65 cm. Courtesy EZCT. Crédit photo : EZCT

**Image disponible pour la presse**

# Didier Fiúza Faustino

## *Présentation de l'œuvre*

*Networkers Unit* est un groupe d'unités minimales qui se connectent entre elles et aux réseaux immatériels du cyberspace. Séparé de son corps électronique (avatar), le corps primitif est laissé en état d'apesanteur entre intérieur et extérieur, exposé à la vue du public. La seule et unique fonction du bâtiment est de contenir l'être physique de son occupant.

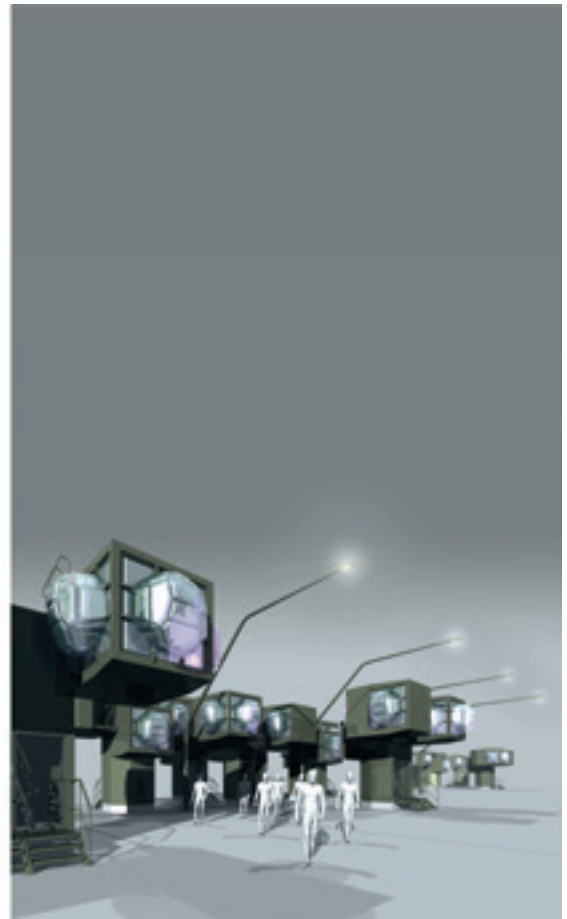
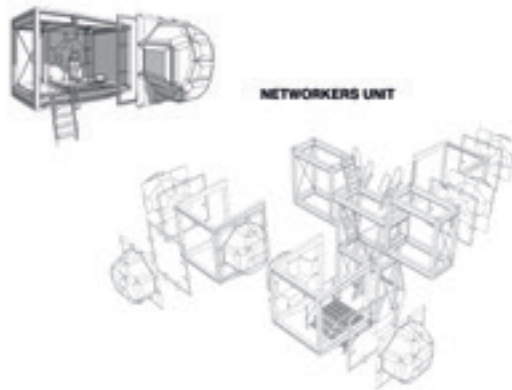
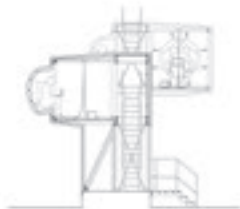
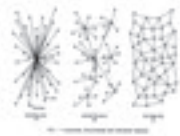
*Bureau des mésarchitectures*

## *Présentation de l'auteur*

La pratique architecturale (et artistique) de Didier Fiúza Faustino se définit avant tout par la pluralité des approches qui expérimentent les rapports complexes d'interaction liant le corps à l'espace. Projets d'habitats, vidéos, performances, installations, design, scénographies, écriture, conférences, constituent autant de moyens d'agir et de faire réagir au travers de productions qui éradiquent toute solution conformiste pour, au contraire, engager des réponses plus radicales et troublantes, favorisant chacune une « instabilité visuelle et physique » de l'utilisateur dans sa perception de l'espace. Intégrant le « dysfonctionnement comme vecteur de production de l'espace », Faustino ne définit pas l'architecture par ses composantes géométriques mais sensibles : l'architecture naît de l'expérience risquée que l'on peut en faire et engage l'utilisateur dans une authentique conscience « d'être dans l'architecture ». Interface active entre le corps et l'environnement dans lequel elle s'inscrit, l'architecture émane désormais de notions liées à la temporalité, au désir, à l'ambiguïté, à l'érotisme, à la découverte, à l'imprévu, à l'aléatoire, au dégradable.

Diplômé de l'École d'architecture de Paris Villemin (1995), Didier Fiúza Faustino (1968) a fondé à Paris le Laboratoire d'Architectures Performances et Sabotages (LAPS) en 1996, puis l'atelier pluridisciplinaire Le Fauteuil vert en 1997, la revue d'esthétique *Numeromagazine* à Lisbonne en 1998, et enfin le Bureau des Mesarchitectures avec Pascal Mazoyer à Paris en 2001, et Lisbonne depuis 2015.

*FRAC Centre*



Didier Fiúza Faustino, *Networkers Unit*, 2005, Impression Photo Jet Encre, pelliculage satiné, montage sur Dibond 2 mm, 100 x 140 cm. Courtesy Didier Fiúza Faustino. Crédit photo : Bureau des mésarchitectures.

Image disponible pour la presse

# Pierre Jean Giloux

## *Présentation de l'œuvre*

Après un séjour à la Villa Kujoyama (Kyoto), Pierre Jean Giloux décide de travailler les concepts inventés par un petit groupe d'architectes japonais : les métabolistes. Il en ressortira quatre films sous le nom de *Metabolism # Invisible Cities #*.

Dans cette série, le regard déambule dans les entrailles des mégapoles japonaises via les fenêtres des trains, de jour comme de nuit. A la vue de ces travellings hypnotisants, il est difficile de ne pas penser au cinéma de Ozu et d'un inoubliable plan-séquence dans le *Solaris* de Tarkovski, tourné à Tokyo au tout début des années 1970. L'un de ses court-métrages se nomme *Metabolism*, l'artiste y fait vivre le projet fou de Kurokawa, *Helix City* (1961), et *Clusters in the air* (1962), de Arata Isozaki - un moment associé au mouvement -, le tout sous une pluie de fleurs de cerisiers et un réalisme à s'y méprendre. Toute personne ne connaissant pas Tokyo, pense être devant des bâtiments existants, construits. Un autre court-métrage *Japan Principle*, continue la dérive urbaine, entre réalité et fiction, à bord du *The Egg of Winds*, projet volant de Toyo Ito - enfant métaboliste ! Le dernier court s'appelle *Stations*, entre film d'animation et documentaire, il montre plusieurs architectures réactivées de l'exposition universelle de Osaka et un projet virtuel sorti des eaux du lac Biwa, plus grande réserve d'eau naturelle du Japon.

Comme à la sortie d'un grand film de cinéma, il vous faut pas mal de temps pour vous reconnecter avec le monde des vivants et l'environnement bâti des alentours.

*Christophe Le Gac*

## *Présentation de l'auteur*

La pratique architecturale et artistique de Le travail de Pierre Jean Giloux se situe à la convergence de plusieurs pratiques : espace/volume et images. Ses vidéos sont le résultat d'associations et d'hybridations. Utilisant des techniques numériques, il développe un travail de collage et de montage qui inclut parfois des séquences animées en 2D et 3d. Les interventions graphiques sur ses images lui permettent de créer des « mondes reconstruits » qui modifient les perceptions du réel. L'enjeu est de faire cohabiter le virtuel et le réel dans un interstice inframince, afin d'établir un dialogue et de les questionner.

L'exposition et la projection de ses films prennent la forme d'installations immersives, où le spectateur est invité à déambuler à l'intérieur de dispositifs multi-écrans. Les associations d'images laissent le spectateur libre d'inventer et de composer ses propres récits. Il projette également ses films dans le cadre de festivals de vidéo et d'arts numériques. Intéressé par les formes urbaines et leurs évolutions, ses fictions prospectives ont pour point de départ les réalités urbaines et sociales filmées et photographiées, puis prolongées par des images de synthèse, ce que l'on appelle communément : la réalité augmentée.

Il a conçu « Invisible Cities » lors de sa résidence à la Villa Kujoyama à Kyoto en 2015. Cette tétralogie vidéo dresse le portrait de plusieurs villes japonaises et revisite la dernière utopie moderne : le mouvement métaboliste.



Pierre Jean Giloux, *Metabolism # Invisible Cities # Part 1 - 2 - 3 - 4*, 2015 - 2015 - 2016 - 2017, vidéo couleur, sonore, Part 1 = 6'48" - Part 2 = 4'13" - Part 3 = 5'00" - Part 4 = 7'24". Courtesy Pierre Jean Giloux. Crédit photo : Pierre Jean Giloux.

**Image disponible pour la presse**

# Günter Günschel

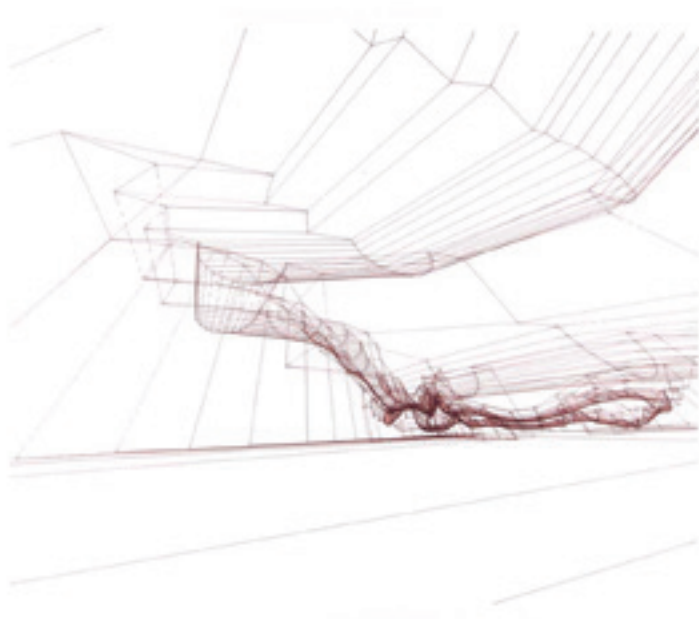
## *Présentation de l'œuvre*

L'œuvre de Günter Günschel est marquée par une recherche sur l'innovation des formes architecturales. A partir des années 1950, Günschel réalisera en effet d'innombrables esquisses, dans lesquelles il transpose les volumes géométriques étudiés dans ses maquettes ou études architectoniques dans des paysages sauvages, investis d'un imaginaire expressionniste. Tout au long de son parcours dédié à l'expérimentation, la prédilection pour la géométrie pure et rigoureuse croise l'imaginaire et l'expressivité débordante du dessinateur. Diplômé en 1955, Günschel s'engage dans une réflexion sur l'innovation des matériaux et des techniques et étudie la construction de voûtes, inscrivant sa recherche dans une tradition d'architectes-ingénieurs. À l'instar de Buckminster Fuller, Günschel poursuit le rêve d'une architecture légère, mobile et libérée des contingences de la réalité. Les systèmes de coques en béton qu'il étudie dès 1950 seront brevetés en 1957, année où il réalise avec Frei Otto la structure du pavillon *La ville de Demain* pour l'exposition internationale *Interbau* de Berlin. En 1958, Günschel rejoint le Groupe d'Etude d'Architecture Mobile (GEAM). Il proposera en 1961 pour l'exposition itinérante du GEAM le dessin d'une machine à fabriquer des maisons gonflables. Fasciné par la production mécanique de l'œuvre d'art, Günschel s'intéresse aussi aux effets de l'emploi de l'architecture numérique. Il adopte dès les années 1980 l'ordinateur comme outil d'expérimentation. Les formes résultant de ces recherches le rapprochent alors de la Déconstruction. *Cornelia Escher*

## *Présentation de l'auteur*

Architecte allemand, Günter Günschel a étudié l'architecture à l'Ecole de Giebichenstein à Halle (1947-1949) puis à l'Ecole des Beaux Arts de Berlin. Auteur d'articles et ouvrages (notamment *Große Konstrukteure* en 1966), il obtient en 1968 la chaire d'architecture expérimentale à l'Ecole des Beaux Arts de Brunswick. Il construira plusieurs ensembles de logements universitaires entre les années 1970 et 1990. Son œuvre architectonique et artistique a été présentée dans plusieurs expositions en Allemagne, en Suisse et en Pologne. *Cornelia Escher pour le FRAC centre*





Günter Günschel, *Architektonische Computerzeichnungen, 1987-1991*, dessin assisté par ordinateur (DAO), tirages sur papier, 29,6 x 42 cm (x2) - 29,6 x 34,6 cm. Courtesy et crédit photo : FRAC Centre

**Image disponible pour la presse**

## Ludovic Houplain (H5)

### *Présentation de l'œuvre*

#### *My Generation :*

Le grand patron de Walt Disney, Bob Iger, le déclarait l'autre jour :

« Hitler aurait adoré les réseaux sociaux. »

L'époque en général ne lui aurait pas déplu. Il se serait senti comme chez lui dans notre totalitarisme soft (de moins en moins soft). Et si on quittait une seconde nos smartphones pour ouvrir nos yeux grands fermés ? Le long d'un travelling de huit minutes, on traverse les différents mondes de notre temps - art contemporain, GAFA, sport, religions, pornographie, politique, finance ; vaches sacrées, veaux d'or, surveillance généralisée, opiums du peuple. Tout y passe. C'est Jérôme Bosch téléporté dans l'ère post Warhol. Si l'aliénation moderne est pointée du doigt, il n'y a pas de jugement moral, mais un détachement clinique à la Kubrick - les faits, rien que les faits. Si l'enrobage est pop, le fond est sombre, et la bande-son n'est pas moins anxiogène. Le film est sélectionné dans de nombreux festivals (Zagreb, Séoul, Athènes, Stuttgart, ...) et déjà primé à Annecy, Manchester, Houston, ...).

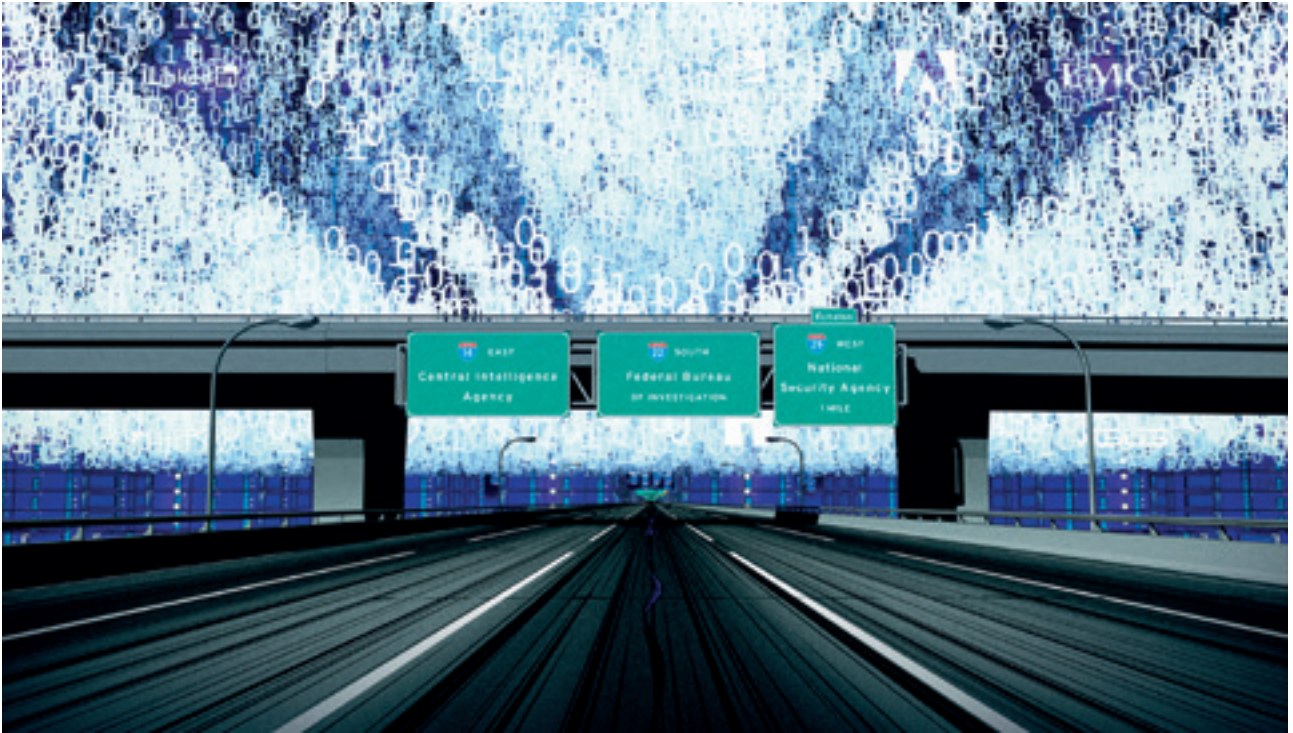
*H5*

### *Présentation de l'auteur*

Ludovic Houplain est le fondateur d'H5 et le co-réalisateur du court-métrage d'animation *Logorama* (2009) qui a remporté un Oscar.

Le collectif H5 est composé de graphistes ayant de nombreux clients dans les mondes de la mode, du luxe, de l'édition et de la musique. Créé en 1995, H5 fait partie de la fameuse French Touch des années 1990 (Daft Punk, Air, Alex Gopher...).

*H5*



Ludovic Houplain (H5), *My Generation*, 2019, Court-métrage en images animées 3D, 8'. Courtesy H5 & Mirwaïš. Crédit photo : H5.

Image disponible pour la presse

# Philippe Hurteau

## *Présentation de l'œuvre*

La série des « masques » - une hybridation du tableau et d'une face qui regarde le spectateur -, existe depuis l'origine du travail de Philippe Hurteau. Avec la série « Maskreen », ces masques deviennent des visages hybridés d'écrans, des *masques-masqués* en somme, mêlant ainsi un archaïsme directement inspiré par les arts tribaux et la technologie la plus actuelle.

« (...) bien que leurs fonctions soient presque inverses, les masques ne sont pas moins indispensables au groupe que les mots. Une société qui se croirait délivrée des masques ne pourrait être qu'une société où les masques, plus puissants encore qu'ailleurs, et pour mieux duper les hommes, se seraient eux-mêmes masqués. »

*Claude levi-Strauss*

Extrait de la préface du livre de Michel Revelard : *Masques du monde*, aux éditions La Renaissance Du Livre

## *Présentation de l'auteur*

Philippe Hurteau est un peintre qui produit aussi des images numériques, des installations picturales, et des textes. Depuis 1995, il confronte sa peinture à la question de l'écran, et au phénomène internet. Il a souvent cherché hors de France à confronter sa recherche à des pratiques différentes et à l'évolution historique de la mondialisation. Le projet *Antacom<sup>H</sup>*, un cycle de peinture défini comme un « théâtre de conscience » lancé en 2008, questionne la définition et la place du Sujet face au chaos contemporain, dans une société de l'information totale.



Philippe Hurteau, *Maskreen 9*, 2021, Bois, toile, peinture huile, ordinateur, matériau composite aluminium, terre, mâchoire de requin, 180 x 130 cm. Courtesy Philippe Hurteau. Crédit photo : Philippe Hurteau.

**Image disponible pour la presse**

# Paul Kessel

## *Présentation de l'œuvre*

*Ballade* est un jeu vidéo qui se joue assis, sur un tapis jaune. On y explore un vaste désert, lentement. On peut choisir d'aller directement à la sortie, ou de prendre le temps d'explorer l'environnement, de découvrir les infrastructures et les écosystèmes qui s'y trouvent.

Appuyez sur le bouton noir du boîtier pour lancer une nouvelle partie. Déplacez-vous avec le stick analogique, et revenez à un endroit sûr en appuyant sur une des gâchettes.

## *Présentation de l'auteur*

Paul Kessel est un étudiant au master de l'école nationale du jeu et des médias interactifs numériques. Il est diplômé des beaux-arts de Poitiers et conçoit des jeux vidéo, et souvent leurs contrôleurs alternatifs, depuis 5 ans.



Paul Kessel, *Ballade*, 2020, Installation avec écran et tapis, jeu vidéoludique. Crédit photo : Paul Kessel.

# Anne-Sarah Le Meur

## *Présentation de l'œuvre*

*Rosal\_377, Rosaire\_02, Temporose\_205, Rosespose\_344...*, extraites de la pièce générative *Rose Apothéose* (2018), appartiennent au cycle *Au Creux de l'Obscur*, commencé en 2000, autour des phénomènes lumineux non réalistes en image 3D. En 2018, Anne-Sarah Le Meur passe d'arrière plans noirs à des fonds rouges puis roses. S'ensuivent des jeux plastiques inattendus, et à ravir, entre teintes proches ou opposées, glissades d'aplats progressivement estompés, langues de couleurs sur légers frissons de surface. Cela, grâce à des nombres, petit nombres, boucles, fonctions géométriques simples, patiemment explorés et retournés, puis encapsulés dans un programme.

### *Collaborateurs techniques :*

Francis Bras/Interface-Z, Didier Bouchon/Le Cube, François Pêcheux

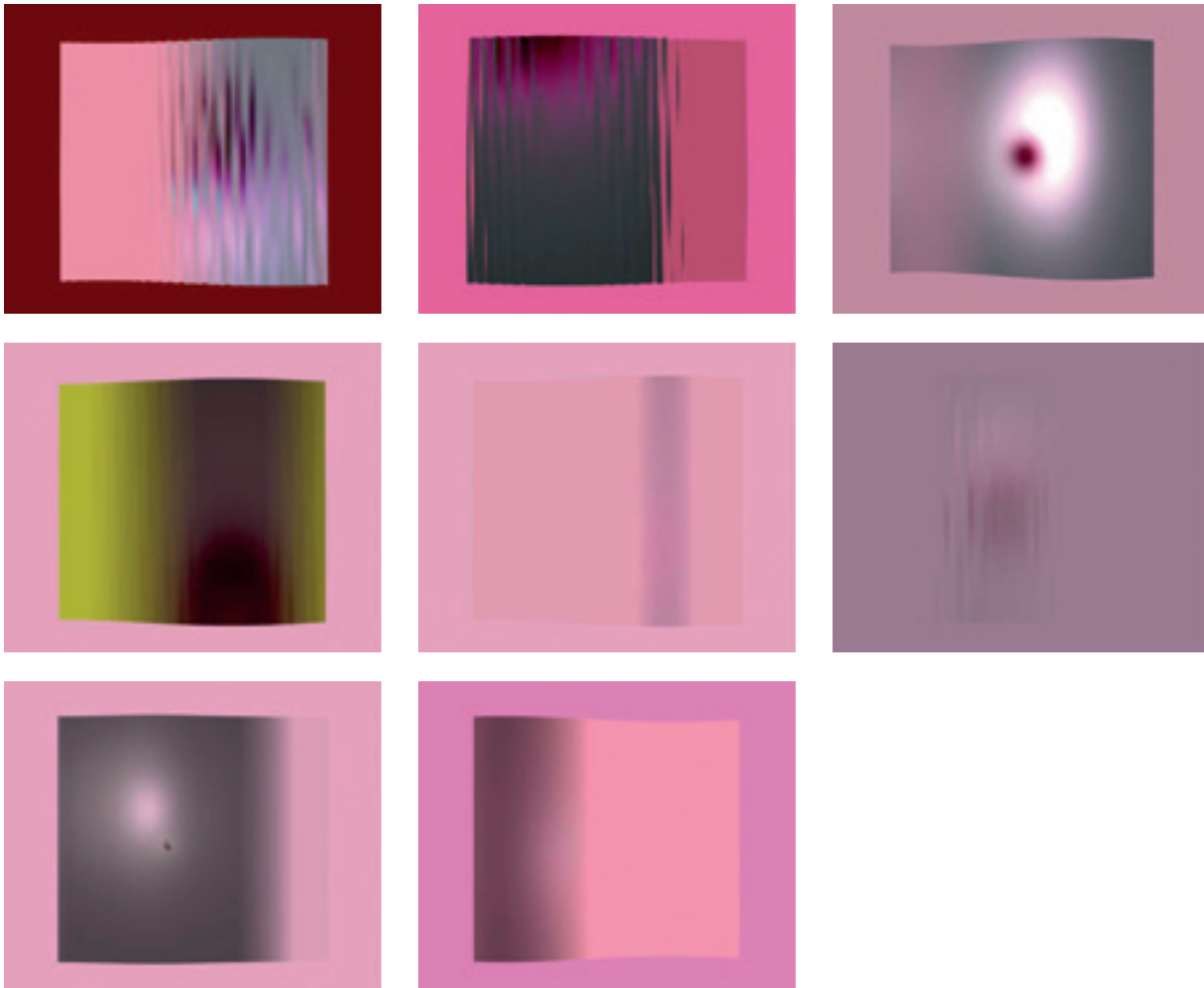
## *Présentation de l'auteur*

Avec Anne-Sarah Le Meur place au rose ! Rose chewing-gum ou fuchsia, vieux rose, rose abricot-pâle-peau, rose frais, rose laiteux... Les compositions des surfaces s'organisent alors autour de couleurs veloutées et chaudes, parfois contrastées et ponctuées d'opposées : jaune vif, vert franc. Parfois un rose ne révèle qu'au deuxième temps du regard qu'il est juxtaposé à une teinte similaire, légèrement différente, indécélable rapidement, mais qui crisse ensuite doucement sous l'œil. Rose acidulé ? Entremêlement de minimalisme et de rutilance. L'espace 3D d'Anne-Sarah Le Meur présente la particularité d'être « diminué », réduit paradoxalement à une surface en mouvement, donc en léger volume, dans un entre-deux de presque épaisseur. Alors que notre société encourage constamment au plus vite, au plus grand, au plus visible..., l'ambition de cette artiste vise un « moins », pour un « mieux » : son laps de volume amène d'infimes mais subtils effets plastiques liés à la perspective.

Dans la continuité des grands peintres obsédés par les sensations colorées, Anne-Sarah Le Meur explore inlassablement les rapports de tons, coupants ou estompés, les textures, fibreuses ou soyeuses, les rythmes d'ondes... Par des boucles, combinatoires et constantes variations sur les nombres, les métamorphoses lentes deviennent caresses ou brusqueries joyeuses pour le regard. Érotique, cette abstraction ?

*Galerie Charlot*





E3\_3\_Nacre\_210  
 Rosal\_333  
 Rosespose\_344

Rerose\_138  
 Rosal\_377  
 Temporose\_205

Rosaire\_02  
 Rosespe\_010

-  
 Anne-sarah Le Meur, *Série Rose Apothéose*, 2018, Image 3D, tirages chromogènes contrecollés sur dibond, 45 x 40 cm. Courtesy Anne-Sarah Le Meur & Galerie Charlot. Crédit photo : Anne-Sarah Le Meur.

**Image disponible pour la presse**

## MLAV-Land (Maud Lévy & Antoine Vercoutère)

### *Présentation de l'œuvre*

Nous tendons vers la conquête toujours plus vaste d'un système de valeurs raisonné et ordonné. Nous vivons dans ce que nous pouvons compter, et dans ce qui compte, et l'existence d'une réalité tient paradoxalement à sa quantification précise. Le tas est dans l'entre-deux monde, il ne compte pas. C'est un objet amorphe fantomatique, qui parfois vient nous hanter. Ni mort ni vivant, en attente.

Le propre de l'Homme n'est-il pas de réduire, jour après jour, les zones d'entassement pour les faire entrer dans la zone lumineuse du mesurable et du quantifiable ? Et dans ce cas, n'y a-t-il pas un échec total de cette lumineuse promesse dans la mesure où le tas ne diminue pas ?

*La Mesure et le Tas, fiction et réalité* est une installation vidéo. Elle est réalisée à partir de recherches transversales mêlant entretiens, expérimentations, enregistrements, et scans photogrammétriques. L'ensemble de cette production constitue un agencement de médias synchronisés et d'objets originaux conçus pour l'occasion.

*MLAV-Land*

Réalisé dans le cadre du Pli Public Workshop.

*Organisation* : Pli Editions & Pli Public Workshop.

Coproduction Pavillon de l'Arsenal & PAF Atelier.

Exposition du 29 novembre 2019 au 12 janvier 2020 au Pavillon de l'Arsenal.

### *Présentation de l'auteur*

MLAV.LAND est un territoire de recherches, d'explorations, d'investigations, et de production sur l'architecture, et ce que nous considérons comme ses pratiques voisines. Nous définissons notre pratique selon un large spectre allant du processus de projet d'architecture classique, jusqu'à des expérimentations numériques, visuelles, cinématographiques, narratives, performatives, et musicales. Nous recherchons, dans un processus d'investigation permanent, à produire des lieux réels et virtuels d'expérimentation et de solutions. En explorant des conditions décisives, formant un large paysage prospectif, nous voulons faire émerger une vision sur des problématiques futures, qui questionnent déjà notre pratique architecturale contemporaine. Nous portons dans ces problématiques la conviction que ces questionnements prospectifs révèlent un état présent. Convaincus que la réalité ambiante se définit par une multiplicité de domaines, de mesures, de dialogues, il nous est indispensable de tenter d'en saisir une partie. C'est donc sous la forme d'une recherche diffuse que nous voulons aborder nos sujets et les faire dialoguer, en installant une organisation rhizomatique de lieux autonomes et interconnectés ; d'intérêts, de curiosités, de recherches, de rencontres, de narrations, etc.

*MLAV-Land*



MLAV-Land (Maud Lévy & Antoine Vercoutère), *La Mesure et le Tas, fiction et réalité*, 2019, Installation vidéo avec néons, Dimensions variables, Courtesy MLAV-Land, Pli Editions, PAF Atelier, Pavillon de l'Arsenal - Paris. Crédit photo : CLG.

**Image disponible pour la presse**

# Manfred Mohr

## *Présentation de l'œuvre*

Après avoir découvert à l'Institut météorologique parisien une unité de dessin adaptée à la mise en œuvre de ses œuvres en série en 1968, le peintre et musicien Manfred Mohr a été l'un des premiers artistes à se préoccuper de l'ordinateur. Fonctionnant avec la neige visible sur un écran de visualisation qui ne reçoit pas de signal, cette œuvre rend visible une structure linéaire composée de paramètres aléatoires à haute densité d'information.

*P-036* appartient à la première période des travaux algorithmiques de Mohr (1969-1972), au cours de laquelle il a travaillé avec des constructions d'images automatisées et logiques. Il a programmé ses propres algorithmes qui avaient des qualités différentes et ont fonctionné au hasard - un effet qu'il a appelé « filtre esthétique » - créant ainsi des œuvres uniques à chaque fois.

<http://www.medienkunstnetz.de/works/p-36/>

## *Présentation de l'auteur*

Manfred Mohr est considéré comme un pionnier de l'art digital. Sa pensée artistique change radicalement suite à la découverte de l'« esthétique de l'information » du Prof. Max Bense au début des années 1960. Rapidement, son travail évolue d'un expressionnisme abstrait vers une géométrie algorithmique générée par ordinateur. Encouragé par le compositeur de musique algorithmique Pierre Barbaud, qu'il rencontre en 1967, Mohr programme ses premiers dessins à l'ordinateur en 1969.

Son travail fait partie de plusieurs collections : Centre Pompidou, Paris ; Joseph Albers Museum, Bottrop ; Mary and Leigh Block Museum of Art, Chicago ; Victoria and Albert Museum, London ; Ludwig Museum, Cologne ; Wilhelm-Hack-Museum, Ludwigshafen ; Kunstmuseum Stuttgart, Stuttgart ; Stedelijk Museum, Amsterdam ; Museum im Kulturspeicher, Würzburg ; Kunsthalle Bremen, Bremen ; Musée d'Art Moderne et Contemporain, Strasbourg ; Daimler Contemporary, Berlin ; Musée d'Art Contemporain, Montreal ; Borusan Art Collection, Istanbul ; McCrory Collection, New York ; Esther Grether Collection, Basel.

*Galerie Charlot*



Manfred Mohr, *P-036*, 1970, Dessin sur papier par traceur, 75 x 94 cm. Courtesy Manfred Mohr. Cr dit photo : Galerie Charlot - Paris

Image disponible pour la presse

# Julien Prévieux

## *Présentation de l'œuvre*

Après un passage en classe prépa HEC, Julien Prévieux mène en parallèle un cursus à l'École supérieure d'art de Grenoble et des études de biologie à l'université. Étrange manière que d'introduire la pratique d'un artiste par ses années de formation. En forçant un peu, on y découvrirait sûrement l'origine de son intérêt pour l'économie et les dérives des systèmes financiers, la définition de protocoles poussés à l'absurde, la constitution de base de données, collections d'objets improbables, vernaculaires ou obsolètes qui véhiculent malgré eux un sens et des enjeux qui les dépassent. Mais peut-être que chez Julien Prévieux tout commence par une histoire de CV - ou presque. Au début des années 2000, il se fait notamment connaître en rédigeant des *Lettres de non-motivation* - plus de 1000 à l'heure actuelle - dans lesquelles il répond par la négative aux offres d'emploi parues dans la presse, expliquant avec un humour féroce et cathartique les raisons qui l'amènent avec regret à décliner toutes ces propositions. Cette œuvre est emblématique de la manière dont l'artiste s'approprie les codes, langages et logiques de certains secteurs d'activité ou de pratiques liées à l'organisation du savoir tout en les retournant littéralement contre eux-mêmes afin d'en faire surgir contradictions et aberrations. Il développe ainsi une stratégie du contre-emploi dans laquelle les logiciels informatiques d'aide à la décision produisent des diagrammes aussi ubuesques qu'inquiétants (...).

*Raphaël Brunel*

## *Présentation de l'auteur*

Les algorithmes sont parmi nous. Mais où ? Cette œuvre permet de leur mettre la main dessus - littéralement. *Menace 2 (Machine Educable Noughts and Crosses Engine)* est un meuble qui apprend à jouer au morpion. Il s'agit d'une réplique pérenne de l'une des premières machines capable d'apprendre. Elle a été créée en 1961 par Donald Michie à l'aide de boîtes d'allumettes pour implémenter un algorithme d'apprentissage par renforcement. L'apprentissage par renforcement consiste à apprendre les meilleurs choix possibles dans une situation donnée à partir d'essais et d'erreurs. Les meilleures décisions voient leurs probabilités d'apparition augmenter tandis que les plus mauvaises ont progressivement moins de chance d'apparaître. Cet algorithme est à l'œuvre de manière invisible dans nos machines actuelles mais ce dispositif à tiroirs permet d'en saisir les principes en l'exécutant « physiquement ».

*Julien Prévieux*



Julien Prévieux, *Menace 2*, 2010, Chêne, contreplaqué, métal, toile et billes en terre, 200 x 180 x 70 cm. Courtesy Julien Prévieux, FRAC Normandie Caen. Crédit photo : Julien Prévieux.

**Image disponible pour la presse**

# Sabrina Ratté

## *Présentation de l'œuvre*

Inspirée par les écrits de Donna Haraway, d'Ursula Le Guin, et de Greg Egan, l'œuvre nous plonge dans un futur spéculatif, où des échantillons d'espèces végétales alors disparues sont conservés et exposés dans une salle d'archives virtuelles. Par l'entremise du montage et de stratégies visuelles, cette salle d'archives se transforme sporadiquement sous l'effet d'interférences provoquées par la mémoire émanant des plantes répertoriées, laissant entrevoir les traces d'un passé qui continue à hanter les lieux. *Floralia* est une simulation d'écosystèmes née de la fusion entre technologie et matière organique, où passé et futur cohabitent dans une perpétuelle mise en tension du présent.

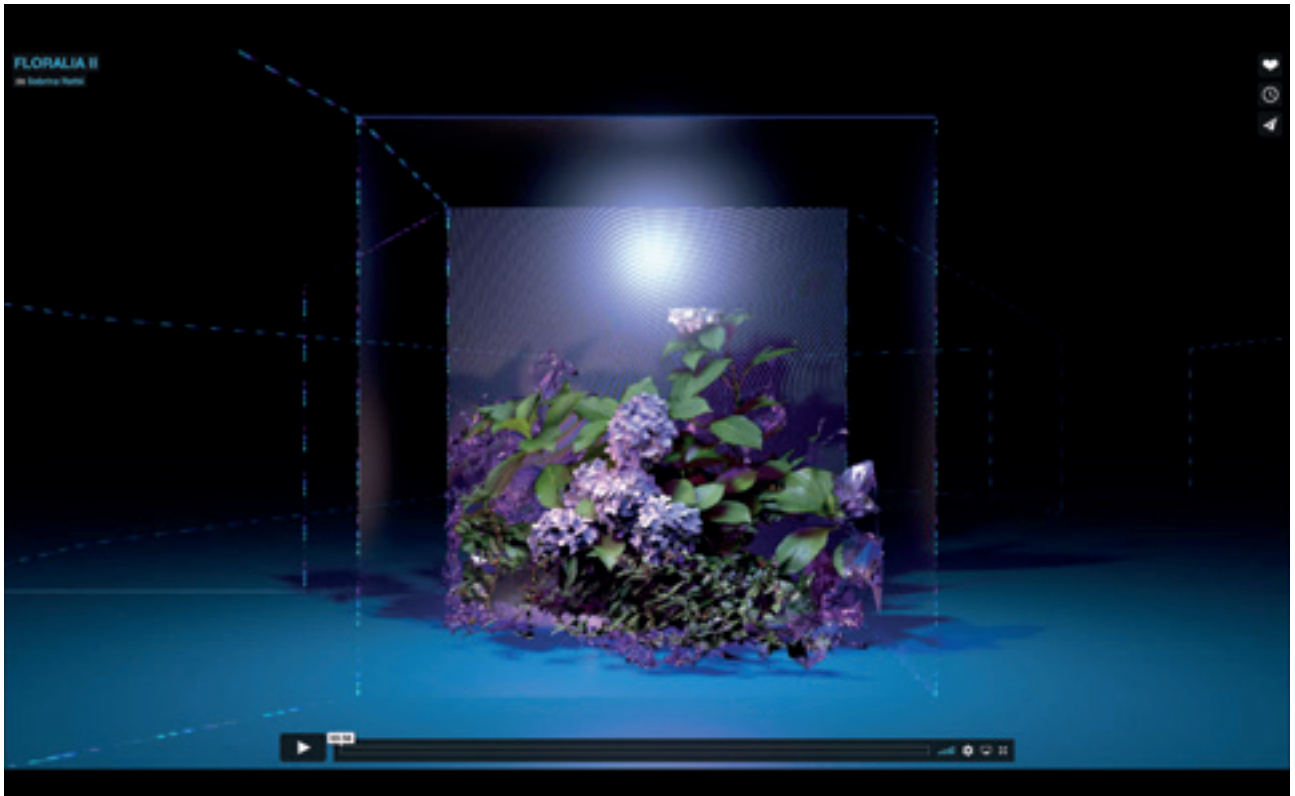
*Sabrina Ratté*

## *Présentation de l'auteur*

Sabrina Ratté est une artiste d'origine canadienne vivant à Paris. Sa pratique s'intéresse aux multiples manifestations de l'image numérique : la vidéo analogique, l'animation 3D, la photographie, l'impression, la sculpture, la réalité virtuelle et l'installation. L'intégration continue de nouvelles techniques appuie formellement les thèmes qui traversent ses œuvres tels que l'influence psychologique qu'exerce l'architecture et l'environnement numérique sur notre perception du monde ainsi que la relation que nous entretenons avec l'aspect virtuel de l'existence. Elle a été nommée pour le Prix Sobey pour les arts en 2019 et 2020. Ses œuvres ont été présentées internationalement par plusieurs institutions dont le Musée Laforet (Tokyo), le Centre Pompidou (Paris), le Musée National des Beaux-arts du Québec (Québec), Thoma Foundation (Santa Fe), le Centre PHI (Montreal), Whitney Museum of Art (New York), Chronus Art Center, (Shanghai), Museum of the Moving Image (New York).

*Galerie Charlot*





Sabrina Ratté, *Floralia II*, 2021, Série de vidéos, installation, papier-peint, réalité virtuelle, 3'56", 800 x 293 cm pour le papier-peint. Courtesy Sabrina Ratté et la Galerie Charlot. Crédit photo : Sabrina Ratté

Image disponible pour la presse

# Antoine Schmitt

## *Présentation de l'œuvre*

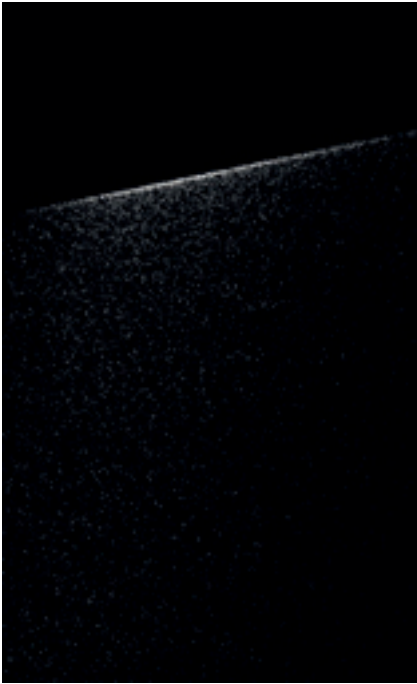
La série « Cascades » s'inspire des peintures traditionnelles chinoises et porte sur la figure de la cascade, symbole et incarnation du mouvement permanent. L'eau coule, toujours différente mais toujours similaire, à la fois immuable et en flux. Par son mouvement, elle révèle les éléments statiques de l'univers, qui ne changent jamais mais changent lentement. Dans la peinture chinoise, les éléments immuables sont les montagnes, ici ce sont les interventions humaines : un cube détrempé par l'eau, une source rectiligne... Les œuvres de la série « Cascades » sont des compositions précisément construites qui explorent ce dialogue entre la nature changeante de la réalité et l'impression rationnelle de l'être humain. Elle sont faites de particules de pixels mues par des algorithmes génératifs de dynamique des fluides, toujours en mouvement, toujours différentes, toujours similaires à elle-mêmes.

*Antoine Schmitt*

## *Présentation de l'auteur*

Artiste plasticien, Antoine Schmitt crée des œuvres sous forme d'objets, d'installations et de situations pour traiter des processus du mouvement et en questionner les problématiques intrinsèques, de nature plastique, philosophique ou sociale. Héritier de l'art cinétique et de l'art cybernétique, nourri de science-fiction métaphysique, il interroge inlassablement les interactions dynamiques entre nature humaine et nature de la réalité. À l'origine ingénieur programmeur en relations homme-machine et en intelligence artificielle, il place maintenant le programme, matériau artistique contemporain et unique par sa qualité active, au cœur de ses créations pour révéler et littéralement manipuler les forces à l'œuvre. Avec une esthétique précise et minimale, il pose la question du mouvement, de ses causes et de ses formes. Antoine Schmitt a entrepris, seul ou à travers des collaborations, d'articuler cette approche à des champs artistiques plus établis comme la danse, la musique, le cinéma, l'architecture ou la littérature. Comme théoricien, conférencier et éditeur du portail [gratin.org](http://gratin.org), il explore le champ de l'art programmé.

*Antoine Schmitt*



Grand Oblique  
(Capture vidéo)



Flux Droit  
(Capture vidéo)



Ondée sur Cube Oblique  
(Capture vidéo)

-

Antoine Schmitt, *Cascades* (série), 2018, vidéos génératives, durée infinie. Courtesy Antoine Schmitt et la Galerie Charlot. Crédit photo : Antoine Schmitt

**Image disponible pour la presse**

## Jeffrey Shaw (avec Dirk Groeneveld)

### *Présentation de l'œuvre*

*The Legible City* est une installation artistique interactive pionnière où le visiteur fait du vélo stationnaire à travers une représentation simulée d'une ville constituée de lettres tridimensionnelles générées par ordinateur qui forment des mots et des phrases le long des rues. En utilisant les plans de terrain des villes réelles - Manhattan, Amsterdam et Karlsruhe - *The Legible City* remplace complètement l'architecture existante de ces villes par des formations textuelles écrites et compilées par Dirk Groeneveld. Voyager à travers ces villes de mots est donc un voyage de lecture ; choisir le chemin que l'on emprunte crée une recombinaison de ces textes et des conjonctions spontanées de sens. Le guidon et les pédales de l'interface du vélo donnent au spectateur un contrôle interactif sur la direction et la vitesse de déplacement. L'effort physique du cyclisme dans le monde réel est transposé dans l'environnement virtuel, créant une conjonction kinesthésique du corps actif dans le domaine virtuel. Un vidéoprojecteur projette l'image générée par ordinateur sur un grand écran, et un petit écran LCD devant le vélo montre un plan simple du sol de chaque ville et la position immédiate du cycliste là-bas. Chaque scénario a une couleur de lettre spécifique, de sorte que si le cycliste le souhaite, il peut suivre les chemins de chaque narration.

*Jeffrey Shaw*

### *Présentation de l'auteur*

Shaw a été l'un des premiers artistes à s'engager dans des formes d'art médiatique participatives, interactives et contrôlées par ordinateur. Il est considéré comme l'un des principaux représentants de l'art informatique. Dès les années 1960, il s'est lancé dans des projets relatifs au cinéma élargi : pendant sa performance, des images étaient projetées sur des surfaces instables ou mobiles telles que la vapeur, la fumée ou le corps des spectateurs. Cela a permis l'émergence de nouvelles relations cinématiquement déterminées entre les espaces et les images. Les espaces dynamiques et architecturaux sont restés importants dans le travail de Shaw. Au cours des années 1970, ses « gonflables » - salles gonflables en feuilles de plastique transparent - ont été suivies d'espaces lumineux pour la projection laser, puis de spectacles de lumière pour les concerts de rock, et enfin d'installations vidéo et d'images informatiques projetées, en temps réel, dans un cadre qui changeait selon le déplacement du spectateur. Le travail de Shaw se caractérise par son engagement en faveur du dialogue et de la coopération, non seulement avec d'autres artistes et avec des experts techniques pertinents, mais aussi avec le public. Les œuvres les plus connues de Shaw comprennent *Inventer la Terre (Inventing the World, 1986)*, *The Legible City (1988-91)* et *The Golden Calf (1995)* ; et *Place - a user's manual (1997)* ; elles combinent des éléments de panorama avec de la peinture, de la photographie et des textes pour créer un espace virtuel qui entoure entièrement le visiteur.

ZKM



Jeffrey Shaw (avec Dirk Groeneveld), *The Legible City*, 1989, vélo d'appartement, écran avec vidéo-projecteur, Software : Gideon May, Lothar Schmitt - Hardware : Charly Jungbauer, Huib Nelissen, Dimensions variables. Courtesy Jeffrey Shaw (avec Dirk Groeneveld) et ZKM. Crédit photo : Marco Caselli.

**Image disponible pour la presse**

## Laurent Signac et Thierry Pasquier (Le jeu de la vie)

### *Présentation de l'œuvre*

Ce « jeu sans joueur et sans fin », présenté dans l'exposition, a été créé en 1970 par John Horton Conway, mathématicien britannique très prolifique, né en 1937 et décédé le 11 avril 2020 de la Covid-19. Ses règles très simples génèrent un monde fascinant, d'une grande richesse et d'une austère beauté.

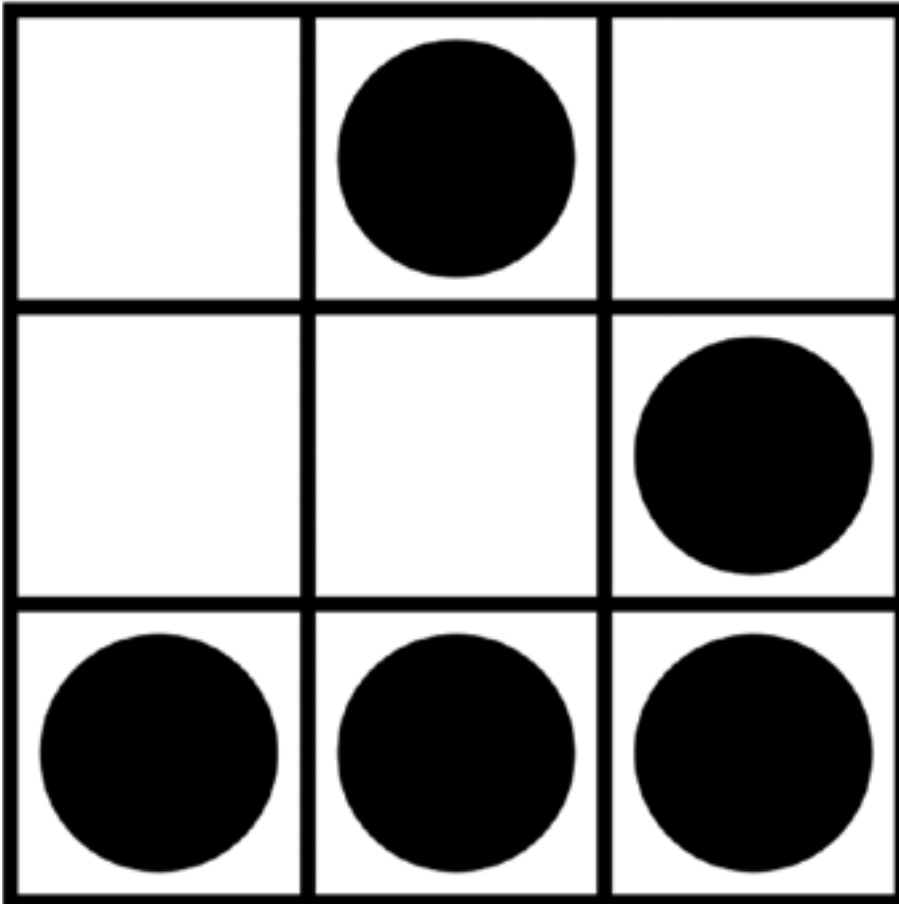
Le jeu de la vie est plus qu'un amusement mathématique et informatique.

C'est un automate cellulaire particulier. Les automates cellulaires permettent de mieux comprendre des phénomènes observés chez les êtres vivants et dans la nature, notamment d'appréhender des notions comme l'auto-organisation, l'émergence de propriétés nouvelles et l'évolution chaotique des systèmes dynamiques. Ils sont, par exemples, utilisés pour étudier la propagation des feux de forêts ou la parure du lézard ocellé.

*Laurent Signac et Thierry Pasquier*

### *Présentation de l'auteur*

Pour l'exposition, avec la participation de Thierry Pasquier et le soutien de l'Espace Mendès France, Laurent Signac (enseignant à l'ENSI Poitiers) a conçu et réalisé un « jeu de la vie » qui entre en interaction avec le visiteur pour générer des configurations quasiment uniques à l'esthétique sans cesse renouvelée.



Le planeur appelé *The Ants 2*, par John Conway est le plus petit vaisseau du jeu de vie : cinq cellules contenues dans un carré de trois cellules sur trois. Il se déplace d'une case en diagonale toutes les quatre générations.



Le lézard ocellé porte sur son dos un « automate cellulaire », similaire au célèbre « jeu de la vie » de Conway. Crédit : Bernard Dupont - CC BY-SA 2.0.

# Wilfried Thierry

## *Présentation de l'œuvre*

Depuis quelques années, il investit le jeu vidéo comme champ de recherche plastique. Dans le cadre de L'atelier des mémoires vives et imaginaires, il présente *Faber* et *Dis/orderer* - créés avec le moteur de jeu vidéo Unity - qui explorent des fictions post-humaines. Introduits par une manette de jeu fossilisée, ces programmes explorent des univers virtuels qui résisteraient à la présence humaine et qui questionnent le statut des joueur.euse.s dans ces réalités ordonnées.

*Wilfried Thierry*

## *Présentation de l'auteur*

Musicien et artiste plasticien, Wilfried Thierry questionne nos rapports à la présence, à la contingence humaine, à la technique.

Depuis le début des années 2000, il s'empare des outils de l'image en mouvement, du numérique et du son dans une recherche basée principalement sur des objets éphémères, dont l'existence s'appuie sur l'espace/temps qui les accueille. Musicien et vidéaste de formation, il explore tous les champs possibles du son et de l'image en mouvement dans des œuvres essentiellement performatives. Installation numérique, performance vocale, orchestre de synthétiseurs, performance théâtrale, jeu vidéo, musique générative, sont autant de moyens d'explorer notre rapport à la présence - de soi, de l'autre -, aux fictions qui composent notre réel, aux attentes que nous portons dans les objets qui nous entourent.

De la recherche pure aux ciné-concerts, sa pratique musicale s'inscrit dans cette même transversalité. Malgré la sortie de quelques enregistrements sur divers labels (Skam, Ego Twister, Quatre, etc.), il privilégie l'instant, que ce soit sous forme d'œuvres génératives ou des très nombreux concerts qu'il a donnés ces vingt dernières années (de petits espaces ouverts aux musiques exploratrices aux grandes salles et festivals).

Également actif dans le secteur du spectacle vivant, il poursuit ses recherches sur les plateaux de théâtre dans des mises en scène qui croisent théâtre, performance et installation. Il a également collaboré avec plusieurs metteurs en scène (Frédéric Béliet-Garcia, Jonathan Capdevielle...).





Wilfried Thierry, *Dis/orderer*, 2021, jeu vidéo créé sous Unity, un court instant. Courtesy Wilfried Thierry. Crédit photo : Wilfried Thierry

**Image disponible pour la presse**

# Philippe Untersteller

## *Présentation de l'œuvre*

Ce travail est issu de réflexions sur la peinture, le sujet, la couleur, le format, le temps, etc.

Chaque dessin, de format carré est constitué de 3 rangées de 6 triangles.

- Un programme informatique exécute des dessins en attribuant aléatoirement à chaque triangle la couleur noire, blanche ou grise.

- 3 couleurs et 18 triangles donnent un nombre de combinaisons de 3 à la puissance 18, soit : 387 millions 420 489 dessins.

- Un dessin est exécuté toutes les 1,5 seconde. soit : 3600/1,5 dessins à l'heure x 24 heures x 365 jours = environ 21 millions de dessins par an. Il faudrait donc presque 18,5 ans pour les faire tous. Environ 7 millions de dessins seront ainsi exécutés durant les 123 jours de l'exposition mais la probabilité de voir deux fois le même dessin étant très faible et le programme tournant jour et nuit sans interruption, tout dessin qui ne sera pas vu par un spectateur ne le sera jamais.

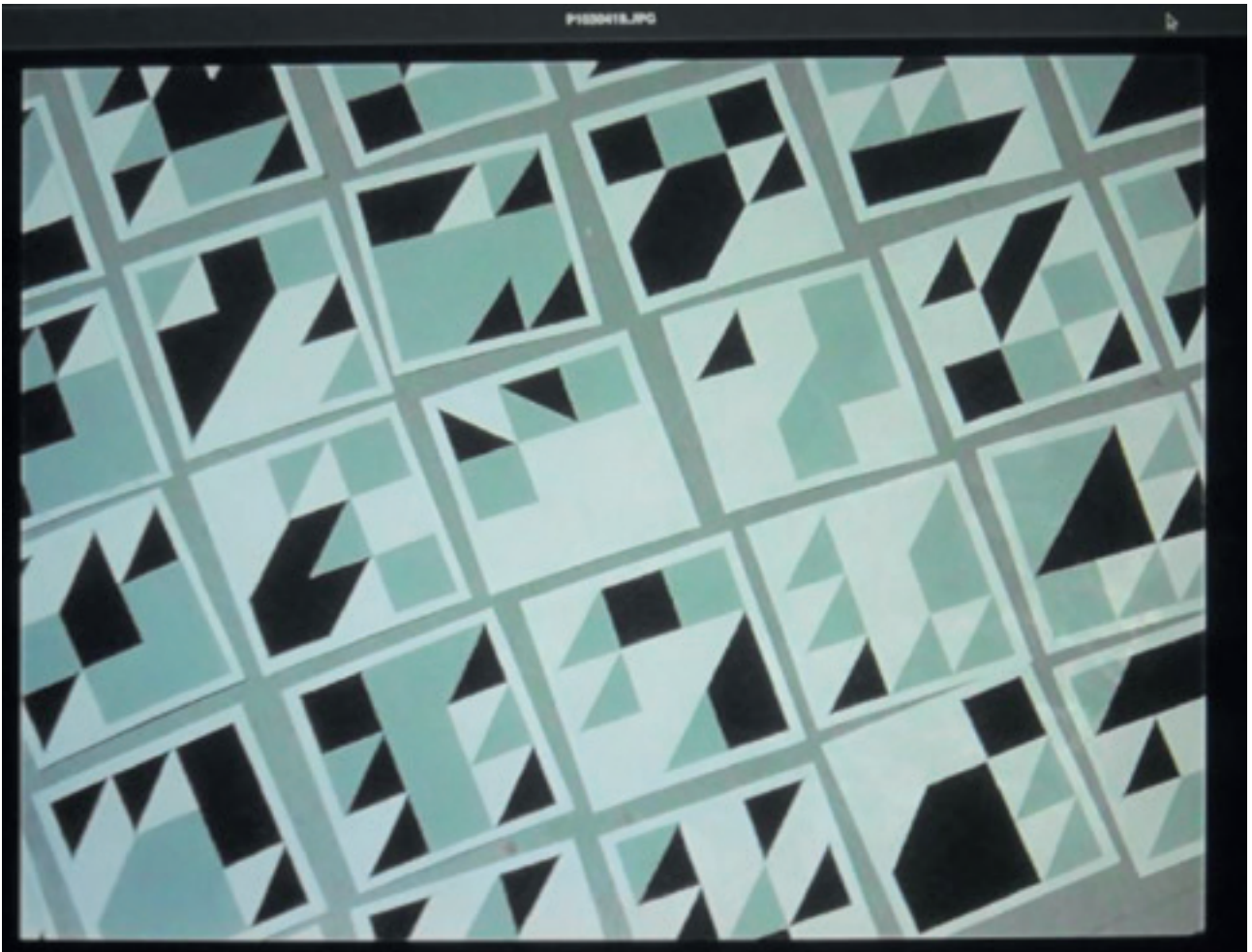
Le programme informatique a été conçu par Freddy Légé que je remercie.

*Philippe Untersteller*

## *Présentation de l'auteur*

Pour Philippe Untersteller il est difficile de choisir entre figuration et abstraction. La figuration ne l'intéresse pas vraiment. Pourquoi représenter telle chose plutôt que telle autre ? Idem pour l'abstraction, où tout est possible. La perspective est absente dans l'abstraction mais elle ajoute ici de la profondeur et des effets d'ombre et de lumière. Partant de figures géométriques abstraites et en s'imposant certaines contraintes, on obtient des formes parallélépipédiques, mais finalement chacun peut y voir ce qu'il veut : soit des volumes, soit de l'abstraction géométrique pure et dure... » Inventer des règles puis les suivre, n'est-ce pas la définition du jeu ?

Création d'un système de dessin, radical dans l'emploi des formes et des couleurs : les peintures de format carré, sont divisées par un quadrillage de 3x3, soit 9 carrés+ leur diagonale, soit 18 triangles. Chaque triangles peut être peint en blanc noir ou gris et conduit à une possibilité de près de 400 millions de figures différentes. Cette démarche s'inscrit dans la spatialité. Philippe Untersteller choisit le carré pour que les peintures puissent s'assembler dans tous les sens comme un puzzle dont le nombre de pièces serait indéfini. Pour lui, toute oeuvre n'est qu'un détail d'une oeuvre totale, celle d'une vie, c'est pourquoi les tableaux peuvent se poursuivre sur les suivants et, assemblés, n'en former qu'un très grand -Le principe du puzzle...



Philippe Untersteller, *Catalogue*, 2021, programme informatique avec une suite picturale digitale. Courtesy Philippe Untersteller. Crédit photo : Philippe Untersteller.

# Marianne Vieulès

## *Présentation de l'œuvre*

*Absolutely yes* est une reconstitution numérique vidéo de la scène d'orgasme censurée de *Extase* (1933) de Gustav Machaty grâce au logiciel Deepfake.

Le visage de Hedy Lamarr est généré et appliqué sur le visage de Lucy Larue, une *camgirl* américaine qui joue une scène de masturbation. Cette vidéo fait partie d'un laboratoire de recherches et créations visant à réhabiliter l'image des femmes de l'histoire de l'informatique.

Hedy Lamarr, née en 1914 en Autriche-Hongrie, est l'inventrice de l'étalement des spectres, ancêtre du WiFi, de la téléphonie mobile et du GPS. Elle est aussi la première femme à apparaître entièrement nue et à jouer un orgasme au cinéma en 1933. Elle est surtout connue aujourd'hui pour sa carrière d'actrice capricieuse et un vol à l'étalage.

*Marianne Vieulès*

## *Présentation de l'auteur*

Le travail de Marianne Vieulès explore la façon dont l'homme cohabite avec des collections d'informations, le réel et la fiction et utilise la narration comme matériau à part entière. Elle manipule plusieurs niveaux de vérités dans tous ses travaux et notamment une vérité un peu mystérieuse, qu'elle atteint à travers l'imagination et la fabrication. Avec beaucoup d'humour, Marianne développe une pratique agitée qui se découpe en différents départements et différents mediums tels que la performance, la vidéo, l'installation, l'écriture, le jeu, l'électronique et la programmation.

Marianne réhabilite les femmes de l'histoire de l'informatique, va seule dans l'espace, reconstruit des internets, parle aux fantômes, construit des jeux sans joueurs et joue au baseball pour les ovnis.



Marianne Vieulès, *Absolutely yes*, 2019, vidéo, son.  
Distribution : dans le rôle de Hedy Lamarr = Lucy Larue,  
Photographie / décors : Lucy Larue - Programmation :  
Nicolas Leray (DeepFake), 5'38". Courtesy Marianne  
Vieulès. Crédit photo : Marianne Vieulès.

**Image disponible pour la presse**

# Liam Young

## *Présentation de l'œuvre*

Les humains dominant la planète. Après des siècles de colonisation, de mondialisation et d'extraction économique et d'expansionnisme sans fin, nous avons refait le monde de l'échelle de la cellule à la plaque tectonique. Mais que se passerait-il si nous inversions radicalement cet étalement planétaire ? Et si nous parvenions à un consensus mondial pour nous retirer de notre vaste réseau de villes et de chaînes d'approvisionnement enchevêtrées dans une métropole hyper dense abritant toute la population de la Terre ? *Planet City* explore le potentiel productif de la densification extrême, ou 10 milliards de personnes abandonnent le reste de la planète à une nature sauvage mondiale.

Bien que follement provocatrice, *Planet City* évite le fantasme techno-utopique de concevoir un nouvel ordre mondial. Ce n'est pas un plan directeur néocolonial à imposer à partir d'un siège singulier du pouvoir. C'est un travail d'architecture critique, une fiction spéculative fondée sur l'analyse statistique, la recherche et le savoir traditionnel. Il s'agit d'un travail collaboratif de multiples voix et cultures soutenu par une équipe internationale de scientifiques, de théoriciens et de conseillers en environnement de renom. A *Planet City*, nous voyons que le changement climatique n'est plus un problème technologique, mais plutôt idéologique, enraciné dans la culture et la politique. C'est une fiction en forme de ville. A la fois une image extraordinaire de demain et un examen urgent des questions environnementales auxquelles nous sommes confrontés aujourd'hui.

*Liam Young*

## *Présentation de l'auteur*

Liam Young est un réalisateur et un bâtisseur de monde qui opère dans les espaces entre le documentaire et la fiction. Ses films visionnaires et ses mondes spéculatifs sont à la fois des images extraordinaires de demain et des examens urgents des questions environnementales auxquelles nous sommes confrontés aujourd'hui.

Il dirige actuellement le master novateur en *Fiction et divertissement* de SCI Arc à Los Angeles.



Liam Young, *Planet City*, 2020, film d'animation 3D, 16'. Courtesy Liam Young. Cr dit photo : Liam Young.

**Image disponible pour la presse**

# ESAD talm ANGERS / Atelier D2G (Design Game Global)

## *Présentation de l'œuvre*

### BINARY CONTROL

est une projection de décors cyberpunk dans lesquels on peut se déplacer via une souris et avec une ambiance sonore.

### DATA

est un questionnaire de plus en plus intrusif qui nous amène vers une ville virtuelle où toutes les données (c'est-à-dire les réponses au questionnaire) des visiteurs sont stockées sous forme d'immeubles. Après avoir répondu aux questions, le spectateur a la possibilité de se promener dans cette ville aux néons colorés qui rappellent un univers cyberpunk japonisé.

### BIG BROTHER

est articulé autour de la notion de surveillance, l'utilisateur se retrouve dans un environnement 3D (à l'aide d'un casque Oculus\*) où son visage et ses mouvements se retrouvent placardés en direct sur chaque surface dudit environnement, tout en étant observé par d'autres personnes pendant l'utilisation.

## *Présentation de l'auteur*

L'atelier D2G / PARADIS DE SYNTHÈSE questionne la place réservée au corps physique dans et autour des jeux vidéo. Il travaille son extension dans l'espace entourant le(s) joueur(s) visiteur(s) - et son expansion aux différentes représentations numériques. L'objectif est de réfléchir aux trois interfaces en jeu :

L'interface homme-écran (peinture, cinéma, vidéo, jeu vidéoludique, etc),

L'interface homme-dispositif de diffusion (installation, architecture, scénographie, etc),

L'interface homme-outil de navigation (les yeux, les mains, les objets techniques, etc).

Objectifs pratiques : Les étudiant.es essayeront de créer « un paradis de synthèse » sur l'interaction entre le corps, l'espace, le temps et l'écran. Tous les supports sont à envisager : de l'installation au film, en passant par la peinture ou la maquette.

Cette année, les élèves avaient obligation d'utiliser les univers numériques du cyberpunk et propres aux réalités virtuelles et augmentées, sans pour autant négliger tous les autres supports à disposition. Mais en filigrane, l'étudiant doit toujours avoir en tête les écrits de Marshall McLuhan : « (...) *en réalité et en pratique, le vrai message, c'est le médium lui-même (...)* » L'univers du jeu vidéo avec *open worlds* y est privilégié. Le dessin, la peinture, la sculpture, l'architecture, le cinéma, le son seront convoqués pour créer des travaux à partir, au-delà et par-delà le jeu vidéo.

*Christophe Le Gac*



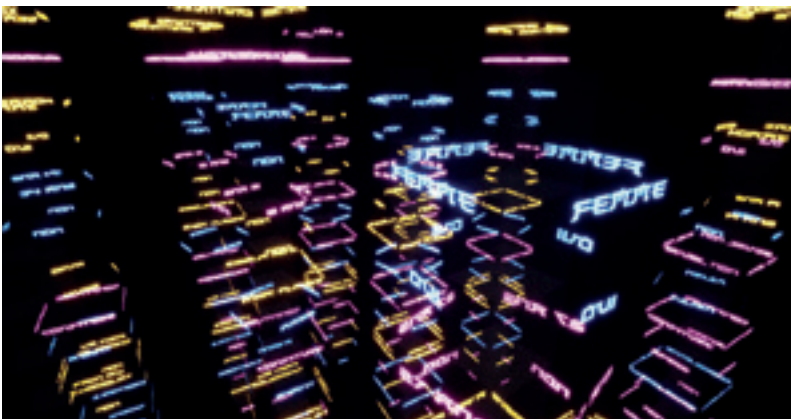


### **BINARY CONTROL**

Membres du groupe :

Angèle VILLIERE, Elsa CHAZALLET,  
Jeanne LAUDE, Maeliss PINARD,  
toutes en 2<sup>e</sup> année Design.

Projection vidéo de mondes  
en réalités virtuelles.



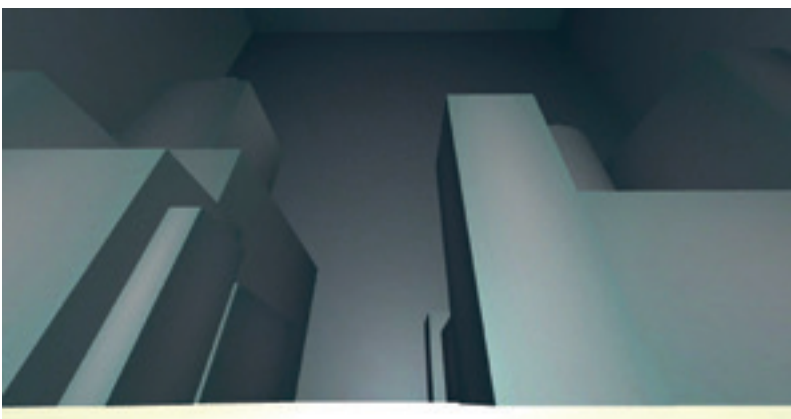
### **DATA**

Membres du groupe :

Léa Wilson, Lucile Poiron,  
Anaïs Fornes,  
toutes en 2<sup>e</sup> année Design.

Projection vidéo d'une skyline  
urbaine composée de mots.

Ces derniers ont été propulsés  
par le visiteur après avoir répondu  
à un questionnaire.



### **BIG BROTHER**

Curtis Tardy-Mihami,  
2e année Design.

Immersion dans un monde virtuel  
via un casque Oculus Quest 2.

Ce monde créé ex-nihilo  
avec Unity est confronté  
à l'enregistrement des murs  
de la Chapelle Saint-Louis  
par une caméra de surveillance.

## **REMERCIEMENTS AUX PRÊTEURS ET PARTENAIRES**

- **Ars Nova**
- **Château de Montsoreau – Musée d'art contemporain**
- **EESI**
- **ESAD Talm-Angers**
- **ENSIP**
- **Espace Mendès France**
- **FRAC Centre – Val de Loire**
- **FRAC Normandie Caen**
- **FRAC Nouvelle-Aquitaine MÉCA**
- **Galerie Charlot**
- **ZKM de Karlsruhe.**

# Le Miroir

## pour penser le monde contemporain

En 2016, la Ville de Poitiers lance le Miroir, un projet culturel unique en son genre. Ouvert à tous les champs de l'expression visuelle, le Miroir établit un dialogue entre les arts et les formes, les démarches créatives et les époques en portant une attention toute particulière aux arts décoratifs, à la mode, l'artisanat, le design, le graphisme, la bande dessinée, la photographie, la vidéo...

L'ambition du Miroir est de penser le monde contemporain dans toutes ses composantes, sociales, historiques, politiques et esthétiques. Pour cela, invitation est faite à des créateurs, des penseurs, des historiens, des curateurs, mais également des institutions (musées, fondations, entreprises), à Poitiers, en région, en France et à l'étranger, de venir concevoir et nourrir les expositions du Miroir.

Fondé sur une gouvernance participative, le projet dans son fonctionnement entend donner un rôle actif aux publics et plus généralement aux habitants de la cité, notamment dans les choix de programmation, tout en respectant deux aspects fondamentaux : l'éclectisme des propositions artistiques et le traitement, au travers des expositions, de problématiques et de thématiques qui permettent de penser et réfléchir le monde.

Le Miroir va entrer dans ses murs au sein de l'ancien théâtre place Leclerc à partir d'octobre 2021 pour un début de programmation d'expositions en 2022.

## INFORMATIONS PRATIQUES

### L'atelier des mémoires vives et imaginaires art, informatique et cybernétique

Une exposition du Miroir de Poitiers  
Chapelle Saint-Louis. 1 rue Louis Renard Du 1er juillet au 31 octobre 2021

Artiste associé : Pierre Besson  
Commissaire d'exposition : Christophe Le Gac  
Directeur artistique : Jean-Luc Dorchies

Avec des œuvres de : Félix AGID, ASYMPTOTE (Lise-Anne COUTURE & Hani RASHID) ,  
ART & LANGUAGE (Collectif), Pierre BESSON, Hervé BEZET, Samuel BIANCHINI  
(avec Sylvie Tissot), Guillaume BOISSINOT, Émilie BROUT & Maxime MARION, Bernard CALET,  
Arthur CHIRON, Alain DECLERCQ, Ana EBSEN, ESAD TALM ANGERS / D2G, EZCT ARCHITECTURE  
& DESIGN RESEARCH, Ensemble ARS NOVA, Didier FIÚZA FAUSTINO,  
Pierre Jean GILOUX, Günter GÜNSCHEL, Ludovic HOUPLAIN (H5), Philippe HURTEAU,  
Paul KESSEL, Anne-Sarah LE MEUR, MLAV-LAND (Maud LÉVY & Antoine VERCOUTÈRE),  
Manfred MOHR, Julien PRÉVIEUX, Sabrina RATTÉ, Antoine SCHMITT, Laurent SIGNAC  
et Thierry PASQUIER, Jeffrey SHAW, Wilfried THIERRY, Marianne VIEULÈS,  
Philippe UNTERSTELLER, Liam YOUNG

Visites commentées en soirée les jeudis 1, 8, 15 et 22 juillet, 5, 19 et 26 août à 18h  
Sans inscription, RDV sur place, jauge limitée en fonction des normes sanitaires en vigueur

#### Horaires d'ouverture :

Juillet

Du lundi au vendredi de 12h à 18h

Le samedi de 14h à 22h

Le dimanche et les jours fériés (14/07) de 14h à 18h

Août

14h-18h tous les jours sauf samedi : 14h-22h

[www.lemiroirdepoitiers.fr](http://www.lemiroirdepoitiers.fr)

facebook : [lemiroirdepoitiers](https://www.facebook.com/lemiroirdepoitiers)

05 49 30 21 90