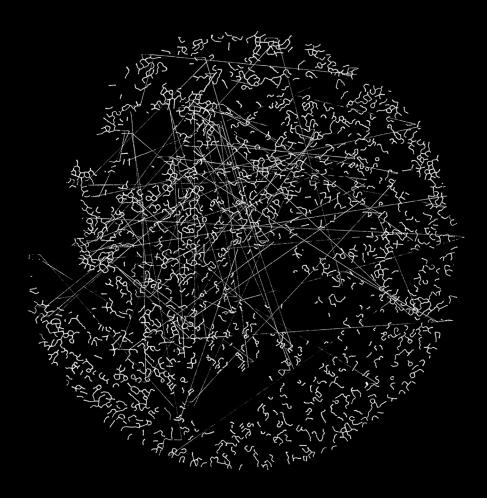


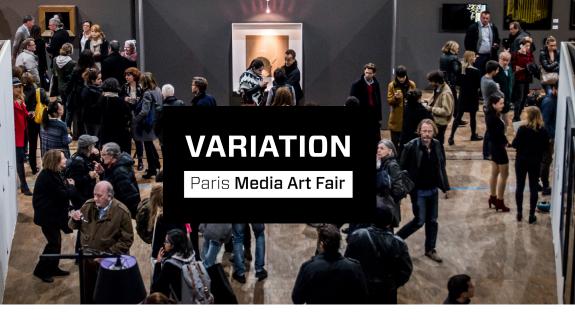
CATALOGUE D'EXPOSITION

COMMISSAIRE - DOMINIQUE MOULON





Visuel: ©Plotter drawing 114, Joanie Lemercier, 2016



À PROPOS

Variation-Media Art Fair est la première foire française d'art contemporain dédiée aux artistes nouveaux médias, fruit de la collaboration de trois figures majeures du marché de l'art contemporain numérique, Dominique Moulon, commissaire d'exposition et critique d'art et Anne-Cécile Worms, productrice de l'événement, fondatrice de la start-up Art2M & éditrice du Magazine des Cultures Digitales.

L'exposition Variation-Media Art Fair, lors de son édition 2015, a rassemblé plus de 12000 visiteurs durant la semaine de l'art contemporain à Paris et près de 3000 personnes lors de son vernissage. Variation, Media Art Fair est une exposition vente qui a pour objectif de mettre en avant la scène française et internationale, avec cette année, des œuvres d'artistes historiques, d'artistes reconnus et d'artistes émergents jusqu'aux étudiants en école d'art.

www.variation.paris

LES PRODUCTEURS



Art2M, Art to Machine est une start-up innovante fondée en 2009 et gérée par Anne-Cécile Worms, spécialisée dans la production et la diffusion d'oeuvres d'art numérique exclusives ou surmesure, de prototypes, d'objets connectés et de design innovant. Art2M est labellisée JEI – Jeune Entreprise Innovante).

Notre savoir-faire s'appuie sur un réseau international d'artistes, designers et ingénieurs, avec lesquels nous travaillons depuis 2009 pour créer des installations et des événements liés à l'art et aux nouvelles technologies. Art2M est le producteur de Water Light Graffiti, une oeuvre d'Antonin Fourneau, dont le succès est aujourd'hui international.

www.art2m.com



Musiques Cultures Digitales est une association qui a pour objectif d'informer, promouvoir et accompagner la diffusion des cultures digitales, depuis 2003.

Son activité s'articule autour de l'édition de la revue trimestrielle MCD, distribuée en kiosque et sur Internet, dédiée à la création numérique (Internet des objets, Net art, jeux vidéo, écolotechno, nouvelles écritures, culture libre, Digitale Afrique...), de l'accompagnement des artistes et innovateurs, de la direction d'un lieu de fabrique culturelle et numérique – les Ekluz – (Paris 10ème), et de la production de projets, expositions et ateliers de création numérique.

www.digitalmcd.com



LE LIEU

LA CITÉ INTERNATIONALE DES ARTS 18, rue de l'Hôtel-de-Ville 75004 Paris

Sa vocation est d'accueillir des artistes internationaux qui souhaitent développer un travail artistique en France. Créée en 1950, la Cité internationale des arts est une Fondation d'utilité publique.

Rêvée par Eero Snellman, artiste finlandais, cette idée fut reprise et développée par M. et Mme Félix Brunau, après la seconde guerre mondiale, avec le soutien de plusieurs Ministères, de la Ville de Paris et de l'Académie des Beaux-Arts. Un premier bâtiment dessiné par les architectes Olivier-Clément Cacoub et Paul Tournon a vu le jour en 1965. Aujourd'hui, la Cité internationale des arts est organisée sur deux sites : dans le quartier du Marais, face à l'île Saint-Louis, rue de l'Hôtel de Ville dans le 4e arrondissement et à Montmartre, à l'angle des rues Girardon et Norvins, autour d'un domaine boisé.

Chaque année, plus de 1000 artistes de 53 pays différents séjournent dans l'un des 327 ateliers de résidence. De nombreux artistes, aujourd'hui de renommée internationale y ont séjourné comme Serge Gainsbourg, William Christie, Lygia Clark ou Louise Bourgeois, entre autres.

Une programmation artistique, dans la Galerie (525m2) et l'Auditorium (128 places), présente des projets réalisés par les artistes résidents ou par des institutions partenaires.

Bus: 67, 69, 76, 96, Balabus

L'ÉDITO

Dominique Moulon Commissaire d'exposition

Il est, de par le monde, quelques media art fairs qui émergent ici et là durant que Variation perdure. Pour sa troisième année, cette foire parisienne aux allures de salon des singularités s'installe à la Cité Internationale des Arts. Un détail qui prend son importance si l'on considère la blancheur des murs de sa galerie sur son site du Marais. Car la mission de Variation, depuis sa création en 2014 par Art2M comprenons Art to machine - est d'extraire les œuvres de médias et technologies de la black box ou de l'Internet pour les contextualiser au sein d'un white cube. C'est-à-dire du dispositif que les collectionneurs et institutions connaissent bien pour s'y presser, à Paris, durant la troisième semaine d'octobre dédiée à l'art contemporain.

Anne-Cécile Worms, qui produit l'événement, est aussi l'initiatrice de la marketplace ArtJaws – littéralement mâchoires de l'art – car elle sait l'importance du marché quant à la pérennité des œuvres de quelques technologies que ce soit. A Variation, il n'y a pas de stand afin que les œuvres, "librement", dialoguent entre elles. L'autre spécificité de cette foire-exposition réside dans le fait que les pièces qui y sont présentées ont toutes été sélectionnées par un critique d'art et curateur indépendant, Dominique Moulon, en étroite collaboration avec

les artistes et leurs galeries ou agents et producteurs. L'idée étant de valoriser enfin les pratiques numériques plurielles d'un art contemporain singulier comme ont commencé à le faire cette année le Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris avec Coworkers puis la Whitechapel de Londres avec Electronic Superhighway.

Il y a donc un intérêt grandissant pour les œuvres documentant le monde au travers des technologies qui sont à l'origine de ses plus profondes mutations. Un intérêt qui va bien au-delà des grandes Biennales Internationales des Arts Numériques que sont Némo à Paris ou la BIAN à Montréal. Un intérêt qui vient aujourd'hui des "utilisateurs" que nous sommes tous devenus. Aussi, il nous apparaît important, voire nécessaire, que des artistes usant des technologies de leur temps en fassent eux-mêmes la critique. Car avec Variation, c'est au travers de l'art que nous investiguons les grandes problématiques sociétales qui émergent de notre usage à tous du numérique et plus précisément de l'Internet. Et c'est parce qu'il est aussi question de partage que l'entrée de l'exposition Variation de la Cité International des Arts sera gratuite entre les 18 et 23 octobre 2016.

www.mediaartdesign.net www.moocdigitalmedia.paris

LES ÉDITIONS PRÉCÉDENTES

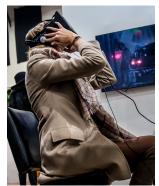
















LES ARTISTES

Renaud Auguste-Dormeuil

Jeremy Bailey

Marion Balac

Laurent Bolognini

Michaël Borras A.K.A Systaime

Jeanne Briand

Thibault Brunet

Elias Crespin

Magali Daniaux et Cédric Pigot

Frédéric Delangle

Caroline Delieutraz

Alix Desaubliaux

Judith Deschamps

Côme Di Meglio

Félicie d'Estienne d'Orves

Thierry Fournier

Klaus Fruchtnis

Masaki Fujihata

Shaun Gladwell

Joe Hamilton

Pascal Haudressy

Jean Hubert

Tomek Jarolim

Carine Klonowski

Fabien Léaustic

Joanie Lemercier

Eliott Paquet

Michel Paysant

Bertrand Planes

Dani Ploeger

Olivier Ratsi

François Ronsiaux

Lisa Sartorio

Fito Segrera

Pierrick Sorin

Jeanne Susplugas

Flavien Théry

Ali Tnani

Yann Toma

SLIDERS lab

Santiago Torres

Raul Valverde

Visual System

Lettre Morte

2003 Lettres en metal $25 \times 450 \text{ cm}$ Ed. 3/5 Courtesy de l'artiste et Incognito

ATROM ARTTAL LETTRE MORTE

RENAUD **AUGUSTE-DORMEUIL**

Renaud Auguste-Dormeuil a été pensionnaire de la Villa Medicis en 2009/2010 à Rome. Il est représenté par la Galerie In Situ, Paris. En 2016, il expose à la Fondation François Schneider à Wattwiller, au Musée d'Art Concret de Mouans-Sartoux et participe à Crossover, le projet performatif, Maxxi à Rome. En 2015, il expose au Palais de Tokyo. En 2013, le MAC/VAL présente son exposition personnelle, "Include me out". En 2010, "Best wishes" à la Maison des Arts de Malakoff. Son exposition, "The Day before"

est successivement, présentée

en 2004 à l'eglise du vieux Saint

Sauveur à Caen, au Swiss Institute de New York et à Photoespana 04

à Madrid. Sa performance "I will keep a light burning" a été montrée en 2014 au Centre George Pompidou, en 2011 pour la FIAC. Nuit Blanche et à la Villa Medicis. En 2010, il a obtenu le Prix Meurice et présenté la performance Blackout New York. La Galerie incognito a présentée

l'exposition personnelle Lettre Morte en 2003 à Paris.

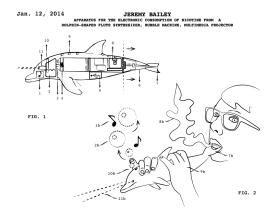
L'oeuvre se présente en deux phrases "Point de vue" et "images du monde". Les lettres sont en acier et se font face dans un corridor. Le texte est inversé c'est à dire, lisible dans un miroir ou, avec des lunettes militaires thermiques à l'extérieur du couloir.

La symbolique de la pièce vient des interrogations de l'artiste sur la vie privée, l'information et notre monde sécuritaire.

La lecture réelle des choses, vient elle de ce que l'on ne perçoit pas ?

Serie Patent Drawing

2011-2015 21,5 × 25,5 cm Dessins Encre de chine sur papier Ed. 2/5 + 2EA Courtesy de la Pari Nadimi Gallery, Toronto



JEREMY BAILEY

Jeremy Bailey est un célèbre artiste des nouveaux médias basé à Toronto. Ses projets récents incluent des représentations pour Rhizome Seven Seven à New York, le Stedelijk Museum à Amsterdam et Tate Liverpool. Ses récentes expositions : Individuelles à Transmediale à Berlin, et de groupe à Mediamatic à Amsterdam, quartier des musées de Vienne et Balice Hertling à Paris. Les Commissions récentes comprennent des projets pour FACT à Liverpool, Turner Contemporary Margate Royaume-Uni, et le New Museum de New York.

Dans ses *Patent Drawings*, Bailey crée des dessins dans le style des brevets technologiques. De nombreux dessins sont de performances et de vidéos que l'artiste a réalisées durant la dernière décennie, pendant

que d'autres sont des concepts inachevés qui font référence à des projets à venir. Les brevets euxmêmes n'existent pas, ne sont même pas déposés, ils existent uniquement en forme de dessins. Contre toutes attentes, les dessins sont également disponibles en grande éditions. Parfois Bailey les offres même en format d'affiche. Ainsi, il re-cadre le brevet en carte de visite promotionnelle et superficielle, d'une valeur plutôt symbolique. Ceci en contrepoint avec la signification historique du brevet en tant qu'atout de grande valeur. Le travail de l'artiste est une réflexion sur le secteur technologique et du logiciel embourbé dans l'abus de brevets. En dévalorisant le brevet, Bailey s'aligne avec l'esprit d'expression et de référence libre popularisé par l'Internet, ainsi que le mouvement de logiciel open source. En faisant semblant de breveter ses propres œuvres, il se moque aussi de l'artiste absurde qui prétend être le premier en n'importe quel sujet, matériel, technologie ou cadre conceptuel.

Paola – Feel like home

2016
50 x 50cm
Photo encadrée
Impression sur
papier Hahnemühle
Rag Satin 310g
découpe adhésive
Ed. 2/5
Courtesy de Marion
Balac et Carlos
Carbonell



Marion Balac est une artiste originaire du sud de la France qui vit et travaille à Paris. Après des études de cinéma, elle passe trois ans dans les pays de l'Est. Elle y organise des ateliers de peinture pour les enfants dans des écoles, des hôpitaux, des centres de réfugiés ainsi que dans des orphelinats. Elle entre ensuite à l'école des Beaux-Arts de Lyon. Etudiante, elle fait de l'édition de vidéo et ouvre un blog sur le dessin. Elle commence à éditer ses propres ouvrages ainsi que des posters et participe à quelques foires d'édition. Il n'y a pas de composition pré-établie, l'artiste réalise ses œuvres par intuition et cela se traduit par des espaces saturés et par des formes imprévisibles que prennent ses dessins, ce qui les rend énigmatiques. L'artiste



a réalisé récemment une série de photographies d'objets du quotidien ainsi qu'un projet, "Anonymous God" portant sur le floutage des statues religieuses ou commerciales par Google Street View. Une exposition personnelle a été réalisée à la galerie Le Toutou Chic à Metz début 2015 puis elle a participé à une exposition collective à l'Abbaye d'Annecy-le-Vieux. Elle obtient notamment la bourse de la Casa Velázquez qui lui permet de partir en résidence à l'Académie de France à Madrid durant deux mois.

À propos de l'oeuvre :

Quel effet cela fait-il d'entrer dans une chambre qui est supposément décorée « pour vous » au point que cela en devient inquiétant.

De quelle manière se vit cette expérience lorsqu'elle est déconnectée de votre quotidien? Avons-nous ici la formule d'un nouveau genre d'hôtel ou le cauchemar de tout voyageur? En nous basant sur les informations divulguées par les comptes Facebook et Airbnb de nos hôtes, nous personnalisons leur chambre afin que ceux-ci se sentent « comme à la maison ».

Éclectîk Soviétik

2015 100 x 5 x 33cm Installation Iumineuse Pièce Unique Courtesy de l'artiste



LAURENT BOLOGNINI

Laurent Bolognini débute sa carrière par une formation à la Société Française de Photographie. Il travaille depuis 1990 comme concepteur lumière. C'est en 1998 qu'il conçoit et réalise son premier "Galiléographe", appareil à tracés lumineux pour Benvenuto Cellini de Berlioz, réalisé dans le cadre de la bourse de recherche de l'académie de France à Rome. S'en suit, en 1999 la première exposition du "Galiléographe n°1" à l'espace Electra, à Paris. À partir de l'année 2000, commence pour l'artiste une longue aventure, réunissant son travail plastique, le monde du spectacle et celui des compositeurs, qui prend tantôt la forme d'exposition tantôt celle de la performances. "Illumination", est un événement qui témoigne de ce passage entre le monde des arts du spectacle et celui des arts plastiques. En 2001, Laurent Bolognini conçoit et réalise le Galiléographe "Olympia" pour les Contes d'Hoffmann au grand théâtre de Genève, mis

en scène par Olivier Pv. Laurent Bolognini a étudié la photographie pour enfin travailler la lumière appareillée de moteurs. Ses recherches s'inscrivent donc dans la continuité des pratiques cinétiques et lumineuses qui ont émergé au début des années soixante. Ses œuvres, qui souvent se ressemblent, sont pourtant très différentes les unes des autres. On v voit parfois la représentation d'infimes particules, parfois l'évocation de lointaines étoiles. L'extrême vitesse des moteurs font que se sont des dessins qui impriment nos rétines. Les spectacles de Laurent Bolognini émergent de l'invisible en tirant partie de la limite de notre vision, de sa relative imperfection qui sied toutefois aux cinéastes. Les circonvolutions de lumière étant aussi lisses que celles d'électrons ou de lunes. Ce sont en effet de petites expériences de laboratoire que l'artiste réalise dans les espaces de galeries ou musées, entre l'art et les sciences ! Car si l'art numérique est une tendance, c'est aussi une composante du corpus des relations art/science qui se cristallisait déjà dans les courants humanistes florentins de la Renaissance.

Attract Money

2016 Video Ed. 2/5 Courtesy de l'artiste



MICHAËL BORRAS A.K.A SYSTAIME

Systaime, de son vrai nom Michael Borras est un plasticien contemporain français. Artiste du multimédia et des réseaux. Systaime est le fondateur du mouvement French Trash Touch (créé en 1995, attesté en 2003), membre de l'internationale échantillonniste, il est un acteur important du réseau artistique alternatif international, de l'art numérique et de l'art en réseau. Michael Borras intervient sur de nombreux événements artistiques internationaux en tant que producteur, organisateur, conférencier, commissaire d'exposition et créateur. Début Mai 2016, Il présente son solo show "Curating Money" à la galerie Jed

Voras à Paris et simultanément, dans une simulation en miroir de l'exposition réalisée par Ellectra Radikal dans le monde virtuel du métavers à Francogrid. En Mai 2016 il participe également au Festival d'Arts Digital d'Athènes en Grèce. En Juin, il participe à la vente aux enchères MAT (Mouvement Art Technologie) réunissant des œuvres d'artistes historiques et d'aujourd'hui et organisée par Franck Ancel, expert en art moderne et contemporain.

Dans Attract Money, Systaime offre un mashup explosif de l'esthétique Internet. L'artiste remixe les images du web et utilise les images qui dominent l'Internet. Nous sommes les spectateurs de ce qu'il choisit de nous présenter. Ce qui se passe dans la vidéo n'a pas grand-chose à voir avec nos propres vies, mais c'est une sorte de manifestation ésotérique de cette culture web qui fait partie de la culture pop d'aujourd'hui.

Gamete Glass 2015 Verre soufflé, plastiline, pugs, tissus Pièce unique Courtesy de l'artiste

Gamete Glass Tale 2016 Disque vinyle Courtesy de l'artiste



JEANNE BRIAND

Née à l'orée de la décennie qui vit s'implanter durablement dans notre quotidien les technologies computationnelles modernes, grandie dans celle qui fut synonyme de l'amenuisement puis de la dématérialisation des supports matériels de celles-ci. le travail de Jeanne Briand – née en 1990 donc - révèle toute la complexité et l'ambiguïté des relations que nous entretenons à une technique qui ne serait plus tant un simple instrument qu'un mode d'être au monde. Citant parmi ses principales sources d'influence les récits d'anticipation et les films sciencefiction, d'Aldeous Huxely à David Cronenberg, son imaginaire se développe dans le sillon de la sensibilité futuriste ouverte par ses prédécesseurs. Son imaginaire, ou plutôt la texture de son esthétique: l'une de ses pièces les plus récentes, des

sculptures en verre soufflé initiées en 2010-2011, ont la rondeur organique de la matrice. [...] Car les œuvres de Jeanne Briand sont elles-même des corps cyborg à la fois produites et productrices. Lorsqu'elles sont activées par le souffle qui les a créées, les sculptures émettent des sons, qui varient selon leur épaisseur et leurs dimensions respectives. En résulte une bande-son à l'exposition qui rend à ces formes inspirées des cellules reproductives leur pouvoir générateur. (Ingrid Luquet-Gad)

Les gamètes Glass ont été conçues pour générer des sons lorsqu'elles sont activée par le souffle. Les gamètes sont des cellules reproductrices capables de fusionner avec d'autres. Dans ce projet, les cellules de verre fusionnent par leur ADN sonore. Les vibrations sonores enregistrées en studios d'enregistrement ont permis de créer une palette de pistes sonores devenues genèse et matrice du projet A Glass of Tale co-réalisé ensuite avec Romain Azzaro.

Typologie du Virtuel

Sans Titre n°1 et n°5 2014 Tirage Jet d'encre sur Harman Hahnemühle 100 x 100 cm Ed. de 4/5 et 2/5 Courtesy de la Galerie Binôme, Paris



Thibault Brunet est un artiste représenté par la Galerie Binôme à Paris et Heinzer-Reszler à Lausanne. Son travail joue avec les genres codés de la photographie concernant la relation avec la virtualité dans une société où la réalité dans son ensemble est numérisée. Peu de temps après avoir été diplômé de l'École supérieure des Beaux-Arts de Nîmes, il s'est distingué à partir de 2008 par des séries remarquables basées sur des jeux vidéo. Thibault a voyagé à travers des mondes virtuels avec son appareil photo à la recherche de paysages - Vice city et visages -First person Shooter.

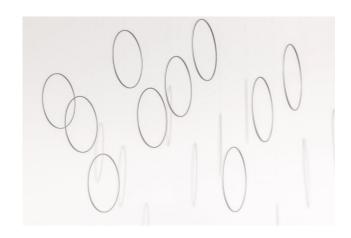
Les images de cette série ont été réalisées à partir de bâtiments situés dans des zones péri- urbaines et modélisés en 3D par des utilisateurs de Google Earth désireux de laisser une trace dans le monde numérique. Thibault collecte des fragments de ce monde virtuel – centres commerciaux, HLM et tours de grandes firmes commerciales – qui relèvent d'une



typologie architecturale globale, sans lien avec le territoire. En y ajoutant une ombre portée définie d'après le jour et l'heure de leur réalisation, l'artiste les ancre dans un espace et un temps spécifique. Il recontextualise l'image en la rattachant à l'action de son fabricant et s'inscrit dans une chaîne de création collective dont il forme un nouveau maillon. Par le titre de sa série, un principe de cataloguage dépourvu d'expression personnelle, et une composition dictée par un protocole fixe (choix de l'ombre et de la couleur dominante défini par les données objectives du fichier de modélisation), il se réfère aux « sculptures anonymes » ou "typologie de bâtiments industriels" réalisés par les photographes Bernt et Illa Becher, Parallèlement, il travaille à la publication de deux livres de photographie: Typologie du virtuel sera publié en octobre 2016 (Éd. La Pionnière) et Inexplorations courant 2017.

Circualineados Alu

2016
Aluminium, nylon, moteurs, ordinateur, interface élétronique 63,5 x 14 cm
Pièce Unique
Courtesy de l'artiste et de la galerie
Denise René



ELIAS CRESPIN

Elias Crespin est né a CARACAS (VENEZUELA) en 1965 où il a étudié l'ingénierie informatique. Fils de mathématiciens et petitfils d'artistes (sa grand-mère était l'artiste vénézuélienne d'origine allemande Gego), il intègre dans sa démarche ses deux univers d'appartenance, la science et l'art. Il commence à développer sa première pièce en 2002, après vingt ans de carrière dans la programmation informatique. Après deux ans de recherche. Malla Electrocinética I est terminée. Depuis 2004, ses œuvres ont été exposées au sein d'institutions culturelles internationales comme la Biennale de Busan en 2014, le Museum of Fine Art de Houston, le Grand Palais et l'Espace Culturel Louis Vuitton à Paris, la Fondation Boghossian, la Maison Particulière et à la Verrière Hermès à Bruxelles. Elles sont aussi rentrées dans des prestigieuses collections, parmi

lesquelles celle du Museum of Fine Arts de Houston, du Museo del Barrio de New York, du MALBA de Buenos Aires.

Les sculptures en mouvement d'Elias Crespin se composent de mailles métalliques modelées à la main ou d'éléments individuels de différents matériaux qui forment ensemble des figures géométriques. Suspendues à des fils en nylon presque invisibles reliés à des moteurs. dirigés à leur tour par une programmation informatique, ses sculptures dessinent doucement dans l'espace une danse, se transforment de façon presque imperceptible, passent d'une forme à l'autre et de l'ordre au chaos suivant une chorégraphie dessinée par l'artiste. À cette recherche qui concerne la forme, l'espace, le temps et le mouvement, il associe souvent l'étude de la couleur à travers l'expérimentation de différents matériaux et textures. des ombres et de la lumière.

The Diluted Hours
2016
31 x 31 x 0,5cm Disque
vinyle
Ed. 1/50
Courtesy des artistes

The Diluted Hours
2016
Disque vinyle et Anuuuraq
1m50 de diamètre
Ed. 1/50
Courtesy des artistes



MAGALI DANIAUX & CÉDRIC PIGEOT

Depuis leur rencontre en 2001, leur œuvre conjointe est marquée du double sceau de l'expérimentation et de la performance. Leurs pièces mêlent des médias divers et associent des registres opposés avec une prédilection pour les correspondances entre sciencefiction et documentaire, ingénierie de pointe et contes fantastiques, matériaux lourds et sensations fugaces. Aux installations et objets, dessins et collages de leurs débuts se sont progressivement ajoutés des expérimentations et gestes artistiques plus immatériels. Vidéos, créations sonores, musique, poésie, recherches olfactives, œuvres virtuelles aux confins de l'art numérique ont formé ces quatre dernières années un cycle d'oeuvres consacré aux étendues Arctiques et qui

abordent des problématiques liées au changement climatique, les questions économiques, politiques et géostratégiques, le développement urbain et la gestion des ressources alimentaires. Magali Daniaux et Cédric Pigot travaillent actuellement en Alaska sur des projets landart consacrés au temps, la géologie, l'archéologie et au changement climatique.

Diluted Hours est le projet artistique développé par Magali Daniaux et Cédric Pigot en Alaska depuis 2 ans. Il réunit plusieurs médias (la performance, la poésie, la photographie, l'enregistrement sonore et la vidéo) pour coder une unique trace bio-matérielle, une « anomalie archéologique », un enregistrement à la fois géologique et musical. La pièce maîtresse de « The Diluted Hours » est un disque vinyle avec près de 30 minutes de musique originale et de poésie parlée, pressé avec les cendres d'un lot de bois expédié à Kotzebue, puis brûlé. Chaque vinyle est une pièce unique.

Serie Paris-Delhi

2014 - 2016 60 × 80 cm Photographies et peintures Courtesy de l'artiste



FRÉDÉRIC DELANGLE

Né en 1965, il a grandi en région parisienne et est diplômé de Paris 8 niveau maîtrise du département photographie. Il s'est passionné pour l'urbanisme et le paysage dès ses débuts en photographie. Dans les années 90, il a posé régulièrement sa chambre photographique sur le périphérique parisien pour profiter de cette vue plongeante sur la banlieue. C'est très naturellement qu'il pratique un travail de commande en architecture et paysage urbain pour les architectes mais également des campagnes institutionnelles ou des commandes publicitaires. En 2001, il fait son premier voyage en Inde qui marque un tournant dans son travail et s'engage dans un projet de près de 5 ans sur la ville d'Ahmedabad, la nuit, pour témoigner des vestiges de cette ville qui fut l'une des plus riches d'Inde. Il joue à créer des passerelles entre le vieux continent et le nouveau monde en créant un Troisième territoire. Il fait jouer leur propre rôle aux commerçants

indiens dans leur Microshop. Il joue à réorganiser la circulation des personnes et des véhicules dans Harmonieux Chaos.

"Des temps arrogants voire méprisants, n'avons-nous pas érigé notre puissance économique, intellectuelle, démocratique comme un modèle absolu de développement? Nos solides certitudes font face aujourd'hui à une réalité toute autre.L'Inde est la plus grande démocratie du monde. ses universités devancent celles de notre beau pays, nos pauvres n'ont rien à envier aux basses classes indiennes, notre économie mondialisée est menacée par les pays émergeants. J'ai décidé d'entrechoquer ces deux mondes en demandant à des peintres indiens de coloriser mes tirages en noir et blanc de Paris et d'y incruster des publicités indiennes, des graffitis écrits en hindi; peindre Paris aux couleurs de leur pays. La directive principale que je leur ai donnée était de peindre cette villemusée, terne et grise, aux couleurs vives de l'Inde, de prolonger en photographie les pratiques du cinéma bollywoodien qui digère le monde pour le recréer à sa façon."

Les Vagues

2015 65 x 55 cm Puzzle, bois Pièce Unique Courtesy de l'artiste et de la Galerie 22.48m²



CAROLINE DELIEUTRAZ

Caroline Delieutraz capte les signes et les images véhiculés sur Internet. Elle mène une recherche sur la circulation, le traitement et l'utilisation des informations qui nous parviennent quotidiennement. Elle jongle entre le matériel et l'immatériel pour donner un autre sens aux données. Par le déplacement, elle pointe du doigt l'influence consciente ou inconsciente d'informations perpétuelles et éphémères. (Julie Crenn)

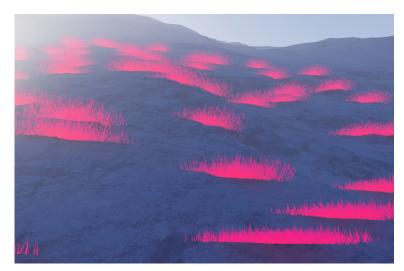
Caroline Delieutraz est née en 1982, elle vit et travaille à Paris. Elle est titulaire d'un post-diplôme de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris et d'un Master Recherche en Arts plastiques de l'Université Paris 8. Son travail a été récemment montré en France et à l'étranger lors d'expositions collectives au Festival Microwave à Hong-Kong (Living Architecture), à la Galerie Carroll / Fletcher à Londres

(Unoriginal Genius), à la Maison Populaire de Montreuil et lors de la Biennale de Belleville à Paris. En 2016, elle présente une exposition personnelle à la galerie LocaleDue à Bologne (Doppia Visione). Elle prépare actuellement une exposition personnelle qui aura lieu à la galerie 22,48m² à Paris.

Les Vagues est composée de sept épaisseurs de puzzles superposés. Les pièces manquantes dévoilent les couches inférieures créant un collage en volume. Chaque strate qui compose la sculpture représente une image de vague ou de tourbillon : chefs d'œuvre de l'histoire de l'art et photographies de banques d'images s'entremêlent. Les différents mouvements de l'eau s'assemblent en une seule et même représentation, confuse et fragmentaire.

Terre Creuse

2016
43 x 40 cm
Impressions
laser sur papier
satiné
Pièces uniques
Courtesy de
l'artiste



ALIX DESAUBLIAUX

Développant une pratique protéiforme, Alix Desaubliaux convoque dans la création de ses pièces des matériaux qui ont a priori d'avantage à voir avec la programmation informatique qu'avec les catégories traditionnelles des arts plastiques, dont elle repousse habilement les limites. Le code, la 3D, les jeux vidéo sont en effet quelques-uns des moyens qu'elle utilise pour générer des expériences interactives.

Comme une fenêtre ouverte sur un "nouveau" monde, son travail nous invite littéralement à basculer dans un environnement virtuel, à engager le dialogue avec les machines qui nous entourent et à explorer les formes d'intelligence dont elles sont aujourd'hui porteuses.

À propos de l'oeuvre :

Des paysages réalistes et à la fois improbables sont générés de manière procédurale, évoquant des planètes extra-terrestres ou des paysages oniriques, fictifs et flottants. Le rapport à l'espace est perturbé par les plans de coupe dans le relief et les points de vue, pris par fois depuis l'intérieur du paysage, révélant l'envers du décor.

Ne plus être dans votre regard, c'est disparaitre.

2016 Vidéo Ed. 2/3 + 2EA Courtesy de l'artiste



JUDITH DESCHAMPS

Née en 1986, Judith Deschamps travaille à Paris, à Santa Monica et à Londres, dans une ère où la réalité et la virtualité coexistent. Diplômée de l'École Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg et bientôt du Royal College of Art à Londres, Judith Deschamps participe à diverses expositions, notamment au Centre Pompidou, à la Fondation Ricard, à Mains d'Œuvres, au Pavillon Vendôme, au FRAC Bretagne, à la galerie Édouard Manet de Gennevilliers, au Kunstverein de Freiburg (DE), ou encore au De Appel Arts Centre (NL).

L'oeuvre Ne plus être dans votre regard, c'est disparaitre représente un avatar en 3D, réalisé à partir du corps de Judith Deschamps. S'interrogeant sur les conditions de son existence, appartenant au monde numérique et virtuel, n'ayant pas de sexe ni de genre en particulier, et n'ayant pas choisi son identité, il nous parle de son statut et de sa fonction d'objet.

Cette vidéo questionne notre place, mais aussi les codes et les représentations qui conditionnent notre identité sexuelle, les dispositifs que les technologies proposent ou imposent à notre corps, à notre pensée, à notre identité.

CleanFORCE 1 CleanFORCE 2 CleanFORCE 3

2016 75 x 55 x 5 cm Silicone 3 exemplaires Courtesy de l'artiste





CÔME DI MEGLIO

Né en 1988 à Paris Côme Di Meglio vit et travaille à Paris. En 2009, il intègre l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs ce qui lui permet de confirmer son attrait pour la sculpture comme moyen privilégié d'expression. Il y découvre d'autres médiums artistiques tels que le son et la vidéo.

Notre quête à chacun de nous améliorer sur tous les plans, relationnel, physique, mental, spirituel, se heurte à l'inertie inhérente de l'être humain. Il est programmé pour répéter les habitudes qui lui ont permis de survivre jusque là, l'empêchant de s'élever, par paresse, tentation ou oubli.

Grâce aux smartphones et leurs applications permettant de quantifier pour mieux atteindre des objectifs, l'imperfection originelle des êtres humains est compensée par ses outils technologiques. Les notifications et les incitations

distillées au moment optimal par des algorithmes se substituent à notre volonté défaillante, et nous accompagnent dans notre désir de mieux-être. La recherche de discipline est transformée en aventure ludique et légère. Cette quête devient esthétisée. gamification ascendante et sans n. Les courbes et les graphiques retracent notre cheminement et l'effort accompli vers notre moi virtuel et idéal. Les graphismes des icônes de notre smartphone sont comme autant de présences qui nous rappellent à notre engagement vis-a-vis de nous même.

CleanFORCE est une série en cours de sculptures créées en silicone, le matériau dont est fait la partie physique du monde digital qui nous englobe. Les jeux de transparence et d'opalescence sont directement inspirés des matériaux techniques utilisés dans les chaussures de sport et les vêtements de sport. Ils sont destinés à rendre ces objets hautement désirables et satisfaisants à regarder, simultanément.

Étalon lumière (Mars, 3 à 22 min)

2016 110 x 5 x 2,5 cm Acier, LED, Epreuve d'artiste Courtesy de l'artiste



FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES

Mêlant vidéo, sculptures et projections, Félicie d'Estienne d'Orves entreprend un travail sur le processus de la vision. Ses installations font appel à une connaissance phénoménale du temps et de l'espace, soulignent une perception du temps dans un mouvement continu. Après la formation de la matière (Ovale, Eclipse I), elle fait éprouver le jeu des positions relatives de l'observateur, d'une source de lumière et d'un disque éclipsant (Eclipse II). Ses vidéos (Supernova, Gong), donnent à percevoir des rotations cycliques et progressives, le déroulement d'états lumineux hypnotiques et introspectifs. Intimement liées à l'espace, ses installations se définissent en fonction des lieux (Monolithe).

Depuis 2014, elle concentre sa recherche sur l'espace

astrophysique ou sur des cycles de lumière naturelle (Rayon vert).

Étalon lumière (Mars, 3 à 22 min) est composée d'une ligne de lumière qui traverse la surface d'une barre d'acier sur un mètre de long. Le temps de déplacement de la lumière de gauche à droite de l'étalon correspond au temps nécessaire à la lumière de mars pour nous parvenir sur Terre. Soit en movenne 8 min. L'amplitude variable de cet Étalon lumière est programmée jusqu'en l'an 3000 en suivant la distance « temps réel » qui nous sépare de, à partir des éphémérides utilisées par les satellites de la NASA. La série Étalon lumière (Soleil, 8 min, Mars 3 à 22 min..) réintroduit une idée de temps cosmique relatif aux rythmes naturels et au mouvement des planètes du système solaire. Dans cette série, chaque étalon se réfère à un objet du système solaire et suit le temps de déplacement de la lumière depuis chacun d'eux. Projet développé en collaboration avec Fabio Acero. astrophysicien au laboratoire AIM/ du CEA.

Non-lieu

2015-2016 75 x 50 cm Série d'impressions numériques sur papier fine art contrecollées sur aluminium Ed. 1/2/3 Courtesy de l'artiste



THIERRY FOURNIER

Thierry Fournier crée des espaces de confrontation. Son travail traite des limites de l'humain, de l'altérité et de la socialité. Il s'intéresse notamment à la manière dont ces questions se rejouent à travers les médias et la technique, au sens large. Les matériaux qu'il emploie peuvent être un orchestre symphonique, des médias trouvés sur internet, les messages échangés sur les réseaux sociaux, le paysage, la diffusion de médias dans l'espace public, des systèmes de surveillance, etc. Ses installations, objets, vidéos, photographies et performances s'emparent de ces éléments qu'ils modifient ou déplacent pour mettre en évidence leurs enjeux. A travers ces situations, sa démarche propose un regard sur les relations entre individus, société, nature et artefacts.

A l'origine musicien et compositeur, il est diplômé de l'École nationale

supérieure d'architecture de Lyon. Son travail est régulièrement montré et primé en France et à l'étranger ; il est également curateur. Expositions récentes : La Terrasse (Nanterre), Ars Santa Monica (Barcelone), festivals Exit (Créteil) et Via (Maubeuge), Lux Scène nationale de Valence, Festival du Nouveau Cinéma (Montréal, Canada), Centre Pompidou (Paris), ZKM (Karlsruhe), La Panacée (Montpellier), Renaissance et Fantastic (Lille), Institut français du Japon (Tokyo), etc.

Non-lieu est une série d'images de bombardements trouvées sur le web, dans lesquelles tout ce qui permettrait de situer l'action est remplacé par le motif en damier de Photoshop, caractéristique d'une image vide. La collision entre ces photographies tronquées et la surface d'un écran évoque ce que notre position et nos technologies nous permettent de ne pas voir, dans une logique similaire à celle des opérateurs de ces bombardements.

Viral Icons

2016 40 x 30 cm Impressions laser sur bois Ed. 2/6 Courtesy de l'artiste et de la Galerie MI*



KLAUS FRUCHTNIS

Klaus Fruchtnis est un artiste. chercheur et enseignant Franco-Colombien qui vit à Paris. Ses recherches portent sur les domaines de la photographie, du multimédia, du dessin numérique ainsi que sur des projets collectifs et participatifs qui impliquent l'art, la technologie, les aspects culturels, sociaux et politiques. Sa vision de l'art numérique va plus loin que le simple aspect artistique, elle implique des projets et des initiatives avec des partenaires multiculturels, de nouvelles approches à l'éducation et le développement de littératures numériques partagées. En tant qu'artiste engagé sur des projets de développement social et urbain, il estime que, pour l'évolution de la société, le rôle d'un artiste ou d'un designer est aussi important que celui d'un architecte ou d'un urbaniste.

Internet est sans doute la meilleure vitrine pour partager

des images. Ces dernières années le monde entier a pu voir et revoir ces images chocs qui ont marqué l'histoire grâce à Internet. Certaines d'entre elles sont devenues des images icônes au niveau social, économique et politique; mais surtout elles ont modifié notre perception et notre lecture de la société. Avec Viral Icons, l'artiste questionne l'usage des images récupérées sur Internet, et les réduit au minimum de son information : le pixel pour ensuite proposer une lecture visuelle différente. Les images soigneusement choisies d'Internet (i.e. les attentats du 11 septembre, le baiser de Times Square, l'homme de la place Tiananmen face aux tanks. etc.) font appel aux expériences sensorielles, personnelles et à notre propre bagage culturel. Elles éveillent en chacun d'entre nous des mémoires presque oubliées... Ces images peuvent être aussi lues à l'aide d'une camera digitale, ce qui facilite la lecture et implique l'usage de dispositifs comme une expérience à part entière du processus créatif et participatif.

SÉRIES CAPTURE IN HALF

2016
Impressions
jet d'encre sur
papier, réalité
augmenté
21 x 29,7 cm
Pièces uniques,
série de 8
exemplaires
Courtesy de l'artiste



MASAKI FUJIHATA

Artiste spécialisé dans le domaine des nouveaux médias, considéré comme l'un des pionniers de l'art numérique, professeur des beaux-arts et de musique à l'Université Nationale de Tokyo, Masaki Fujihata (né en 1956 à Tokyo, vit et travaille à Kanagawa, Japon) développe depuis les années 1990 un ensemble de stratégies multimédia pour examiner la virtualité comme espace de communication et combiner créations artistiques et développement des technologies de l'information.

Dans le cadre d'une réflexion sur les possibilités de saisir de nouvelles formes de visualisation de la connaissance, de l'espace et du temps, Fujihata a élaboré un système électronique complexe, mais ultra-léger, qui l'accompagne dans ses voyages à travers le monde et lui permet de capter de manière étonnante les paysages qu'il parcourt, un dispositif composé d'un sac à dos surmonté d'un récepteur GPS, d'une caméra vidéo grand angle à laquelle sont fixés un micro directionnel, d'un ordinateur de poche et d'une boussole électronique.

Skateboarders v's Minimalism

2015 Vidéo HD Ed. 3/3 Courtesy de l'artiste & Analix Forever



SHAUN GLADWELL

Shaun Gladwell est un artiste qui aborde le corps et le mouvement, et dont l'œuvre incarne le geste suprême, comme le souligne Carolyn Christov-Bakargiev dans son analyse. Selon Simon Rees, Gladwell aborde aussi la mémoire du corps. C'est un corps "absolut" qu'il aime pousser et manifester à l'extrême limite entre la vie et la mort. Dans le titre d'un de ses premiers vidéos, Riding with Death (Redux) 1999-2011, et dans sa vidéo célébrée Apologies 1-6, 2007-2009, le corps au bord du gouffre fait son apparence. La traversée routière de l'Australie devient soudain, dans les yeux de son public, l'équivalent de la traversée du Styx. Gladwell, archétype du poète du corps, utilise des leitmotifs tels qu'un corps en suspension, parfois les bras croisés, entre la vie et la mort.

Dans Skateboarders v's Minimalism, Shaun Gladwell reconfirme son idée que le seul art valable est celui qui implique le corps, et intensément. Au-delà de sa dimension spectaculaire, le

sport est un exercice qui vise à la fois la santé et la transcendence. Il faut qu'on fasse travailler notre corps-machine à pleine capacité afin d'exploiter son plein potentiel, de le rendre à l'aise avec sa propre nature. C'est précisément ce qui se passe dans cette nouvelle vidéo avec Rodney Mullen, Hillary Thompson et Jesus Esteban. trois des meilleurs skateboarders professionnels au monde. Mais cette fois, le contexte est singulier. inattendu et non conventionnel. Cette fois. le skate n'a lieu ni devant l'océan rugissante, ni sur la côte ouest pacifique des Etats-Unis, ni sur les pentes ondulantes d'un parc de skate, elle a lieu dans un musée. Comme dit Gladwell. pour les skateboarders, "les rues sont nos musées". On est tenté de dire que c'est l'élément humain qui l'emporte dans ce combat entre le corps et l'obiet, comme c'est finalement le geste qui attire l'œil. Selon Paul Ardenne, "le spectateur, en regardant les gestes des skateboarders, s'incarne en eux, ressent leur effort, leur joie, leur douleur, et quelquefois, leur exultation". Ainsi le match entre geste et sculpture semble être prédéterminé depuis le début.

Regular Division

2014 Vidéo Ed. 4/5 Courtesy de l'artiste



JOE HAMILTON

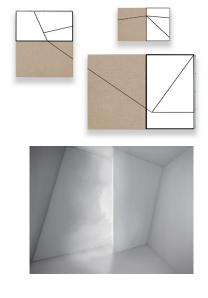
Né en Tasmanie en 1982, Joe Hamilton se sert de la technologie et des objets trouvés pour créer des compositions complexes et délicates en ligne, hors ligne et entre les deux. Son œuvre conteste les notions établies de l'environnement naturel dans une société qui devient de plus en plus connectée en réseau. Hamilton est diplômé en beaux arts de l'université de Tasmanie, suivi d'un master du RMIT de Melbourne. II a participé dans de nombreuses expositions internationales et collectives, dont les plus récentes au Moving Museum d'Istanbul, Austrian Film Museum, Kunsthalle Düsseldorf et au New Museum de New York.

Regular Division présente un spiral de scènes méticuleusement arrangées de nombreux jardins intérieurs en Europe et en Asie, constituant un paradis artificiel de feuillage sous une voûte de verre maillé. La vidéo comprend également des images hauterésolution de coups de pinceau pris de tableaux de paysages classiques, afin d'y relier la peinture traditionnelle, étant donné son rôle primordial dans la représentation de paysages dans le passé. Cette vidéo fait partie d'une nouvelle série d'œuvres filmées et composées en numérique par l'artiste sur place en Europe, en Asie et en Moyen Orient. Elles constituent une réponse à l'impact des technologies numériques sur la représentation du paysage et son effet sur notre relation avec le paysage.

Lignes, plans et contrepoints Gribouille 2016 69,8 x 57,7 cm Mixte acrylique sur lin et 1 écran de 24p. Pièce unique Courtesy de l'artiste

Lignes, plans et contrepoints Tryptique 2016 117 x 128 cm Mixte acrylique sur lin et 3 écrans. Pièce unique Courtesy de l'artiste

In between
2016
2 x 2 m
Peinture à l'huile et vidéo-projection
Pièce unique
Courtesy de l'artiste



PASCAL HAUDRESSY

Après dix années passées à l'Unesco en tant que responsable de projets culturels et de nombreuses réalisations impliquant des artistes de notoriété internationale, Pascal Haudressy décide de se consacrer pleinement à son travail artistique personnel. Ses premières œuvres datent de 2005. Dès le départ, ses sculptures, installations et vidéos se caractérisent par leur exceptionnelle technicité et par l'utilisation de matériaux et de technologies de pointe. Le caractère esthétique du travail clairement assumé par l'artiste ne se départit jamais d'une forte dimension symbolique et d'un questionnement existentiel sur le devenir de l'homme. Virus, clonage, nanotechnologies, robotique, réalité virtuelle :

les mutations du réel et la pluralité des expériences qui en découlent constituent le point nodal de la réflexion et de la pratique artistique novatrice de Pascal Haudressy.

Lignes, plans et contrepoints Tryptique :

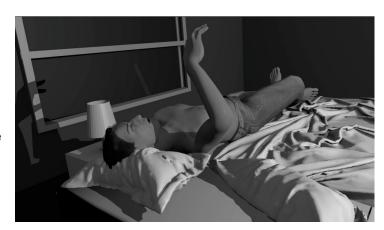
Ensemble de trois modules réunit par une planche de bois en commun. Chacun des modules est composé d'une toile en lin brut et d'un écran vidéo accompagné d'un lecteur, le tout encastré dans un boitier en bois.

Lignes, plans et contrepoints Gribouille :

Version simple du Tryptique, un module est supporté par une planche de bois. Le module se compose d'une toile en lin brut et d'un écran vidéo accompagné d'un lecteur, le tout encastré dans un boitier en bois.

Waiting For Sleep

2016
Episode 1
Vidéo HD / 6'
Avec le soutien de
l'Amsterdam Fonds
Voor de Kunst
Courtesy de l'artiste



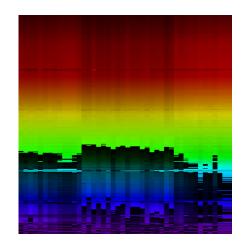
JEAN HUBERT

"Mon travail est narratif, je suis intéressé par les diverses formes dans lesquelles matérialiser un dialogue, à travers l'installation, le dessin et la sculpture. Dans Waiting for Sleep, je veux investir la forme du journal intime à travers l'animation en 3D. M'appuyant sur le genre fantastique, je reconstitue le quotidien d'un personnage, Will, qui est un être somnanbule vivant entouré de zombies. Ce récit sera

commenté par Will notamment via des sms, le dialogue - très ordinaire - prenant le contrepied de l'action. Mes personnages, souvent en proie au doute, se mettent à raconter un autre monde que celui dans lequel ils évoluent directement – la fiction. L'autre monde est le réel: c'est notre réalité quotidienne et banale. Faire apparaître ces deux réalités simultanément est un enjeu qui se répercute à maintes reprises dans mon travail."

ROYGBIV+XML

2016
Dyptique
100cm x 100cm
Impressions numériques sous Diasec
collées sur Dibond
Pièces uniques
Courtesy de l'artiste



TOMEK JAROLIM

Tomek Jarolim est artiste plasticien et designer d'interaction. Ses installations interrogent tant le statut du regardeur que le regardable lui-même, à travers une recherche sur la lumière numérique et la couleur du pixel. Ses pièces prennent la forme d'images génératives diffusées sur une large palette de dispositifs : écrans, smartphones, vidéoprojections, éditions, performances scéniques, ou directement sur les paupières.

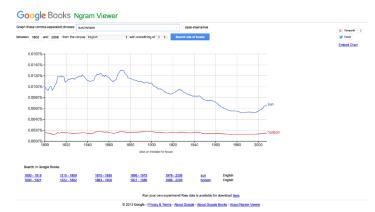
En 2009, il expose Invisibles à la 14ème Biennale des Jeunes Créateurs à Skopje, qui lui permet d'aborder un travail plus sensoriel qu'il poursuit au sein du programme Diip d'EnsadLab, cycle de recherche de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs. Depuis 2010, il développe des recherches concernant les lumières interactives, notamment avec Fermer les yeux et Diffraction, présentés lors du Fabfest 2012

(Gaîté Lyrique) et l'installation Soleils en 2016 (Palais de Tokyo). Lauréat de la bourse French American Cultural Exchange, il part à la School of the Art Institute à Chicago, où il se concentre sur un travail sonore, Ut Queant Laxis, chorégraphié par Beth Jucovy pour le festival "Innovation in Dance" à New York.

ROYGBIV+XML est un diptyque composé de données des types spectraux et des étoiles visibles depuis la Terre à l'œil nu. Envisagées comme de véritables "annuaires" de données stellaires. ces images permettent de contenir sur un format défini l'immensité et la diversité des étoiles. Couchées sur papier, les informations sont réduites par leur support. En résultent des formes inattendues monochrome gris illisible, listings absurdes, spectres infinies et lumineux – sur lesquels on ne cherche plus à lire l'information, au profit d'une expérience contemplative, comme celle devant les étoiles qu'elles tentent d'évoquer.

Un jour sans fin

2015 40 × 60 cm Tirage photoargentique sur dibond Ed. 1/5 Courtesy de l'artiste



CARINE KLONOWSKI

Née à Nice en 1989. Carine Klonowski vit et travaille à Chelles. Son travail se développe autour de questions relatives à l'image et à ses modes d'apparition, de réception, de transmission et de duplication. Elle en étudie et manipule les composantes essentielles - lumière, couleur, temps, figuration, abstraction. Carine Klonowski travaille principalement à partir de photographies et d'images numériques, qu'elle utilise comme matériau pour ses vidéos, installations, performances ou encore publications. En parallèle de sa pratique artistique, elle a mené entre 2013 et 2016 un cursus de recherche en Lettres et Arts à l'Université Paris VII. Après s'être penchée sur le coucher de soleil, elle se concentre désormais sur le dégradé coloré, de la peinture classique aux pratiques artistiques contemporaines, à

la communication ou encore au marketing.

Un jour sans fin utilise Google Ngram Viewer, outil de statistique en ligne visant à évaluer et comparer la récurrence de mots dans les ouvrages scannés par Google Books. Ici, l'intervention consiste simplement en une recherche de mots: "sun" et "horizon". Les paramètres de recherche – période historique, corpus de recherche, etc. - restent par défaut. Les courbes résultant de la recherche produisent une image paysagère, minimale mais cependant archétypale : un horizon, une chaîne de montage, tout autant qu'un récit, dont le seul évènement est l'absence du coucher du soleil. Jouant de cette dimension temporelle, l'œuvre est vouée à rester perpétuellement en cours. En effet, le nombre d'ouvrages intégrés à Google Books est en constante évolution. Ainsi, une nouvelle capture d'écran est réalisée et imprimée à l'occasion de chaque exposition.

La couleur des nuages

2016 66 × 45 cm Vidéo de nuages, résine d'inclusion, aluminium Pièce unique Courtesy de l'artiste



FABIEN LÉAUSTIC

Puisant dans les sciences, les mathématiques, la mécanique, la thermodynamique, Fabien Léaustic effectue un travail de (re)conversion qui l'amène à emprunter les routes de l'art... Routes aui se croisent et s'observent depuis des siècles pour ne pas dire depuis toujours. Ses investigations l'amène à fréquenter tant l'univers que l'esprit humain, il joue le rôle d'intercesseur auprès du spectateur où ses dispositifs amènent celui-ci à ressentir ce qui n'est pas censé l'être. La lumière étant son principal outil, est mis à contribution dans ses dispositifs où ce qui était ignoré car invisible est donné à voir tout autant qu'à ressentir au regardeur... la science étant au service de l'art afin de "dénuder" l'invisible et l'éphémère dans lesquels nous sommes condamnés ou assignés. À vue tout autant que l'ouïe du regardeur sont réquisitionnées par l'artiste afin de permettre une libération du regardeur. eau, lumière, machines, sons, optique, physique des fluides, numérique : expérience cosmique...

La couleur des nuages révéle les couleurs prisonnières d'un ciel gris, et les fait miroiter sur un écran avec le concours et l'adhésion d'un œil disposé à les chercher. Sitôt branché l'écran affiche un programme, un générique, tous les opérateurs et petites mains qui ont joué dans ce scénario atmosphérique, météorologique pour entraîner le regard dans une aventure spéculative, audelà du miroir et des apparences, dans un parcours avec de fortes interrogations sur les êtres de la métamorphose, la géométrie des sphères ou l'organisation interne des couleurs. Le voyage commence avec une image du ciel gris de St Denis, travaillé par le vent qui laisse apparaître des coins de ciel bleu ou complètement gris, obstrué, un voile gris uniforme : Un voile qui , comme un rideau de scène, aurait une double existence, celle d'une chose qui arrête le regard, avec un dessin et des motifs, mais aussi une autre existence induite par ces effets de moire attribués à l'étoffe sans lui appartenir, des figures évanescentes et des ébauches de mouvement dans les plis, une existence virtuelle.

Point Cloud 2016 60 x 49 cm Sérigraphie sur papier Ed. 1/2 Courtesy de l'artiste

LEV 2016 2,20 x 1,75 m Impression dibond, vidéo-projection Ed. 1/6 Courtesy de l'artiste

Plotter drawing 114
2016
30 x 42 cm
Dessins sur papier réalisés par un robot
Pièces uniques
Courtesy de l'artiste

Plotter drawing série 2016 42 x 59,5 cm Dessins sur papier réalisés par un robot Pièces uniques Courtesy de l'artiste

JOANIE LEMERCIER

Joanie Lemercier est un artiste français qui réalise des projections de lumière dans l'espace et étudie leur influence sur notre perception. Joanie Lemercier fut introduit à la pratique de création artistique sur ordinateur dès l'âge de 5ans en participant aux cours de design enseignés par sa mère. C'est à partir de là que son intérêt pour les structures physiques géométriques, les motifs et les formes minimaliste. s'est développé. Dès le début de ses créations artistiques, il a commencé à jouer avec ces structures concrètes notamment leur matérialité, ainsi qu'avec





l'utilisation de la lumière pour manipuler la perception de la réalité. Joanie Lemercier travaille avec la lumière projetée depuis 2006 et a cofondé un label d'art visuel « AntiVJ » en 2008, avec Yannick Jacquet, Romain Tardy et Olivier Ratsi. Il a travaillé sur le design de nombreuses scènes. notamment pour des festivals comme Mutek (Montréal, Mexico) et a travaillé en collaboration avec des artistes tels que Flying Lotus (show à la Roundhouse London), avec le groupe Portishead (Olympiade culturelle de Londres 2012), et sur des vidéo-projections architecturales, de par le monde. Il est actuellement représenté par la Galerie Muriel Guepin à New York.

WHTSNXT: BENCHMARK

2016 200 ×100 cm Impression microperforée sur polystyrène, aluminium Pièce unique Courtesy de l'artiste



ELIOTT PAQUET

Eliott Paquet est diplômé des Beaux Arts de Paris, il collabore avec Côme Di Meglio pour les expositions Welcome Back Baby. Sa pratique pluridisciplinaire influencé par la science fiction interroge le rapport de l'homme à la nature et questionne la dimension ontologique du genre humain.

WHTSNXT: BENCHMARK est une impression microperforée sur panneau de polystyrène extrudé translucide de 200 x 100 cm maintenu par des méplats d'aluminium. L'image imprimée est une photographie d'herbe et de rosée dans une lumière matinale. Dans la pure continuité de "An Average Idea Of The Sky", WHTSNXT: BENCHMARK est un travail d'étalonnage. Plusieurs photographies publicitaires et stock images ont été utilisées pour la fabrication de cette image, proposant une image mathématiquement moyenne, un archétype publicitaire jungien. Les brins d'herbes et les reflets se répètent à l'endroit et à l'envers; un regard attentif révélant immédiatement le photomontage. Mais la véracité n'importe plus; WHTSNXT: BENCHMARK n'est qu'un simulacre d'image visant a représenter un idéal publicitaire. La notion de pureté, vendeuse et par essence même inatteignable/ impossible est le symptôme d'une humanité déconnectée de la Nature, évoluant dans un labyrinthe de miroirs ne lui renvoyant que sa propre image à travers ses artefacts rentables; les idéaux picturaux publicitaires créent une forme de sacralité, un ersatz religieux qui vient combler un vide à travers une projection de ses désirs. A l'ère du post-capitalisme, les stocks images internet achèvent le lien entre image et représentation d'un sujet et ces icônes fascisantes portent en elles les concepts néo-libéralistes. Sous le panneau sont présentés en ligne des flacons colorés. La disposition linéaire montre un dégradé de couleurs allant du jaune clair au bleu canard – le spectre moyen des couleurs de l'image. Ces échantillons sont également des étalons, qui renvoient à l'envers du décor, au dérives du scientisme et du matérialisme contemporain.

Serie de petites vanités

2010
25 x 25 cm
Eyes drawings
Tirages pigmentaire sur papier
Hahnemühle
Pièces uniques
Courtesy de l'artiste

«Dessiner avec les yeux»

Documentaire
© Centre Pompidou - 2014
Réalisation : Philippe Puicouyoul



MICHEL PAYSANT

Artiste plasticien polyvalent, spécialisé dans les projets de recherche et de collaboration entre art et science, Michel Paysant s'intéresse tout particulièrement aux pratiques coopératives dans l'art et crée depuis de nombreuses années des installations conçues comme des dispositifs polymorphes dans lesquelles il établit des passerelles entre art, artisanat, science, techniques, nouvelles et très hautes technologies..

Passionné de dessin classique et expérimental, il développe des projets de recherche avec des équipes de scientifiques mais aussi des projets de recherche liés aux techniques traditionnelles. Dans le projet DALY, il expérimente à l'aide d'un eyetracker toutes les possibilités de l'œil-outil: pour dessiner, peindre, écrire, sculpter ou encore, écrire ou composer de la musique avec le mouvement des yeux. Au confluent de tous

ces territoires, OnLAB est un projet de recherche qui a permis la création très innovante d'œuvres d'art à l'échelle nanoscopique et microscopique. Ouvertes et poétiques, ses installations tentent d'organiser un dialogue croisé entre le monde de l'art et les mondes environnants en réfléchissant à l'organisation de dispositifs techno-esthétiques.

Il expose depuis 30 ans dans des musées (Centre Pompidou, Musée du Louvre, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris. Centraal Museum d'Utrecht. Zentrum Paul Klee de Berne. MUDAM de Luxembourg, Galleria d'Arte Moderna de Bologne, Museo Nacional de Artes Visuales de Monte- video. Dadu Museum de Pékin, National Gallery of Zimbabwe de Harare. Musée des Arts Décoratifs de Paris ...), des centres d'art (Brooklyn Bridge Space/Creative Time / New York, Mercer Union / Toronto, Bétonsalon / Paris, la Synagogue de Delme, ...), des fondations (Fondation Vasarely, David Roberts Arts Foundation ...) et des galeries.

Random Clock

2015 30 cm de diamètre Horloge IKEA modifiée Ed. 1/7 Courtesy de l'artistes



BERTRAND PLANES

Initié au codage et aux arts visuels, il est diplômé des Arts Décoratifs de Paris (ENSAD) et de l'Ecole Supérieure des Arts de Grenoble. Il est notamment connu pour ses réflexions sur la finalité de l'art. Il crée des vidéos, met en place des processus techniques complexes en collaboration avec les chercheurs du CNRS et crée des nouveaux outils à partir de mécanismes préexistant. Une des pratiques artistiques de Bertrand Planes consiste à altérer les impératifs fonctionnels et commerciaux d'une série d'objets standards. Tout en conservant leurs qualités esthétiques, il les garde éloignées de ces fonctions premières afin d'en apporter, d'en créer de nouvelles, pouvant être parfois

en complète contradiction avec leur fonction d'origine. Bertrand Planes s'est installé au revers du réel, tout contre lui, pour mieux le tirailler. Sculpture constructiviste blanche métamorphosée par le truchement d'une projection vidéo en ode consumériste : Planes navigue en surface pour mieux percer son illusionnisme. Il est co-auteur d'articles scientifiques. Ses dernières expositions se sont tenues à Berlin, Saint-Pétersbourg, Copenhague, Paris, Singapour, Brésil, Moscou.

Random Clock est une horloge du commerce modifiée dont le mécanisme est rythmé de façon aléatoire: l'aiguille des secondes se déplace d'un "tic" dans un délais compris entre 0 et 2 secondes, délai choisi aléatoirement par un microprocesseur à chaque mouvement. L'horloge est en "moyenne" à l'heure.

Assault

2016 50 x 80 x 10 cm Vidéo, tablette, munitions Ed. de 3 + 1 EA Courtesy de l'artiste



DANI PLOEGER

Dani Ploeger travaille dans la programmation informatique, le hacking électronique, la théorie culturelle et la performance. Son œuvre interroge et subvertit les spectacles du sexe, de la violence et des déchets dans la culture techno-consommatrice. Il a réalisé une appli pour smartphone disponible sur une boutique d'applis adultes, s'est fait opéré pour installer des déchets électroniques dans son ventre par un pierceur du corps, et a planté un DVD terroriste anonyme dans des magasins d'électronique, entre autres. Ploeger habite à Vlissingen, un ancien bastion de l'Atlantikwall dans la campagne néerlandaise, mais la plupart du temps il est en voyage. Plus récemment, il a travaillé avec des artisans de métal dans le vieux Caire afin d'encaisser des tablettes informatiques en plaques d'acier, s'est formé en Pologne pour tirer sur un iPad avec une AK47, et a visité des sites de décharge au

Lagos et en Nigérie pour récupérer des déchets électroniques issus d'Europe. Ploeger est diplômé en médias, performance et culture de l'université de Sussex et chercheur à la Royal Central School of Speech and Drama, à l'université de Londres. Il est également le chercheur principal du projet de recherche en art-science "Corps de l'obsolescence programmée : la performance numérique et la politique des déchets électroniques".

A props de l'oeuvre : ` "Le 26 février 2016, j'ai tiré sur un iPad avec une AK47. Une vidéo tournée en ralenti et un enregistrement sonore ont capturé l'action de la balle qui heurte l'écran. L'installation consiste d'un iPad en état de fonctionnement, accompagné d'un sac en plastique contenant une balle et une cartouche vide de 7.62x39mm. L'appareil affiche la vidéo et le son de la destruction de l'écran de l'iPad recevant la balle. Ensuite. les enregistrements sont rejoués à l'envers, en ralenti. L'iPad montre un processus sans fin de sa propre destruction and regénération."

Perspicere, square 1.1

2015
20 x 20 x 20 cm
Polycarbonate
Pièce unique
Courtesy de la Galerie Charlot



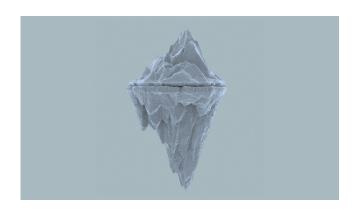
OLIVIER RATSI

Le travail d'Olivier Ratsi pose la réalité objective, le temps, l'espace et la matière comme autant de notions d'information intangibles. Se basant sur l'expérience de la réalité et de ses représentations ainsi que sur la perception de l'espace, il conçoit des œuvres qui amènent le spectateur à se questionner sur sa propre interprétation du réel. Durant le processus de création, Olivier Ratsi met en œuvre des dispositifs de déconstruction des repères spatio-temporels en s'appuyant sur la technique de l'anamorphose qu'il développe au cours de ses recherches. Opérant une cassure dans la réalité objective, ses créations ne se veulent pas tant un déclencheur d'émotions ou un moyen de perturber les sens qu'un catalyseur de points de vues, de références culturelles et psychologiques. Ainsi, le spectateur n'est nullement privé de sa capacité subjective de reconstruction/reconstitution de

la réalité et est invité à prendre position afin de vivre l'œuvre en fonction de son propre ressenti. Olivier Ratsi est co-founder et ancien membre du label Antivj.

Perspicere, du latin "regarder attentivement". "examiner soigneusement", "regarder à travers", est un projet qui convie à nouveau la technique de l'anamorphose tout en utilisant la lumière en tant qu'élément perturbateur. Ce projet a pour but de matérialiser le regard du spectateur par le biais de la scultpure. Clin d'oeil direct aux codes de la perspective conique du Quattrocento Perspicere s'attache à matérialiser cette "pyramide" mentale théorisée par les artistes de la Renaissance italienne (Alberti, Brunelleschi) se composant d'un alignement de points, lignes et surfaces et qui définit ce que l'on nomme en perspective le point de fuite. Dans Perspicere, l'alignement s'effectue entre la lumière émanant de l'objet et les yeux des spectateurs. amenant à une lecture informative à la fois sur l'objet et sur notre perception de celui-ci.

Ice clock
2016
160 x 35cm
Groupe frigorifique,
impression 3d inox acier,
arduino, impression 3d
epoxy
Pièce unique
Courtesy de l'artiste



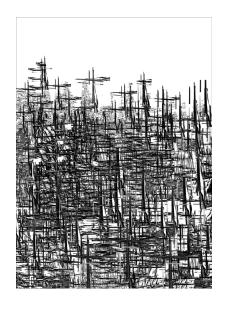
FRANÇOIS RONSIAUX

François Ronsiaux est artiste photographe plasticien président de l'association "L'entreprise" et cogestionaire de la galerie Plateforme à Paris. François Ronsiaux fait partie de ces artistes à la création protéiforme, exerçant son art sur des thématiques telles que l'ingéniering de la propagande, les idéologies modernes ou les évolutions environnementales; il se construit aux grés de ses expériences un puzzle ou se mêle le hasard et sa propre recherche spirituelle sur son rapport avec le monde. Utilisant les technologies et matériaux contemporains, François Ronsiaux à la base photographe crée des installations, performances, projets visuels et sonores à la limite de l'équilibre et dans des allégories de réappropriation des lois essentielles de la nature.

Ice Clock est une série d'Installations-sculptures mêlant création 3d et technologie réfrigérante dans un système autonome de création/destruction aléatoire d'iceberg. L'iceberg en suspension sous une cloche en verre fond en partie et se reconstitue cycliquement, inondant une partie d'un paysage artificiel soutenant la pièce. Les sculptures modifient leurs formes et apparences en fonction des heures de la journée, de la saison et des conditions de température et d'hydrométrie, et développent des phases de condensation. brouillard, ou d'inondation; ce qui rend le projet changeant et vivant continuellement. Ici l'iceberg montre plus qu'un fragment visible mais sa face cachée, son coté obscur, dans une perspective réaliste de fonte irrémédiable malgré les perfusions technologiques artificielles soutenant une ambitionnée hypothèse d'équilibre. Ces majestueuses montagnes de glace éphémères sont l'éther de l'impossibilité de contrôle des éléments en présence sous l'usure du temps, et symbolisent irrémédiablement la disparition, ou pour un esprit éclairé la transformation d'une forme vers une autre dans un esprit de rotation cyclique.

Série L'écrit de l'histoire Bren –Mk1, Luger, M14-Ebr

2015
116 x 92,5 cm
Impressions d'encres
pigmentaires sur papier Arman
Smooth Coton
Ed. 1/3
Courtesy Galerie Binôme, Paris



LISA SARTORIO

Depuis plusieurs années, Lisa Sartorio a mis de côté son appareil photographique. Devant le constat de la surabondance des images, elle ne voit plus la nécessité d'en produire de nouvelles. Son travail interroge le paradoxe de l'hyper-reproductibilité des images qui fait oublier le contenu et le sens de ce que l'on voit. La série L'écrit de l'Histoire est réalisée à partir de photographies d'armes de querres récupérées sur internet, ayant joué un rôle majeur dans les conflits mondiaux. La multiplication obsessionnelle de chacune de ces armes donne forme à des simulacres de paysages. Séduisants de loin, ils révèlent de près le vertige de l'envahissement, le choc de la décrépitude des paysages ravagés par la guerre. Loin de s'arrêter à une vision féodale du territoire et de son rapport au pouvoir, L'écrit

de l'Histoire s'intéresse à des compositions qui prennent forme de l'intérieur, dans le lien que chaque module d'arme construit avec sa réplique. Formes vivantes qui se déploient de manière exponentielle et paradoxale, à la fois figure d'énergie créatrice et mouvement sournois d'infiltration. elles travaillent sur une contamination physique et mentale. Elles transportent l'absurdité d'un monde qui contemple son auto-destruction. En composant à partir d'images préexistantes et partagées par tous, Lisa Sartorio s'inscrit dans le mouvement des réappropriationnistes et bouscule notre regard passif en créant des ambiguïtés de genre. À l'instar de M14-EBR, du champ de blé au champs de bataille, elle oscille entre photographie et dessin, paysage contemplé et documenté. Ces images hybrides accentuent leur pouvoir de suggestion. Elles racontent moins les conflits que notre présence au monde dans un processus de ré-éveil des esprits.

AGNOSIS: The Lost Memories...

2016
29 x 43 cm
Tirages
Interface Brain-computer
interface, custom software,
digital 3D sculptures
Pièces uniques
Courtesy de Rolando
J.Carmona



FITO SEGRERA

Fito Segrera est artiste, technologue et chef de recherche/ création au Centre d'art Chronus à Shanghai. Actuellement, sa recherche et pratiques artistiques réapproprient des éléments du transhumanisme. les humanités numériques, l'intelligence artificiel, le monisme et la physique moderne, en utilisant l'informatique physique, la programmation de logiciel et les nouvelles technologies de l'information et de la communication pour explorer des questions ontologiques fondamentales sur la nature de la réalité et l'aspect physique de l'univers. Principales expositions : West Bund Art Center Shanghai 2015. SIGGRAPH 2014 Canada. Collision 20 & 21 à la Boston Cyberarts Gallery 2014, Houston International Performance Biennale 2014, SXSW Austin Texas 2014, EYEBEAM New York 2013, Agora Collective Center Berlin 2013, Dorkbot NYC 2013, Harvestworks New York 2013, Salon Regional

de Artistas del Caribe, Web 2.0 Espacios alternativos 2012, Ripping mix, burn, rip 2010, Bogotá Biennale 2009.

A l'aide d'une interface entre le cerveau et l'ordinateur équipée d'une caméra, le système scanne l'activité cérébrale de l'artiste pour détecter les moments de chute d'attention. En couplant ces informations avec des algorithmes. le système enregistre ces moments d'absence, à la fois en forme d'ondes cérérbrales et en images. En parallèle, le système utilise des technologies accessibles en ligne comme les services de reconnaissance et de tagging d'image, ainsi que le moteur de suggestion de recherche de Google, pour analyser et interpréter ces souvenirs, de façon autonome. Il en résulte que tous les souvenirs sont rendus en sculptures abstraites dans un monde virtuel 3D (de monolithes numériques), tout en générant automatiquement un carnet de bord (de pensées machine / interprétations des souvenirs perdus) qui est ensuite imprimé.

Pierrick Transhistorik 2016 42 × 30,5 x 28cm Théâtre optique, vidéo HD Courtesy Remora Films

L'Opérateur Personnel de Chirurgie Faciale 2004 42 x 31 x 28cm Théâtre optique, vidéo HD Courtesy Remora Films

143 positions érotiques 1999 42 x 31 x 28 cm Théâtre optique, vidéo HD Courtesy Remora Films





PIERRICK SORIN

Pierrick Sorin est artiste vidéaste, scénographe et metteur en scène. Depuis la fin des années 80, il réalise des courts-métrages et des installations vidéo. Bien avant que les technologies numériques banalisent la pratique du "selfie", il a réalisé de nombreux autofilmages. Dans de courtes histoires, dont il est généralement l'unique acteur, il porte un regard distancié et moqueur sur son propre quotidien et interroge, sur un mode burlesque, la valeur la création artistique contemporaine (" Réveils ", " De belles sculptures contemporaines " - 1988). L'artiste est aussi un enfant de Méliès et des pionniers du cinéma : il crée des "théâtres optiques". Associant bricolage et technologies nouvelles, il fait évoluer des petits personnages (comparables à des hologrammes) dans l'espace réel, parmi des objets palpables. Adepte d'une attitude artistique qui, tout en étant contemporaine et intellectuelle, reste accessible à un large public, Pierrick Sorin a également créé nombre d'oeuvres pour de grandes marques ou entreprises (Chanel, Cartier, Renault, LVMH, les Galeries Fayette ...). Il a également créé des oeuvres participatives qui impliquent les spectateurs dans des saynètes visuelles produites en direct ("Vous êtes tous mes amis", "Warming seat" - 2008). Ses oeuvres ont été présentées dans les hauts-lieux de l'art contemporain: Fondation Cartier, Centre Georges Pompidou, Tate gallery de Londres, Guggenheim de New-york, Metropolitan Museum of photography de Tokyo, Musée de la Reine Sophie à Madrid ...

Distorsions

2015 240 × 54 cm Sculpture lumineuse Ed. 1/3 Courtesy de l'artiste



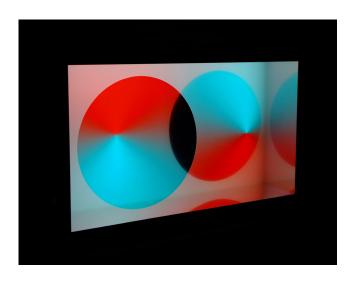
JEANNE SUSPLUGAS

Jeanne Susplugas est Docteur en Histoire de l'Art, Université Paris I-Panthéon Sorbonne, et est représentée par la galerie Valérie Bach, Bruxelles, Mizuma Art Gallery, Tokyo et Wildprojectgallery, Luxembourg. Engagée mais non militante, la démarche de Jeanne Susplugas s'en prend à toutes les formes et toutes les stratégies d'enfermement tant pour interroger les relations de l'individu avec lui-même qu'avec l'autre. (Philippe Piguet in Semaine 13.13). Les médiums qu'elle explore sont autant de vecteurs instruisant les termes d'une esthétique singulière que détermine un être au monde obsessionnel, tour à tour troublé et rassuré, inquiet et serein, solitaire et complice. Son travail a été largement montré dans des lieux tels le KW à Berlin, Pioneer Works à Brooklyn, la Emily Harvey Foundation à New York, la Villa Medicis à Rome, le Palazzo delle Papesse à Sienne, le Palais de Tokyo à Paris, le Fresnoy National Studio, le Musée d'Art Moderne de St Etienne, le Musée de Grenoble, le Musée en plein air du Sart Tillman à Liège, au Shanghai 21st Century Minsheng Art Museum, à la maison rouge-fondation antoine de galbert à Paris, au FRAC

Haute-Normandie, à la Margaret Lauwence gallery de Melbourne, à la Marymount Manhattan College Hewitt Gallery à New York, au Centre d'art Le Lait à Albi. à Art in General à New York, à la Magacin gallery de Belgrade, à la Chapelle de la Visitation-Centre d'art à Thonon les Bains, au Wyspa Institut of Art à Gdansk, à La Piscine-Musée d'Art et d'Industrie à Roubaix, au MOCCA de Toronto ainsi qu'à l'occasion d'évènements tels Constellation (pré-ouverture du Centre Pompidou-Metz), Dublin-Contemporary, la Biennale d'Alexandrie, l'International Videonale à Detroit, au Dashanzi International Art Festival ou Nuit Blanche à Paris. Ses films ont été présentés lors de festival tels Hors Pistes (Centre Pompidou, Paris), Locarno International Festival. Miami International Festival, Festival Images à Vevey (S), Les Instants Vidéos à Marseille ou Les Rencontres Internationales Paris/ Berlin/Madrid. Des articles lui ont été consacrés dans des revues et quotidiens tels Art Press, Art in America, The New York Times, Le Monde, Le Figaro, Flash Art, L'œil, Beaux-Arts Magazine, BT, Corona Boreal, M le Magazine du Monde, Le Quotidien de l'art, La Libre Belgique, Dare, etc. Nominée pour différents prix, elle est lauréate des prix d'art contemporain Philips-Artsper en 2015 et du prix Opline en 2013 (nominée par ORLAN).

Vision Cones

2016
102,5 x 30,5 x 61,5 cm
Plexiglas, bois, écrans à cristaux liquides modifiés, ordinateur
Pièce Unique
Courtesy dela Galerie
Charlot, Paris



FLAVIEN THÉRY

Flavien Théry est né à Paris en 1973. Diplômé de l'Ecole Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg, il vit et travaille à Rennes depuis l'an 2000. Après un parcours dans le monde du design, ses recherches s'inscrivent aujourd'hui dans une filiation entre le mouvement de l'art optique et cinétique et les pratiques actuelles faisant appel aux nouveaux médias, avec un intérêt particulier pour les relations entre art et science, dans leurs questionnements sur la nature de la réalité, et plus particulièrement de la lumière.

Évoquant à la fois la forme de notre champ visuel, ainsi que le nom des cellules rétiniennes capables de distinguer les couleurs, *Vision cones* propose d'assister à la

construction par le cerveau d'une perception en relief à partir d'indices bi-dimensionnels. Deux cônes virtuels nous apparaissent ainsi, l'un concave et l'autre convexe. Quel que soit le point de vue, leur aspect semble en cohérence avec les lois de la perspective conique. C'est lors du croisement de ces deux objets. au cours d'un cycle régulier, que la perception bascule. Leur intersection soustrait soudain toute sensation de volume, faisant place à un espace vide, d'où la couleur a également disparu. nous laissant comme "aveuglés". Mais l'éclipse se termine bientôt. et les cônes ressurgissent d'un coup, en même temps que leurs sommets. Ce qui, au cours de cette expérience, apparaît tout d'abord comme un paradoxe, pourrait finalement mettre en lumière notre participation à l'invention d'une réalité que nous pensions seulement contempler.

Data Trails

2014-2016 Code, vidéo numérique, ordinateur, écran Ed. 2/3 Courtesy de l'artiste



Ali Tnani utilise divers médiums tels que le code, le dessin, la photographie et l'installation.
Diplômé de l'Institut Supérieur des Beaux-Arts de Tunis (2007), il a été en résidence à la Cité Internationale des Arts de Paris en 2015-2016 et en 2011-2012, au 18 (Marrakech) en 2016, à Glassbox (Paris) en 2014 et à Transcultures (Mons) en 2010.

En 2013, il a reçu une aide à la création de l'Arab Fund for Arts and Culture pour le projet Erro (2013-2015). Depuis il a essentiellement exposé son travail en Tunisie (2015- L'indice d'une suite 2 Musée National du Bardo) et en France. Ali Tnani fait parti de la jeune création qui suit et reste présente suite à la révolution Tunisienne.

Data Trails (programme informatique visible sur écran) est né à la lecture d'articles de presse sur l'apparition soudaine du lac de Gafsa, au sud-ouest de la Tunisie, publiés par différents médias sur Internet. Les propos et les témoignages recueillis passent du registre du "miraculeux" au désenchantement: pollution de la nappe phréatique, phénomène lié à l'arrêt du pompage de l'eau par l'industrie du phosphate, etc. Un processus constamment actif et performatif en redistribue les mots selon des patterns, ceux-ci se succèdent avec une lenteur propre à l'affichage de l'écran qui contredit l'immédiateté du flux d'information et l'engouement pour un fait immédiatement mis en récit mythique.

Me further acknowledge Dessins de la série « The Logan Symposium » Barbican Center 2014

2014
Fusain, acquarelle sur
papier
47,5 × 61 cm
Pièces Uniques
Courtesy de l'artiste et de
Ouest-Lumière



YANN TOMA

Yann Toma est un artiste contemporain français et un artiste-chercheur. Il positionne son travail et sa réflexion à la frontière de l'expression artistique et citovenne et les inscrit dans l'actualité politique et médiatique. Il dirige la Chaire Art et Économie de Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Il est également artiste-observateur au sein de l'O.N.U. où il siège en tant qu'artiste entrepreneur. Une inscription internationale Le travail artistique de Yann Toma fait partie de nombreuses collections. Yann Toma réalise des dessins à dimension politique depuis septembre 2014 dans le cadre de l'Assemblée Générale de l'ONU. Sur une invitation du CIJ (Centre for Investigative Journalism), ses captations ont trouvé une nouvelle dimension en décembre 2014. L'artiste, équipé de fusains et d'aquarelles, a enregistré la totalité du Logan Symposium, conférence internationale qui a rassemblée les personnalités clés dans la lutte

contre la surveillance invasive et la censure, notamment des acteurs de l'internet comme Julian Assange. Cet événement inaugural a réuni d'éminents journalistes et hacktivistes qui ont décidé, à cette occasion, de former une alliance naturelle, opposée à un monde autoritaire qui porte atteinte à la vie privée et à la liberté d'expression. Cherchant un terrain d'entente. les journalistes offrent aux hacktivistes un contexte social et politique commun, ainsi qu'une expertise par un argumentaire fondé sur des preuves. Hacktivistes, experts dans l'accès aux données, ont apporté un nouvel éclairage sur la liberté d'expression en matière de numérique. Ces dessins, mêlant des portraits et des phrases signifiantes captés sur le vif, décodent les datas du réel et révèlent une autre réalité des acteurs qui se mobilisent contre la politique de surveillance et de censure. Initialement partagées en ligne sur tweeter auprès de centaines de milliers de personnes, cette série inédite apporte un nouvel éclairage sur le Logan Symposium et alimente le débat sur les donneurs d'alerte.

Horizons sans fin 2015 76 x 45 x 71,5 cm Installation vidéo Ed. 1/6 Courtesy des artistes

Vocabulaire digital, sculpture n°1,9,10 2016 30 x 30 x 10 cm Sculptures en impression 3D Ed. 1/6 Courtesy des artistes



SLIDERS_LAB

Le SLIDERS lab est un collectif d'artistes crée en 2005. Il prend en compte un territoire esthétique émergeant autour des images animées, de l'archivage et du numérique. Une démarche qui s'étend actuellement aux formes contemporaines de représentations et de navigations dans les collections audiovisuelles. Compositeur et plasticien, Frédéric Curien travaille à l'intersection entre musique et arts plastiques sur les espaces sonores interactifs. Jean-Marie Dallet, artiste, commissaire d'expositions et enseignant chercheur à l'Université Paris 8, a exposé ses oeuvres et ses recherches à un niveau international, questionnant a notion d'interactivité et les figures responsables de cette interaction. Hervé Jolly est artiste développeur, responsable des programmes intersidéraux du SLIDERS lab.

Horizons sans fin s'inspire du livre de Kepler, le Mysterium Cosmographicum de 1596, dans lequel le célèbre astronome donne un modèle de la construction de l'univers.L'installation propose une relecture de cette modélisation de l'univers à l'aide de polyèdres réguliers. Entouré de miroirs, un écran placé horizontalement affiche des "planètes" en mouvement que le spectateur est amené à explorer, à mesure qu'il les traverse. C'est à un voyage infini dans les dimensions de l'espace et du temps qu'il est convoqué.

Les 256 formes du film *Vocabulaire digital* ont été saisies dans leur mouvement, ont donné lieu chacune à la création d'un algorithme qui a permis de les imprimer à l'aide d'une imprimante 3D. Le virtuel devient réel et s'incarne dans des formes. Cette transformation d'état, du numérique au solide, est rendue possible par la traduction des formes numériques en un programme qui rend éditable les éléments.

Trame en temps reel interactive n-b16.1

2016 130 x 76 x 10 cm PC Tactile 55 Courtesy de l'artiste et de la Galerie Denise René



SANTIAGO TORRES

Héritier d'un esprit de création et de recherche, il entame sa carrière à l'âge de 14 ans, avec une première exposition "Dioses" à la YellowGalerie au Vénézuela (2000). Il évolue dans le milieu artistique vénézuélien en participant à différentes expositions personnelles et collectives, jusqu'à son retour à Paris, en 2005. Moment où il fait la connaissance d'artistes de l'art cinétique - Julio le Parc, mais surtout Nicolas Schöffer à travers Éléonore Schöffer. En 2006, il intègre la Fondation de Nicolas Schöffer. Admirateur de Malevitch, père de l'abstraction absolue, il est profondément ému par la pureté du "Carré noir sur fond blanc" de l'artiste russe. Dès lors, il s'interroge sur l'impact que ce tableau peut avoir sur celui qui le regarde. Si, comme lui, le spectateur aimerait pouvoir déplacer la forme géométrique, la

modifier selon sa propre volonté, d'un simple geste de la main, afin qu'elle engendre un mouvement, celui de la vie. De là naissent ses interrogations sur l'interactivité dans l'art.

Dans ces œuvres dites "en temps réel trames", le spectateur interagit avec son propre corps à transformer les volumes virtuels qui léviter dans l'espace, générer des géométries impossibles.

Trames en temps réel» sera accessible à partir d'un lien sur le web, où les visiteurs pourront accéder par le biais de leurs appareils. Santiago Torres nous a mis face à face avec la question typique et traditionnel de l'art net: alors que les expositions semblent encore être exigeant la médiation, ces pièces interagissent avec le spectateur directement, le transformant en un participant actif plus d'un spectateur passif.

Sunlight entering the bronx Museum on my 50th Birthday (2030)

2013 2m40 Vidéo Ed. 1/3 Courtesy de l'artiste et de la Galerie Odalys



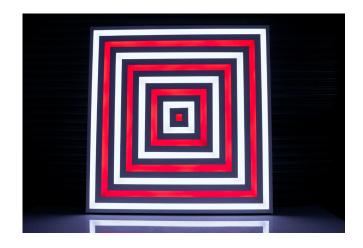
RAUL VALVERDE

Raul Valverde est un artiste multimédia qui vit à New York. Il a été boursier de la Fulbright Scholarship, du programme AIM du Bronx Museum of the Arts, et résident de la FAAP de São Paulo. Il a exposé à la 1re biennale de Cartagena, Colombie (2014); la biennale du Bronx. New York (2013): La Casa Encendida, Madrid (2012); Anthology Film Archives, New York (2011); Instituto Cervantes, Milan (2009) ; Círculo de Bellas Artes, Madrid (2008); Royal College of Art, Londres, (2007)... Expositions personnelles : « Raul would like to be critically happy », Centro de Arte Compultense, Madrid (2012); « Colorear/Editar/Ocupar », Museo del Grabado Español Contemporáneo, Malaga (2012); « 2010-2030 », Ventana244, New York (2011); « To Look and to look », PhotoEspana, Madrid (2010). Prix: Propuestas VEGAP (2013), Circuitos de Artes Plásticas Madrid Region (2012), Prix International Carmen Arozena, Prix Laus (2010), INJUVE (2008). Bourses: Ministère de la culture espagnole; Ministère de l'éducation et de la science, Région de Madrid; Université de Complutense et Fundacio Pilar i Joan Miro. Depuis 2011, il enseigne les nouveaux médias dans le département des beauxarts de la SVA à New York.

L'oeuvre est une simulation informatique qui montre précisément comment les rayons de soleil vont pénétrer le Bronx Museum of the Arts le 12 mars 2030, jour du 50ème anniversaire de l'artiste. Afin de développer une animation en time-lapse. Raul Valverde a créé un modèle virtuel de l'institution et utilisé un logiciel 3D pour calculer l'interaction entre rayons de soleil et architecture. A l'origine, cette œuvre était une projection installée à l'intérieur du musée. Les spectateurs se trouvent dans le même espace que la vidéo mais le perçoivent dans un temps futur.

Little Talks

2016 115 x 115 x 10 cm Instalation lumineuse Ed. 1/5 Courtesy des artistes



VISUAL SYSTEM

Les membres de Visual System sont des artistes de la couleur pure. Et c'est au travers de la lumière qu'ils élaborent des fictions sans échelle aucune. Se positionnant aux frontières de l'art et du design, leurs références sont aussi cinématographiques qu'architecturales. La géométrie est au centre des langages que leurs installations extirpent de l'invisible. Les couleurs, dans leurs dispositifs, ne se mêlent en d'infinies transitions qu'à la lisière des entités qu'elles définissent et répètent en motifs dans l'espace comme dans le temps. Ces mêmes entités communiquent entre elles en initiant des flux évoquant ceux d'un Internet global dont on sait, dans la durée, la variabilité des échanges, donc des contours et des formes.

Le temps, chez Visual System, nous apparaît comme étiré tant

notre expérience de l'œuvre est hypnotique.

La parole est le commencement d'une société. Qu'elle soit sacrée, profane, donnée, rendue, d'argent ou d'honneur, la parole est à la fois le premier outil et le dernier recours de l'Homme. Imparfaite, la parole fédère autant qu'elle divise Vitale, elle attire autant qu'elle attise, blesse autant qu'elle apaise. Vecteur de partage et d'incompréhension, la seule chose pire que son interdiction est son abrogation. Sa négation.

TALK met en scène des verbes d'action, les plus simples possible mais déclinés selon les points de vue antagonistes de trois groupes appartenant à une seule communauté.

TALK veut mettre en relief les différences de sens que chaque mot peut révéler, selon les individus qui les emploient ou les entendent.

PARTENAIRES & SOUTIENS















































CONTACTS

Art2M 44, rue Albert Thomas 75010 Paris, France Tel: +33 (0) 140 169 203

Presse : presse@art2m.com

Pour toute demande d'informations concernant les oeuvres merci d'envoyer un mail à :

Contact: contact@art2m.com