



METAHAUS







[IN] MATERIAL

CURATED BY
DOMINIQUE MOULON
&
JST

METAHAUS





Ines ALPHA
Anka
DONATIEN AUBERT
SEBASTIAN BARRANDEGUY
MATTHEW BIEDERMAN
Anne BLANCHET
GRÉGORy CHATONSKY
THOMAS CHENESEAU
MARC-ANTOINE DECAVELE
FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES
PASCAL DOMBIS
PHILIPPE GOURDON
MIHAI GRECU
Anne HOREL
VIDYA-KÉLIE
MATHILDE LAVENNE
SOLIMÁN LÓPEZ
Dana & STEPHANE MAITEC
SANDRA MATAMOROS
FRED MURIE & FLAVIEN THÉRY
MILKORVA
THOMAS PAQUET
PIERRE PAUZE
SABRINA RATTÉ
BRUNO RIBEIRO
DIEGO SARMIENTO
SANTIAGO TORRES

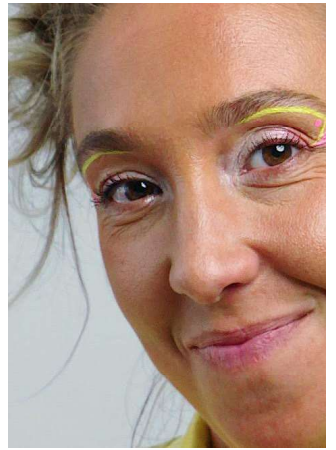


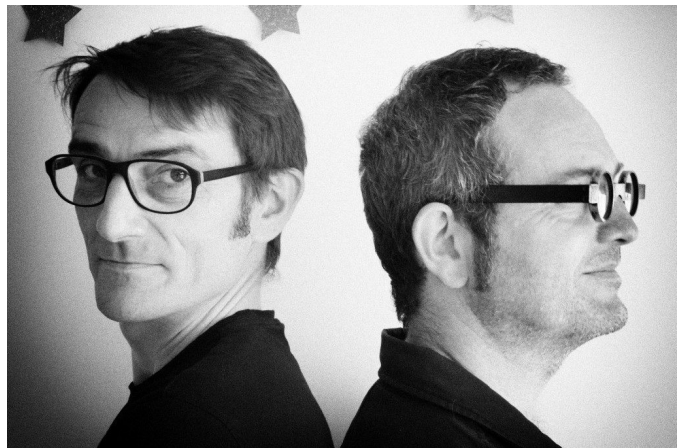
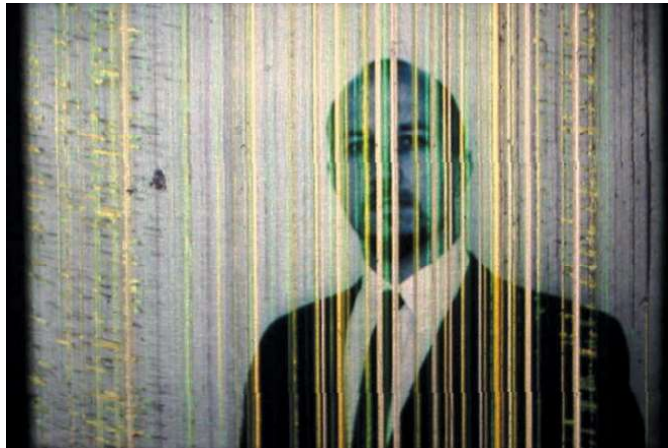


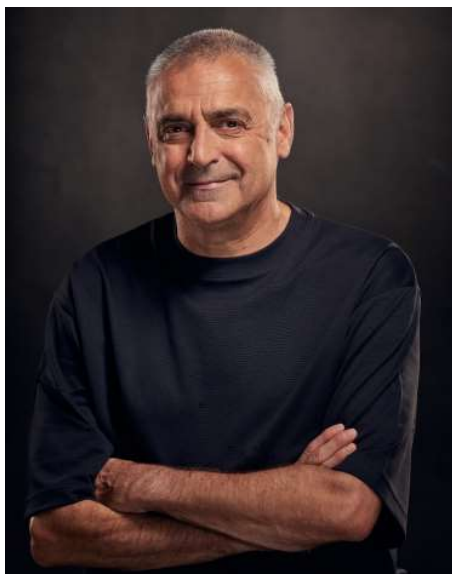
«Pour créer, il ne faut jamais se retourner pour considérer son œuvre car alors c'est l'arrêt, c'est la mort. L'œuvre doit être comme un sillage volumétrique, de pénétration par imprégnation en sensibilité dans l'espace immatériel de la vie elle-même.»

Yves Klein, extrait de « Discours prononcé à l'occasion de l'exposition Tinguely à Düsseldorf », janvier 1959









Curateur indépendant, critique d'art et enseignant, Dominique Moulon a étudié les arts visuels à l'École nationale supérieure d'art (ENSA) de Bourges et est titulaire d'un doctorat en Arts et sciences de l'art. Membre du Digital Art Museum (DAM) et de l'Association française des commissaires d'exposition (CEA), il a été commissaire d'exposition pour les galeries Ars Longa, Vanessa Quang, Julio Gonzalez, Vossen, Plateforme, 24 Beaubourg et Charlot, les foires Show Off et Variation, le centre d'art de la Maison populaire de Montreuil, la Cité internationale des arts, le Centre Culturel Canadien, le Centre Wallonie-Bruxelles, la Topographie de l'Art, la Capsule du Bourget, la NFT Gallery A.dition de Séoul, Bozar et [Senne] Bruxelles. Depuis 2015, il est commissaire associé à la biennale Némo en Ile-de-France. Membre de l'Association internationale des critiques d'art (AICA), il a rédigé de nombreux articles pour des catalogues d'exposition, ouvrages collectifs et magazines spécialisés. Actuellement, il collabore avec les revues ArtPress, TK-21, ArtInTheDigitalAge et coordonne le MoocDigital.paris. Il est aussi l'auteur des livres Art contemporain nouveaux médias (2011), Art et numérique en résonance (2015), L'art au-delà du digital (2018) et Chefs-d'œuvre du XXIe siècle (2021) aux nouvelles éditions Scala. Enfin, Dominique Moulon est membre de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH), du Réseau national des arts hybrides et cultures numériques (HACNUM), et enseigne à l'École professionnelle supérieure d'arts graphiques (EPSAA) de la ville de Paris, l'École de communication visuelle (ECV), la School of the Art Institute (SAIC) de Chicago et l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.





I n t e n t i o n

Jamais la question de l'immatérialité en art n'a été aussi prégnante qu'aujourd'hui. On pourrait arguer que les œuvres, depuis toujours, émergent de l'esprit comme l'affirmait déjà Léonard de Vinci qui en son temps les considérait toutes « cosa mentale ». Avec les années soixante, quand tant d'artistes se prennent à "calculer" leurs abstractions géométriques, la conception commence à se déplacer du cerveau humain vers celui de l'ordinateur. Pour qu'enfin, dans les années quatre-vingt, Jean-François Lyotard et Thierry Chaput nomment leur exposition aux allures de manifeste de la postmodernité présentée au Centre Pompidou Les Immatériaux. Les potentiels créatifs de l'électronique et de l'informatique y sont alors à l'honneur au sein d'une scénographie de la transparence faite de trames grillagées. La suite, nous la connaissons. C'est celle d'une informatique omniprésente que de plus en plus d'artistes détournent, quand ils ne collaborent pas avec des intelligences artificielles, pour déposer leurs créations virtuelles sur des plateformes en ligne. Ce qui est relativement nouveau, c'est l'intérêt que porte une nouvelle génération de collectionneuses et de collectionneurs pour les étrangetés numériques qui, dans le champ de l'art, témoignent si justement de cette société de l'immatériel qui est la nôtre. Leurs désirs oscillent entre rêve de virtuel sans limites aucune et attirance pour des pièces participant d'une forme de re-matérialisation du monde eu égard aux procédés numériques de fabrication. C'est par conséquent d'hybridation dont il est question dans l'exposition [in]material regroupant des œuvres aux divers coefficients de matérialité. Quand le manque de matérialité convoque le sublime.

DOMINIQUE MOULON
Chief curator





–JANINE SARBU ET SANTIAGO TORRES –

Le duo JST est le fruit d'une rencontre et d'une passion partagée pour l'art contemporain. JsT aspire à ouvrir la voie à des expressions artistiques contemporaines exceptionnelles et à inspirer les générations futures d'artistes et de passionnés d'art. Leur démarche repose sur une profonde compréhension des tendances artistiques actuelles et une volonté constante de repousser les limites de la créativité et de l'innovation. Ils partagent l'ambition de mettre en lumière les aspects les plus intrigants et pertinents de l'art contemporain au sein de manifestations d'envergure.

Leur objectif est d'offrir aux artistes un écrin d'expression unique dans lequel le public pourra plonger au cœur des espaces les plus avant-gardistes de l'art contemporain. Grâce à une collaboration harmonieuse et à une vision commune ambitieuse, JsT donne vie à des espaces d'exposition immersifs, qui transcendent les conventions et permettent aux œuvres de captiver le public en les invitant à une réflexion profonde. En unissant leurs compétences et leurs visions, JsT a marqué son entrée dans le monde de l'art avec éclat lors d'une première exposition intitulée -Source Code- pendant de l'événement Art Paris 2023.

Avec -Source Code-, JsT a réuni trois prestigieuses galeries d'art contemporain et digital, la galerie Denise René, la galerie Charlot et la galerie Wagner au sein d'une exposition d'envergure professionnelle dans un cadre unique.

Pour cette nouvelle édition, JsT a l'honneur d'inviter Dominique Moulon à se joindre à leur aventure IN-MATERIAL.





I N - M A T E R I E L

Dans les profondeurs de la créativité humaine, au-delà des formes tangibles et des lignes matérielles, s'étend le royaume de l'immatérialité des idées. Tel un voile subtil tissé par la conscience, ces idées se manifestent à travers les mains des artistes comme des échos d'un monde qui transcende la réalité palpable. C'est là, dans ce recoin intemporel, que réside la quintessence de l'art. Les artistes, tels des alchimistes de la pensée, extraient des idées de l'éther du possible et les incarnent dans des œuvres d'art. Ces idées, semblables aux étoiles dans l'obscurité, guident la main de l'artiste vers des horizons où la matière et l'esprit fusionnent harmonieusement. À travers leurs créations, les artistes nous rappellent que l'art n'est pas seulement une représentation visuelle, mais aussi une fenêtre ouverte sur la profondeur insondable de la pensée humaine. De nos jours, alors que la technologie donne naissance à de nouvelles formes d'expression artistique, l'art numérique et l'art artificiel émergent comme des échos modernes de cette immatérialité des idées. Les algorithmes deviennent les nouveaux pinceaux, traduisant les conceptions abstraites en compositions visuelles étonnantes. L'intelligence artificielle, s'appuyant sur une vaste base de données, explore des possibilités créatives que l'esprit humain pourrait ne jamais envisager. Pourtant, même au sein de cet art nouveau, l'immatérialité des idées reste un catalyseur essentiel. L'esprit qui conçoit l'algorithme, qui guide l'IA, est le gardien de cette immatérialité. Car au-delà des lignes de code et des calculs, c'est l'intention, la créativité humaine, qui insuffle la vie à ces créations virtuelles.

L'art reflète notre capacité à transcender les limites de la matière, à donner forme à l'immatériel. Dans cet équilibre entre l'âme humaine et la technologie, se pose la question éternelle de ce qui définit la créativité authentique. Est-ce l'acte de créer en soi, ou le résultat final qui éveille les émotions et les réflexions ? Peut-être est-ce l'interaction intime entre l'artiste, l'idée et le récepteur qui nous rappelle que, malgré les avancées technologiques, l'art reste une danse entre les mondes matériel et immatériel. L'art, qu'il soit tracé sur une toile virtuelle ou palpable sur papier, porte en lui la signature de l'esprit humain, un appel à la transcendance, un passage vers le domaine des idées éternelles et immatérielles qui forment le tissu de notre réalité la plus profonde.

Co - curators
Janine Sarbu - Santiago Torres
JsT





Ines ALPHA

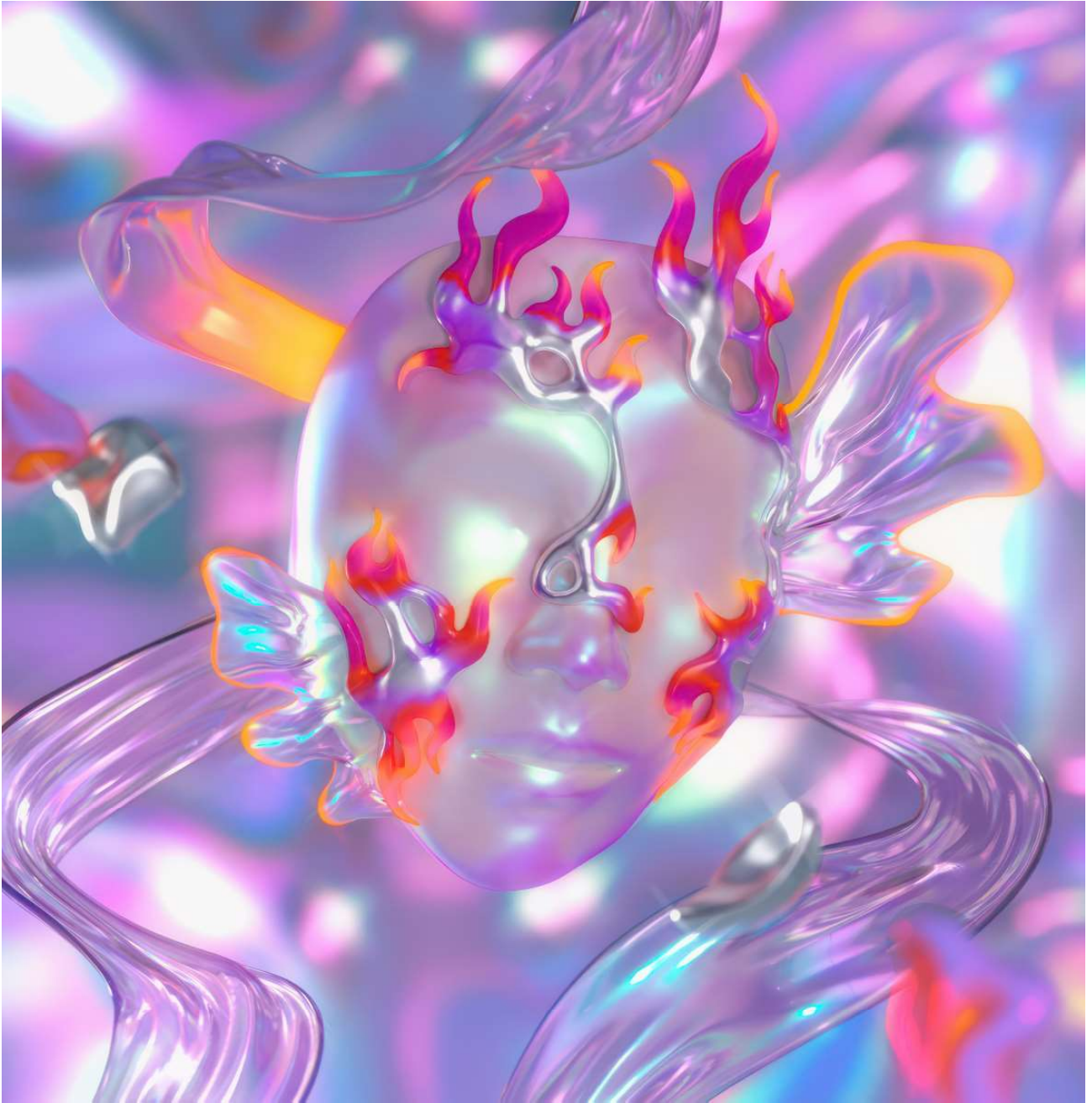
Inès Alpha est une artiste numérique parisienne de renommée internationale. Elle a commencé à expérimenter avec les nouveaux médias alors qu'elle travaillait dans les secteurs de la beauté, de la mode et du luxe en tant que directrice artistique. Désireuse d'élargir sa palette d'outils, elle a appris la 3D en autodidacte. Passant des heures sur YouTube à explorer des tutoriels pour se perfectionner, et collaborant sur divers projets, elle approfondira ses recherches, fusionnant le maquillage et la technologie grâce à une démarche avant-gardiste qui deviendra son médium signature : le maquillage 3D. À travers cette pratique, Inès revisite les concepts fondamentaux de la beauté. Elle questionne le self-empowerment à l'ère d'Internet en développant des œuvres de réalité augmentée qui déconstruisent les idées préconçues sur les cosmétiques. Depuis 2021, elle participe aux débats sur les NFTs, le metaverse, le web3 et la mode digitale. Elle est régulièrement invitée à donner des conférences en France et à l'étranger, et a collaboré avec les plus grands noms de l'industrie de la création tels que Dior, Burberry ou Selfridges et avec des artistes tels que Charli XCX, BIBI ou Yelle. Enfin, ses œuvres ont été exposées dans le cadre de l'exposition "Aquaria" au musée Maat à Lisbonne, à Art Mûr à Montréal et au musée Coreana à Séoul et ont été présentées dans des médias tels que VOGUE, i-D, Wired, Dazed beauty et Rolling Stone (en collaboration avec Meta et Creators).

Dans cette œuvre, Ines alpha offre aux visiteurs-ses la possibilité de se transformer en princesse guerrière cyber-pop. S'inspirant du jeu vidéo, et de la personnalisation infinie des avatars virtuels, elle utilise la réalité augmentée pour les doter instantanément d'un "skin" unique, bien différent de leur apparence réelle. Ce design hybride, à même la peau, épouse chacun de leurs mouvements. Sur leur visage, des voiles iridescents flottent aux côtés de flammes 3D, sans jamais s'embraser. Ines alpha les invite dans un monde captivant, à la gravité plus légère, où sentiment de puissance et délicatesse, intensité et douceur, cohabitent pour unir leurs forces. Grâce au maquillage digital, la beauté se réinvente par-delà les limites de l'apparence physique. Les visiteurs-ses sont libres d'adopter de nouvelles identités, loin de tout jugement et contrainte sociale. Flame, initialement nommée Creator Issue, a été créée dans le cadre d'une collaboration avec Meta pour faire la couverture du magazine RollingStone.

♥ Flame ♥

impression sur polypropylène
75x75cm / 2023







ANKA

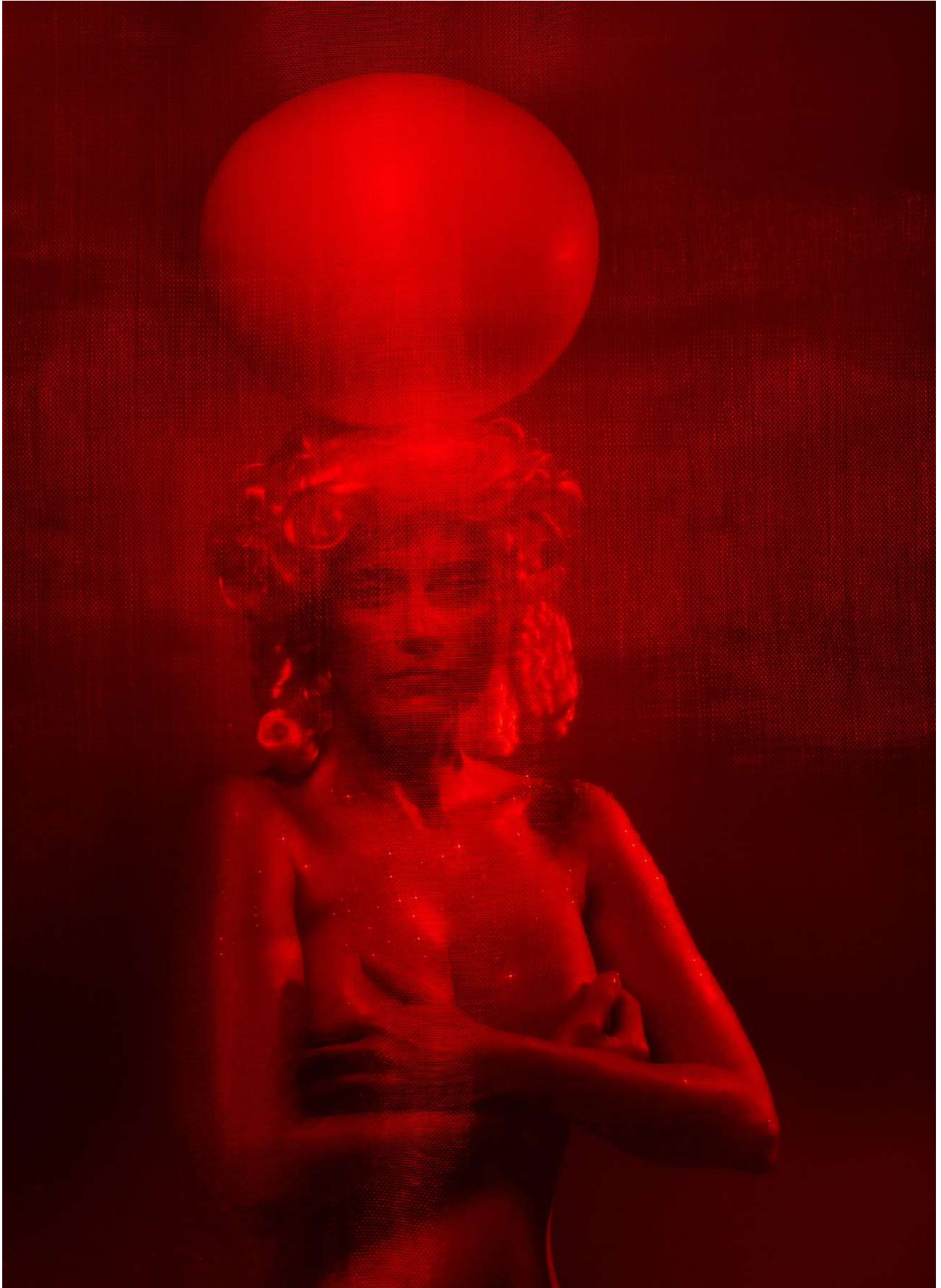
Anka, photographe autodidacte née en Roumanie en 1977, est une esthète par excellence qui crée avec chaque image un témoignage du pouvoir transformatif de ses sujets par l'expérimentation et la perception élargie. Plutôt qu'une torture, il s'agit d'une légère distorsion de la réalité visant à atteindre la vision onirique désirée. «Développement» reflète son expérience à travers l'expression artistique et l'exploration de soi. C'est un hommage à la magie de la photographie argentique ainsi qu'à l'alchimie de l'âme humaine, où des parties cachées de nous-mêmes se révèlent grâce à la lumière qui révèle l'invisible.

La série explore parfaitement la métaphore de la chambre noire. Cet espace mystérieux, où la seule lumière présente est le rouge, révèle une palette explosive dans l'obscurité. Dans ce monde, les costumes sont inexistant, les objets peu réels ou indéfinissables, et seul l'esthétisme persiste. Les personnages se reflètent ou se fondent dans la matière. Nous plongeons ainsi dans l'univers intemporel de la chambre noire traditionnelle, où le développement des négatifs révèle un monde de contrastes et de profondeur, tout comme nos liens qui évoluent subtilement à travers le temps.

Chaque image capture la fusion entre la beauté et la mystérieuse obscurité, invitant le spectateur à explorer l'inconnu et à découvrir une réalité différente. Cette série rend hommage à la magie intemporelle de la photographie, où les éclats de lumière et les ombres profondes s'unissent pour créer une expérience visuelle puissante.

ZARATHOUSTRA - 2023
PHOTOGRAPHIE CONTRECOLLÉE DIBOND - NFT
190 x 109 cm







DONATIEN AUBERT

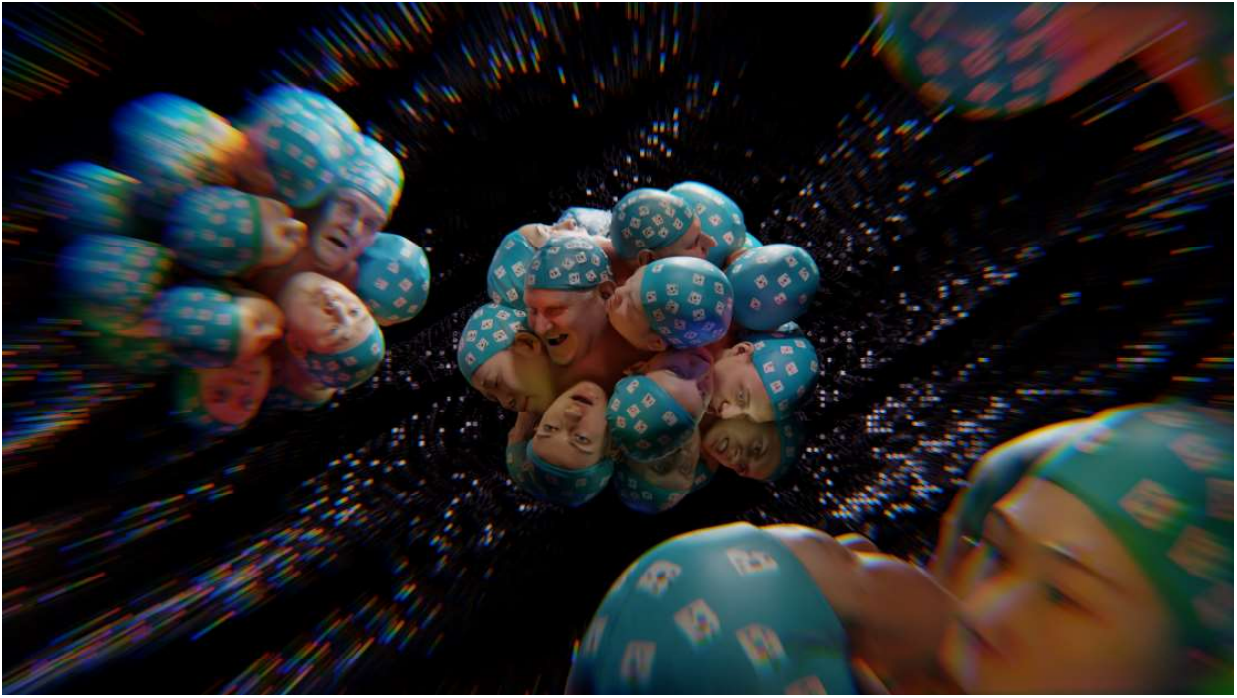
Donatien Aubert est artiste, chercheur et auteur. Diplômé avec les félicitations du jury de l'École Nationale Supérieure d'Arts de Paris-Cergy, il a ensuite effectué des recherches en post-master au sein du Laboratoire de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (EnsadLab). Il a fait partie du programme Spatial Media, spécialisé dans la création d'expériences en réalité virtuelle et d'environnements 3D partagés. Il est également titulaire d'un diplôme de doctorat en littérature comparée de la Faculté des Lettres de Sorbonne Université. Sa thèse, écrite au sein du Labex OBVIL, traite de la réactualisation des arts de la mémoire (des techniques antiques de spatialisation des connaissances) dans le domaine des interactions être humain-machine.

Donatien Aubert réalise des œuvres hybrides : vidéos, installations interactives, expériences de réalité virtuelle, sculptures créées par conception et fabrication assistées par ordinateur. Elles équilibrent au service d'une mise en perspective épistémologique et historique des formes qui doivent autant à la culture classique de la curiosité (scientifique et lettrée) qu'à celle des technosciences contemporaines. Donatien Aubert analyse depuis plusieurs années les transitions culturelles provoquées par les développements technologiques contemporains. Il s'est plus particulièrement intéressé au rôle qu'a joué la cybernétique dans la naissance des cultures numériques. Il a contextualisé son influence dans la transformation de la résolution des conflits (pendant la guerre froide et à l'époque contemporaine) ; il a interrogé la représentation qu'elle a proposée du genre humain et de sa potentielle obsolescence ; il s'est attaché enfin à montrer son importance dans la refonte de l'écologie scientifique.

Donatien Aubert appuie ses recherches plastiques sur des traitements qu'ont renforcé les technologies numériques (générativité, interactivité, immersion), en mobilisant une grammaire visuelle capable de mettre en tension une esthétique baroque et romantique avec des influences plus minimales et industrielles. Il a été exposé au sein de plusieurs biennales (Némo, Chroniques, Elektra) et son travail a été présenté à l'International (Taipei, Kyoto, Esch-Belval, Bâle, Montréal, Goa). Il est lauréat de la commande photographique du CNAP « Image 3.0 » en 2020. Son travail a fait l'objet d'une exposition personnelle à la Galerie Odile Ouizeman, à Paris, en 2021 et au 3 bis f, à Aix-en-Provence, en 2022 et 2023. Il est publié aux Éditions Hermann (Vers une disparition programmatique d'Homo sapiens ?, 2017) et a participé à des ouvrages scientifiques, notamment L'art de la mémoire et les images mentales (2018), aux Éditions du Collège de France.

Fenêtre (série n°2)- 2023
boucles animées de 10 s.
37,3 x 170 x 11,6 cm.







SEBASTIAN BARRANDEGUY

La série Gea émerge de la recherche en géométrie dans la nature, cette fois-ci du point de vue topographique. Après avoir effectué un voyage au Pérou et m'être installé au Mexique, le contraste topographique radical avec mon lieu d'origine a généré un lien différent avec l'environnement et la nécessité de travailler sur cette nouvelle relation. L'exubérance physique s'impose et établit de nouvelles règles dans la relation individu/habitat. Les plans se brisent, les lignes s'interrompent et créent de nouveaux espaces, le tout est construit à partir de fragments uniques qui confèrent le caractère singulier. La peau du territoire bouge violemment et impose ses conditions à ceux qui l'occupent. Il est inévitable de réfléchir à la manière dont ces différences territoriales peuvent exercer leur influence de différentes manières sur ceux qui s'y installent, exerçant une influence actuelle et ancestrale sur ses habitants. Les civilisations de ces territoires ont chargé ces endroits de symbolisme et de croyances qui vont au-delà de leur valeur physique majestueuse. Les montagnes, les rivières, les volcans et la terre qu'ils travaillent sont imprégnés de spiritualité et de religiosité. Leurs croyances intangibles se mêlent à la matière et à ses formes, leurs cultures évoluent dans l'ambiguïté du mystique et du territoire.

Sebastián Barrandeguy est né à Montevideo en 1973. Depuis 1990, il étudie le dessin et la peinture avec Edwin Studer, ainsi que la sculpture sur bois avec Rodrigo Mancheno. Il a suivi des cours à l'Instituto Escuela de Bellas Artes de 1991 à 1994 et à la Facultad de Arquitectura de la UDELAR de 1993 à 1995. Il expose régulièrement depuis l'année 2001. Depuis 2020, il réside à Mexico.

Serie Gea-SuelosSagrados - 2020/2023

Madera policromada
126 x 78 cm
Courtesy Sammer Gallery







MATTHEW BIEDERMAN

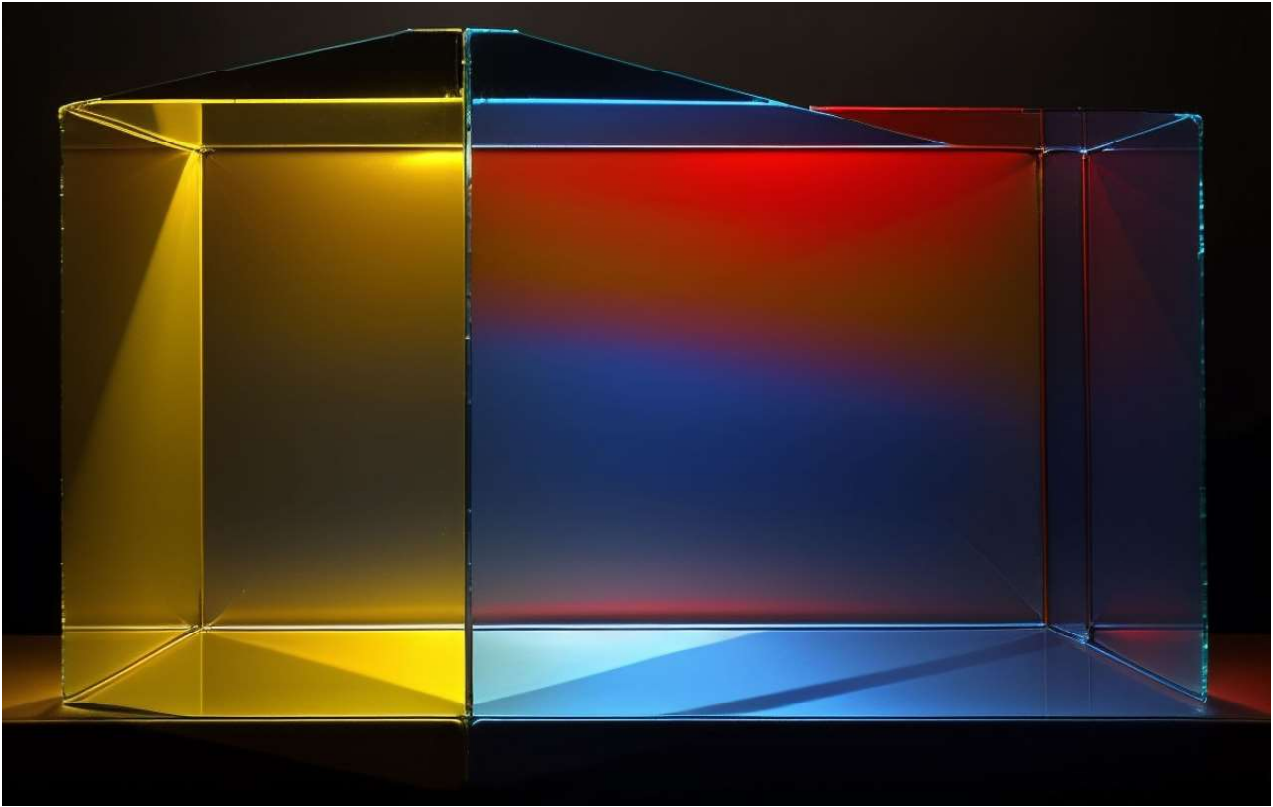
Cette œuvre poursuit les questionnements de Biederman sur la nature de la couleur numérique, sa représentation et sa perception, qui ont débuté au début des années 1990. Avec cet ensemble de nouvelles œuvres, il cite la trajectoire des repères de l'abstraction. Des « plans de couleur de base » de Rodtchenko en 1925, aux « zips » de Newman des années 1960, en passant par l'installation de Robert Irwin en 2006. Ici, en exploitant un ordinateur, des modèles d'intelligence artificielle open source et un logiciel personnalisé, Biederman pose également la question « Qui a peur du rouge, du jaune et du bleu ? ». Par l'interaction de la machine tentant de résoudre la question, combinée au propre logiciel de Biederman, un système de collaboration complexe entre les deux est responsable de l'œuvre confrontante résultante.

Matthew Biederman travaille depuis 1990 à travers divers médias et environnements, architectures et systèmes, communautés et continents. Il crée des installations, des œuvres sur écran et des performances qui exploitent la lumière, l'espace et le son pour réfléchir aux complexités de la perception altérée par le biais des technologies numériques. Depuis 2008, il est co-auteur de l'Initiative Artic Perspective, dédiée à éclairer les diverses formes de savoir, allant des connaissances traditionnelles à la culture et aux nouvelles technologies, jusqu'à la région circumpolaire nordique. Son travail a été présenté lors de plusieurs événements, notamment la Biennale de Lyon, la Biennale de design d'Istanbul, le Musée de la photographie de Tokyo, ELEKTRA, la Biennale de Montréal, Ars Electronica et CMT.

“Qui a peur de rêver en rouge, jaune et bleu ?

Vidéo HD, logiciel personnalisé, SDXL1.0 - 2023







Anne BLANCHET

Sur une base instinctive, mon travail artistique s'inscrit dans une recherche, une construction. Fascinée depuis toujours par la lumière et le mouvement, par l'apparente magie des phénomènes qui nous entourent, je me suis toujours posé la question de la connaissance.

Qu'est-ce que je vois ? Qu'est-ce que je ne vois pas dans la chose que je regarde ? Qu'est-ce que j'entends ? Qu'est-ce que je peux ou veux entendre ? Après avoir trouvé dans la danse contemporaine le lieu où percevoir et éprouver l'espace, je me suis tournée vers l'installation et la sculpture pour apprivoiser la lumière, sa tridimensionnalité et son mouvement, pour montrer l'ouverture et dévoiler la magie du concret avec la plus grande économie de moyens possible. À mes yeux, la richesse ou la noblesse des matériaux éloigne de l'idée. J'ai donc toujours voulu utiliser des matériaux communs qui correspondent exactement au propos et permettent de le rendre visible : portes coulissantes/pliantes ou barrières de passage à niveau chorégraphiées pour créer des « musiques visuelles » non sonores, par un moirage visuel proche de la musique sérielle ou de celle de Satie, Feldman, Cage, Bryars. L'espace et le temps constituent la base de ces travaux. Je ne suis pas seulement intéressée par le mouvement visible, mais par celui de la pensée. Une parfaite démonstration mathématique ou philosophique me procure un plaisir intellectuel certain, une sorte de sensualité de la pensée. D'où peut-être mon intérêt pour le blanc et le silence. Dès 1993, j'ai voulu glisser mon regard à l'intérieur de la matière pour percevoir le mouvement de la lumière. Dans la profondeur du verre acrylique parfaitement plane et incolore, apparaissent des ombres blanches et grises, qui se manifestent en se diffusant jusqu'à la surface et qui changent sans cesse selon l'incidence et l'intensité de la lumière sur des incisions. Mes dessins de lumière, « Light Drawings », évoluent constamment jusqu'à disparaître, puis réapparaître, reposant sans cesse la question de la nature de la lumière et de celui qui l'observe.

Anne Blanchet est née en 1950 en Suisse. L'œuvre d'Anne Blanchet ouvre des portes et brise des frontières. Inspirée par l'art minimal et conceptuel des années 1960 qu'elle découvre durant son séjour aux États-Unis, elle partage avec des artistes comme Donald Judd (1928-1994) ou Carl André (1935) des réflexions sur l'espace, ainsi qu'une prédilection pour les matériaux industriels et pour l'intervention modeste entièrement dénuée de gestuelle. La banalité apparente de ses installations est une invitation à les comprendre au-delà de leur matérialité et à les considérer par le biais de l'intellect. Proche des théories sur la théâtralité et sur la disparition de l'auteur inhérentes aux œuvres des artistes de cette époque, son travail s'en démarque néanmoins par l'utilisation des technologies de pointe et par la présence du mouvement.

Anne Blanchet vit et travaille à Genève.

in Artistes à Genève : de 1400 à nos jours, dir. Karine Tissot, Genève, l'APAGe, Editions Notari, 2010

Light Drawing CCCCLVII - 2016

Verre acrylique incisé, dos aluminium
110x110x4,5 cm







GRÉGORY CHATONSKY

Un modèle 3D de corps est multiplié par 3. Une opération booléenne permet de faire une soustraction sur le corps du milieu. Le résultat est un corps creusé devant par son dos et sa nuque et derrière par son visage et son torse. Ce corps creusé par lui-même est imprimé à échelle réelle et retravaillé par l'artiste. Cette sculpture pourrait évoquer la capacité de toucher son corps comme un autre, une réflexivité corporelle paradoxale où le corps est comme enfermé en lui. Les "déchets" de la soustraction, c'est-à-dire les parties retirées devant et derrière, restent des fichiers numériques qui sont disponibles par le biais du NFT, permettant d'observer ou d'imprimer ces parties manquantes à une sculpture matérielle. Le NFT devient un outil pour rendre inextricable la matérialité et le numérique, car chacun manque de l'autre. Quand on fait l'acquisition du NFT, on peut compléter un volume manquant tout en ayant un objet soustrait. A la suite du projet Externes (prix MAIF pour la sculpture 2020) et Internes, Deep Body II propose une réflexion sur la sculpturalité, ses rapports avec la modélisation informatique et les nouveaux régimes d'existence de l'oeuvre d'art à l'ère de l'hyperproduction numérique : quelque chose est toujours manquant et cette absence est au coeur de la sensation.

Grégory Chatonsky, artiste franco-canadien, s'est distingué en tant que pionnier du Netart dès 1994 avec la création d'Incident.net. Son exploration constante de l'interaction entre la matérialité et le numérique a façonné sa carrière. Dans les années 2000, il s'est plongé dans les flux numériques et en 2009, il a embrassé l'univers de l'intelligence artificielle, en faisant évoluer son travail vers la recherche et la création dans ce domaine. Ses œuvres évoquent l'extrémité de l'espèce humaine où l'hypermnésie du Web et l'IA apparaissent comme une tentative pour préserver la possibilité d'un avenir. Son influence s'étend au-delà de ses créations, ayant été artiste-chercheur à l'École normale supérieure de Paris. Son travail a été exposé dans des lieux tels que le Palais de Tokyo et le Centre Pompidou, ainsi que dans des musées internationaux (MOCA de Taipei, au Museum of Moving Image, au Hubei Wuhan Museum). Les œuvres de Chatonsky enrichissent des collections publiques et privées.

Deep Body II - 2021
Acide Polylactique et minéral
2 + 2 EA
125 x 70 x 53cm







THOMAS CHENESEAU

Thomas Cheneseau mène un travail avec les communautés artistiques 2.0 depuis plus de dix ans. En 2011, lors du festival « Futur en Seine » à Paris, il se fait connaître en créant et en commercialisant le profil Facebook de Marcel Duchamp. Il a été un des initiateurs du projet « SuPer Art Modern Museum » en 2011, ainsi que commissaire pour le festival des Transnumériques à Bruxelles en 2012. En 2016, le Ministère de la Culture (DRAC Nouvelle-Aquitaine) lui confie la direction artistique de l'exposition « Unlike » à Poitiers, puis il est commissaire associé du Festival accés) en 2020, et membre du jury Nouveaux Médias des éditions 2021 et 2024 du Prix d'art contemporain Opline Prize. Depuis 2012, il intervient régulièrement comme enseignant en écoles d'art (Beaux-arts de Paris, IPAC design Genève, Les Gobelins, Excelsia...). En 2023 il est nommé directeur académique pour les écoles de design, de communication et d'événementiel du groupe GES-Eductive avec pour mission d'apporter de nouvelles compétences en intelligence artificielle, réalité augmentée, metaverse et web3.

Thomas Cheneseau a participé à des expositions internationales telles que : « Fronteras Nomadas » au centre d'art ETOPIA à Saragosse (ES), « Pavillon Internet » à la Biennale de Venise (IT), « DVD Dead Drop » au Museum of Moving Image de New York (US), « Regards d'artistes sur les médias sociaux » à Cap Sciences Bordeaux (FR), « Digital Texture » à la Nomade Gallery de Hangzhou (CH), « Newpressionism » à l'Instituto Suizo de Milán (IT), « PIXII » au festival Sunny Side of the Doc de La Rochelle (FR).

"Broken Images" est une exploration géologique et esthétique des images générées par l'intelligence artificielle. La matérialité photoréaliste du marbre, de la pierre ou du granite brisé, fusionnant avec les éléments numériques produits par l'IA, illustre le changement de nature de l'image à l'heure du design génératif. L'artiste examine comment les éléments générés se combinent ou se mélangent avec les caractéristiques visuelles de matériaux réels pour créer une juxtaposition nouvelle entre le monde physique et le monde numérique.

Broken Images - 2023
impression sur aluminium,
édition unique pour chaque image
série illimitée







MARC-ANTOINE DECAVELE

Marc-Antoine Decavèle est né en 1981. Diplômé des Beaux-Arts de Paris en 2005, il a suivi parallèlement des cours de littérature au Collège de France. Sa peinture a cette fragilité qu'elle exige le regard. La matière n'est pas là pour produire la précision d'un état particulier, mais pour produire l'indétermination d'un état. Par ce biais, son travail tente de mêler matière et acuité, de faire se renouer l'intelligence et le sensible. On se retrouve au cœur du visible, quelque chose entre éclaircir et glisser. Il peint au pistolet basse pression, pour que le visible soit constitué par une accumulation de points. La basse pression permet à la pulvérisation d'être imparfaite, et par là d'engager le visible dans une certaine instabilité.

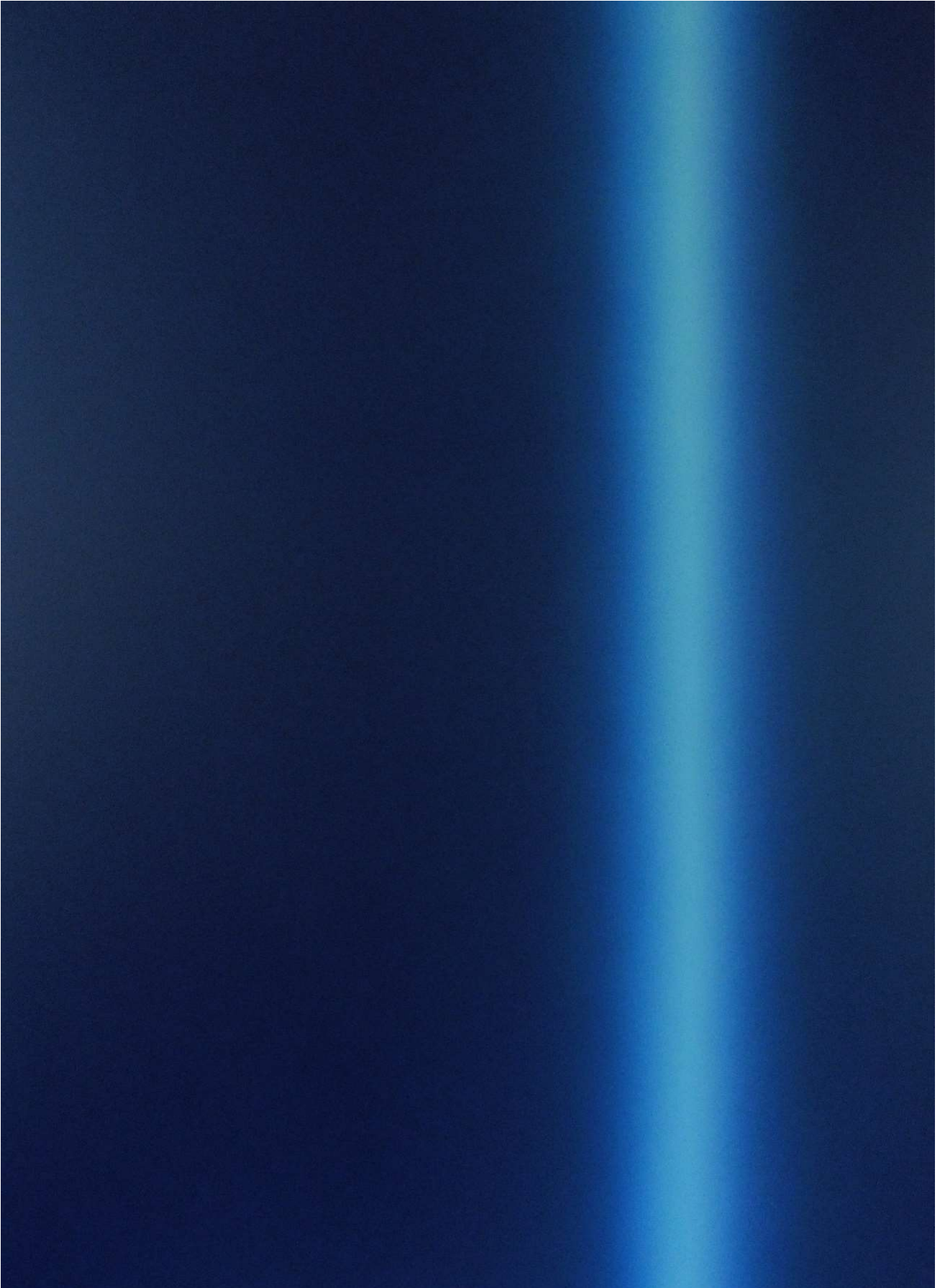
La manducation de la parole : Cet ensemble, dont le nom est le titre d'un livre de Marcel Jousse, cherche à convier l'anthropologie pour envisager l'abstraction. Cela se traduit par de nombreuses répétitions, au même endroit, du geste de tracer. Cette répétition, invisible, comme le témoin de ce qui anthropologiquement, par le geste de mâcher, de répéter, lie l'abstraction au corps. Par ce biais, l'abstraction semble convier le langage, et ouvrir la mémoire à son organicité.

Pour Malévitch: l'artiste décrit ainsi l'intention de cette recherche « Cet ensemble essaie d'investir la lecture que je fais du geste global de l'œuvre de Malévitch, c'est-à-dire la confusion, dans un même état pictural, entre l'abstraction, la figure, l'icône et l'image. »

« La jeune création de Marc-Antoine Decavèle a toute licéité de présenter sa série pour Malévitch. Il est du pays d'Yves Klein, le bleu decavélien cependant ne voile pas l'invisible. Il travaille l'indétermination du visible. Jeu essentiellement, suprêmement pictural, entre présence et absence. Le coin du bûcheron qui fend le monde figuratif. Apparitions de luminosités mystérieuses dissolution du réel réaliste dans le réel réel. Tableaux interpellant le regard et la myriade d'informulés en nous... »
Jean-Claude Marcadé.

La manducation de la parole -2020
acrylique sur toile
110x165cm







FÉLICIE D'ESTIENNE D'ORVES

Félicie d'Estienne d'Orves, née en 1979 à Athènes
Artiste plasticienne dont le matériau est la lumière, les installations et performances de Félicie d'Estienne d'Orves font appel à une connaissance phénoménologique du réel et interrogent le conditionnement de notre regard. Dans son travail, la lumière est à la fois l'outil et le sujet. L'artiste s'intéresse à la définition des limites de l'espace physique et cosmologique, par la lumière et sa vitesse. En 2022, le Lieu Unique à Nantes lui dédie une première exposition monographique, « Soleils martiens ». Pour l'Abbaye de Maubuisson en 2023, dans son exposition « Khépri, Sortir au jour », l'artiste raconte les destins croisés de l'humain et du cosmos inspirée notamment par les récits de l'Égypte ancienne sur l'immortalité. L'artiste réalise des commandes d'œuvres pérennes comme pour le Grand Paris Express dans le cadre du programme « Tandem » en collaboration avec l'agence d'architecture Dietmar Feichtinger (en cours) ou dans le cadre des Nouveaux commanditaires pour la ville de Louvain en 2022 (Belgique). Lauréate du prix de la Fondation Vasarely et artiste professeure invitée au Fresnoy Studio national des arts contemporains (Tourcoing) en 2019, son installation Eclipse rejoint cette même année les collections espagnoles, Beep Collection Electronic Art (Espagne) ainsi que la Fondation Iberdrola (Espagne).

Son travail a été présenté au Centre Pompidou, Nuit Blanche, Le Centquatre 104, La Fab Agnès b (Paris), Abbaye de Maubuisson (Saint-Ouen l'Aumône), Le Fresnoy Scène nationale (Tourcoing), La Fondation Vasarely (Aix-en-Provence), 500 ans du Havre (Le Havre), State Studio (Berlin), Watermans Arts Center (Londres), New Art Space / Sonic Acts (Amsterdam), TBA Teatro do Bairro Alto (Lisbonne, ArsElectronica (Linz), Elektra Festival (Montréal), Day For Night (Houston), OCAT (Shanghai), Aram Art Museum (Goyang, Corée), New Media Gallery (Vancouver), etc.

ÉCLIPSE II

Série COSMOS, 2012-2016

Disque d'aluminium peint, projecteur à découpe, diapositive
2.50 x 2.50 m. Production : Maison des Arts de Créteil

Fabrication : Atelier Delarasse, Ledbox. Courtesy : Spaceless gallery





©Félicie d'Estienne d'Orves, ADAGP Paris 2023. Photo©CibrianGallery





PASCAL DOMBIS

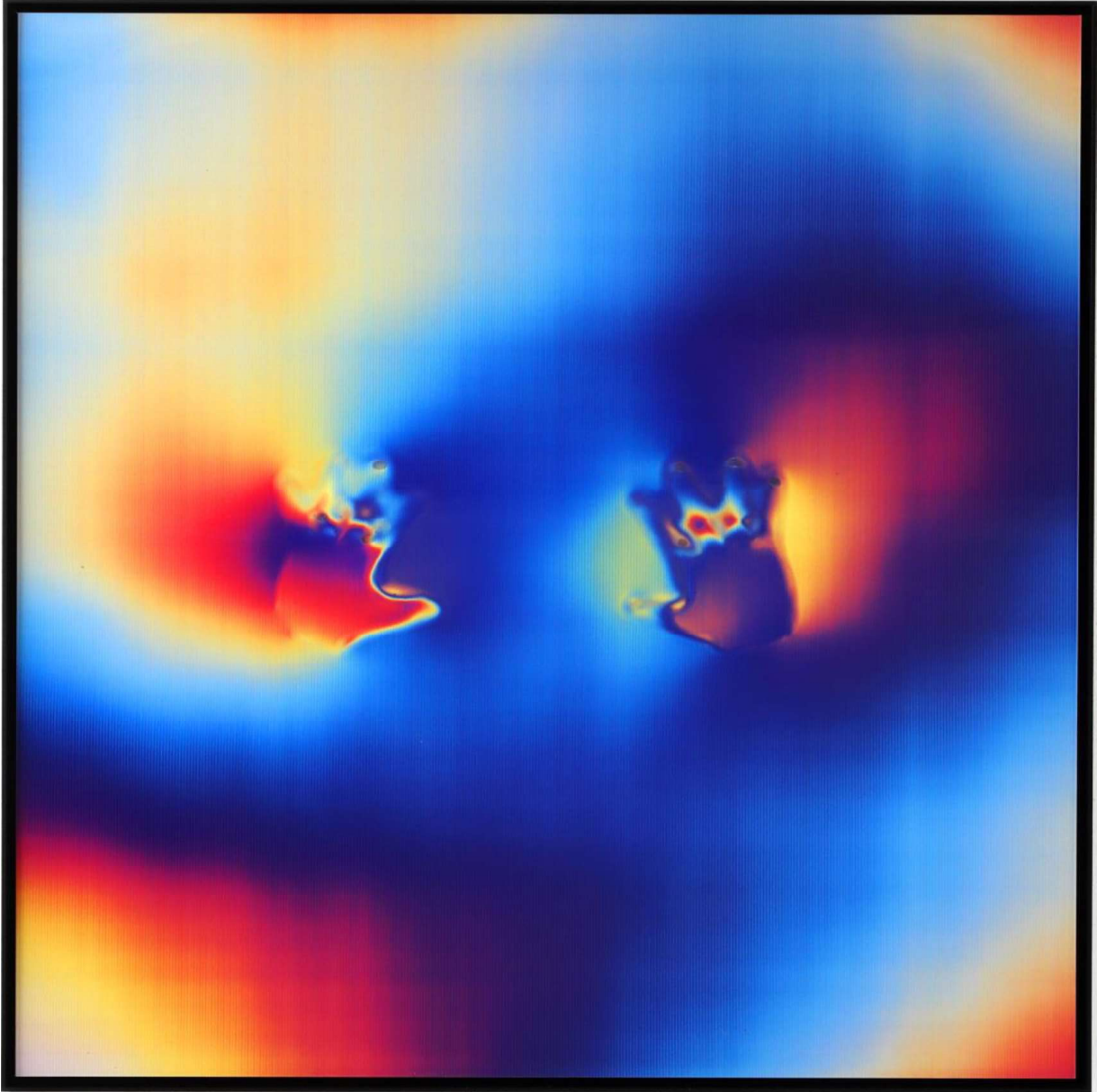
Pascal Dombis est un artiste plasticien dont l'œuvre porte autant sur le langage que sur la perception. Il explore les imaginaires produits par le très grand nombre dans les domaines du langage, du contrôle et de l'irrationalité. C'est au début des années 90, en terminant ses études à Boston, qu'il a été confronté pour la première fois aux outils artistiques numériques. À son retour en France, il passe de la pratique de la peinture à celle des algorithmes. Depuis lors, il crée des environnements marqués par l'excès, la répétition et l'imprévisibilité des processus technologiques dans lesquels son travail perspectiviste, en multipliant les points de vue, sollicite continuellement les publics. Parmi ses expositions récentes figurent "Artistes & Robots" au Grand Palais à Paris (2018), "Connected" à Centrale à Bruxelles (2016) et la Biennale de Venise (2013). En 2020, il a achevé la réalisation d'une œuvre pérenne, "Double Connection", de près de cent mètres de longueur au centre de Shanghai. En 2022, il a bénéficié d'une exposition monographique "Post-Digital" au Museum of Contemporary Art Sorocaba au Brésil. Né en 1965, il vit et travaille à Paris, en France.

(...) Les machines qui nous avaient habitués à l'erreur, en cette période de l'après, n'en font plus guère. Elles nous surprennent de moins en moins, si ce n'est lorsqu'elles sont placées sous le contrôle d'artistes aux pratiques de la sérendipité, à l'instar de Pascal Dombis. Car jamais il ne sait à l'avance comment les surfaces de sa série "Post-Digital Mirror" vont refléter le monde. En réalité, elles ne reflètent rien d'autre que les accidents de processus poussés à l'extrême, jusque dans leurs derniers retranchements. On peut dire ici qu'elles atteignent les silences que provoquent les peintures de monochrome. La variabilité des accidents qui se produisent en surface de ses miroirs post-digitaux leur confère les allures de plis qui nous renvoient à la pensée de Gilles Deleuze et à son interprétation de celle de Leibnitz : « Le chaos n'existe pas, c'est une abstraction, parce qu'il est inséparable d'un crible qui en fait sortir quelque chose (quelque chose plutôt que rien). Ce « quelque chose », c'est ce qui échappe au contrôle de l'artiste et, même, à celui de la machine. Il a, parfois, les contours de courbes topographiques induisant la distance et trahissant la volonté de décrypter ce qui simplement s'offre à nous lorsque nous sommes en quête de sublime.

Extrait de « De la combinatoire à l'œuvre » par Dominique Moulon.

Self Portrait I (Post-Digital Bum) - 2022
Impressions et brûlures au chalumeau sur lenticulaire
1.10 x 1.20 m
Pièce unique
Courtesy Dan Galeria







PHILIPPE GOURDON

Né en 1955 à Paris, Philippe Gourdon se présente comme un véritable explorateur de la lumière, se frayant un chemin artistique unique et captivant. Après une carrière éminente en tant que designer de produits d'éclairage, couronnée par une multitude de distinctions et de récompenses, il entreprend un voyage créatif au cœur de l'univers automobile en tant que concepteur lumière pour des marques prestigieuses telles que BMW, Citroën, Hyundai, Peugeot, Renault et Toyota. Son objectif ambitieux : remodeler la façon dont nous percevons l'automobile. Au fil du temps, il a façonné une expertise qui l'a guidé vers le mouvement lumino-cinétique, un courant artistique à la convergence de la lumière et du mouvement. Ici, il se distingue en reconfigurant l'expérience visuelle en créant des éclats lumineux en perpétuel mouvement. D'une ingéniosité novatrice, il s'appuie sur des approches numériques avant-gardistes plutôt que sur les conventions mécaniques. Ses créations, orchestrées en une danse continue, fusionnent pour former une chorégraphie immersive de nuances et de couleurs, captivant le spectateur dans un état hypnotique d'émerveillement. Toutefois, l'œuvre de Philippe Gourdon va au-delà de la simple manipulation de la lumière. Il entreprend de traduire l'immatérialité de ce phénomène en une forme d'expression artistique. Ce faisant, il fusionne avec le temps, capturant l'essence de l'éphémère à travers des boucles infinies de lumière. Ces boucles prennent vie sous la forme de lignes de leds numériques, se synchronisant pour engendrer un ballet de nuances toujours renouvelé, aux variations infinies.

Ces compositions visuelles sont orchestrées par une programmation informatique spécifiquement conçue, animées par des algorithmes numériques aléatoires qui métamorphosent la lumière en particules géométriques colorées, brouillant les frontières entre la tangibilité du réel et la fluidité de l'imaginaire. L'aboutissement de cette maîtrise artistique lumineuse ouvre les portes à une exploration envoûtante des potentialités de la lumière en mouvement. Ses créations provoquent des visions qui évoquent à la fois le tumulte ensorcelant des publicités de Times Square, l'éclat chatoyant du quartier de Shibuya, et la sérénité profonde de la thérapie par la lumière. En repoussant les limites du possible, Philippe Gourdon nous invite à plonger dans un monde où la lumière se transforme en une symphonie visuelle en constante évolution, transcendant le monde matériel pour nous entraîner dans le royaume de l'expression artistique lumineuse.

Vague - 2022
Leds digitales, Plaque composite
aluminium, méthacrylate, optique
70 X 50 X 7 cm







MIHAI GRECU

Mihai Greco est plasticien et réalisateur de nationalité Roumaine, diplômé du Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, il vit et travaille à Paris. Oscillant entre cinéma expérimental et créations en images de synthèse, son imagerie singulière met en œuvre des visions oniriques traversées par des allégories politiques, des objets surréalistes, architectures modifiées et personnages-symboles. Il est lauréat du Prix du Syndicat Français de la Critique de Cinéma pour son œuvre documentaire. Son travail filmique et artistique a été montré et primé dans des nombreux festivals de film (Rotterdam, Festival du Nouveau Cinéma à Montréal, Clermont Ferrand, Videobrasil) et expositions ("Dans la nuit, des images" au Grand Palais, "Labyrinth of my mind" au Cube, "Studio" à la Galerie Les filles du Calvaire, Ars Electronica etc).

"Transcendental passage" fait partie d'une série de vidéos-métaphores sur les transformations de la matière. Les plis de l'espace-temps se dévoilent et révèlent des aperçus d'autres dimensions qui se manifestent dans la réalité du monde physique. En mêlant une esthétique du paysage minimal à des complexes créations en trois dimensions, ces œuvres transportent le spectateur dans un état contemplatif et méditatif, où la profonde réflexion philosophique et l'envoûtement visuel s'entremêlent.

Transcendental passage-2023
animation, loop, 18",
2808x1872 pixels







ANNE HOREL

Anne Horel, née en 1984, réside et exerce son art à Paris.
En 2011, elle obtient son DNSEP avec les félicitations du jury à l'ENSAPC.

Lauréate du prix Audi Talents en 2017, Anne Horel est une artiste numérique largement récompensée, une exploratrice de l'intelligence artificielle, de la réalité augmentée et de la réalité virtuelle. Elle est représentée par la Galerie Julie Caredda en France.

Ses créations ont été présentées mondialement dans des musées, des foires et des galeries à travers des villes telles que Paris, New York, Miami, Amsterdam, Genève, Cologne, Dubaï, Bogota et Yokohama. Toutefois, son média privilégié pour diffuser son travail demeure les réseaux sociaux, où elle expérimente depuis plus de 15 ans.

Ses collages résident à la frontière du surréalisme, rappelant l'univers de Dalí et même de Frida Kahlo. Elle puise ses matériaux dans l'iconographie contemporaine, l'histoire de l'art, la culture pop et Internet pour façonner des collages numériques maximalistes peuplés de créatures étranges, baroques et grotesques.

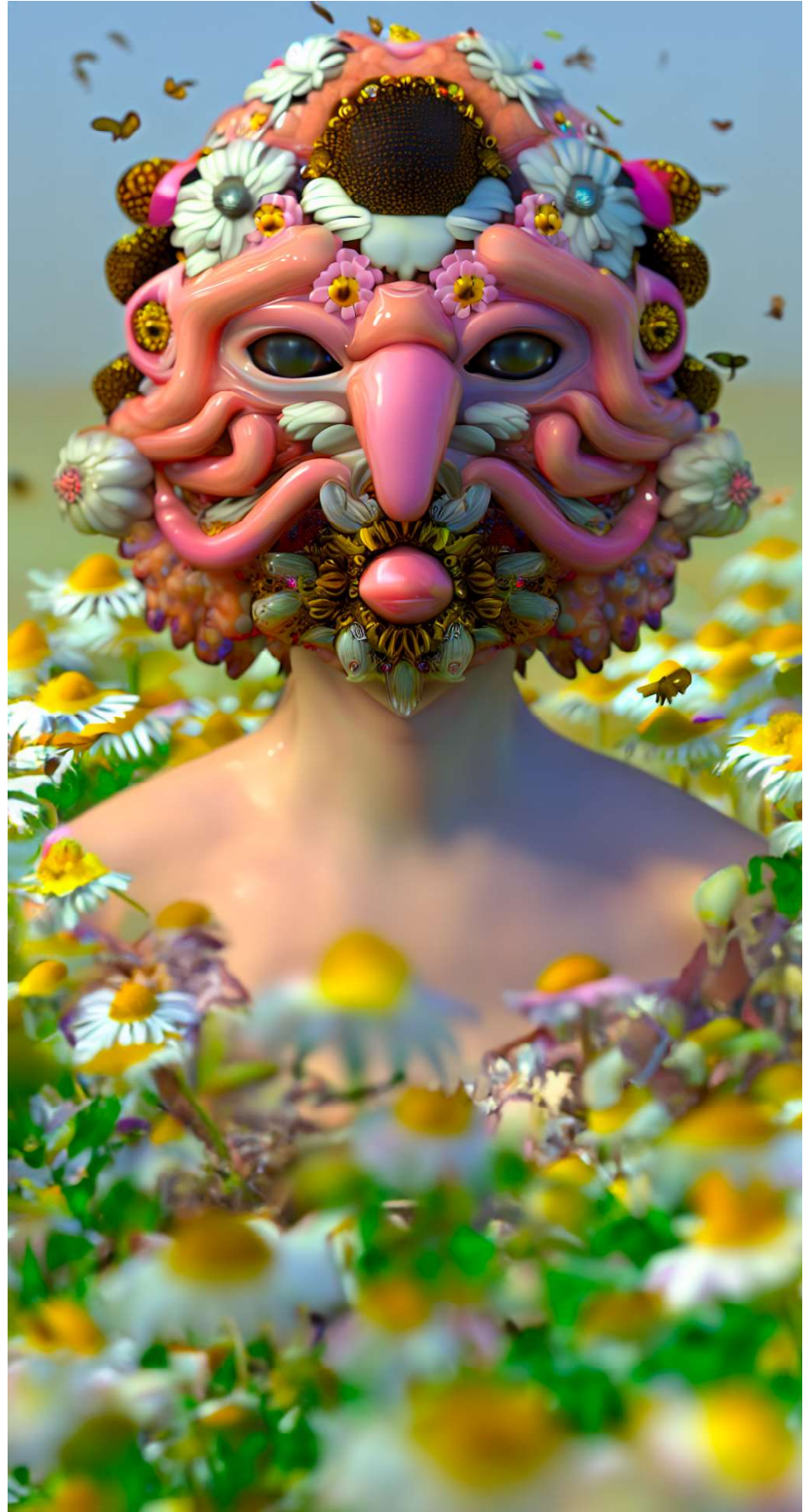
Ses créations totalisent des milliards de vues sur des plateformes telles que Giphy, Snapchat, TikTok et Instagram, où elle est également une partenaire officielle.

En tant que réalisatrice, elle est représentée à l'international par Partizan, tout en ayant travaillé dans le domaine de la publicité et des médias pour des clients tels que MTV, Disney, Canal +, Arte, Meta, Twitter, Vine, Giphy, RedBull, Guertain, Ubisoft et Lego.

“Le Web est à la fois mon lieu de travail et mon sujet d'observation. Il me fournit la matière à réflexion ainsi que les éléments que je transforme en une variété de collages. Partout où la culture subit des métamorphoses, des captures d'écran aux GIF animés, des clips musicaux aux documentaires, des selfies aux filtres Instagram, vous me trouverez en train de prélever des échantillons, de méditer sur la nature de ces changements et de les réinterpréter...”

~Daisy Moth~ De la série DATA deities :
Méta-divinités nées du cloud et des royaumes virtuels.
Panthéon numérique embrassant la conscience du cloud,
révélant les mystères des dieux numériques,
divins protecteurs de l'univers virtuel.
AI & AR- 2023 Courtesy Julie Caredda Gallery







VIDYA-KÉLIE

Artiste transmédia, Vidya-Kelie est diplômée des Beaux-Arts d'Angers. Elle développe sa pratique artistique et scientifique autour de la communication. Ses productions, souvent interactives, servent de véhicules pour poétiser les relations complexes entre l'humain, son corps et son environnement. Elle agit en tant que conseillère artistique pour HARDDISKMUSEUM et est membre des collectifs d'art contemporain « Kind of Kin » ainsi que de la Biennale de l'Image Tangible 2023 (BIT20.paris). Son travail est exposé à l'échelle internationale et cette année, elle a été nommée par ORLAN pour le prix OPLINE-PRIZE INTERNATIONAL, dont elle est lauréate du « prix du Public 2022/2023 ».

#SUN
@sun_trace

Sun.vidyakelie.com

Toutes les secondes, les personnes qui sont connectées au réseau social Instagram publient de nouvelles photos avec le hashtag Sun.

SUN est une œuvre qui se situe entre une carte émotionnelle et un répertoire de données en temps réel. Les photographies postées sur le fil révèlent les trajectoires d'un soleil numérique rendant visible une nouvelle énergie frénétique imprévisible.

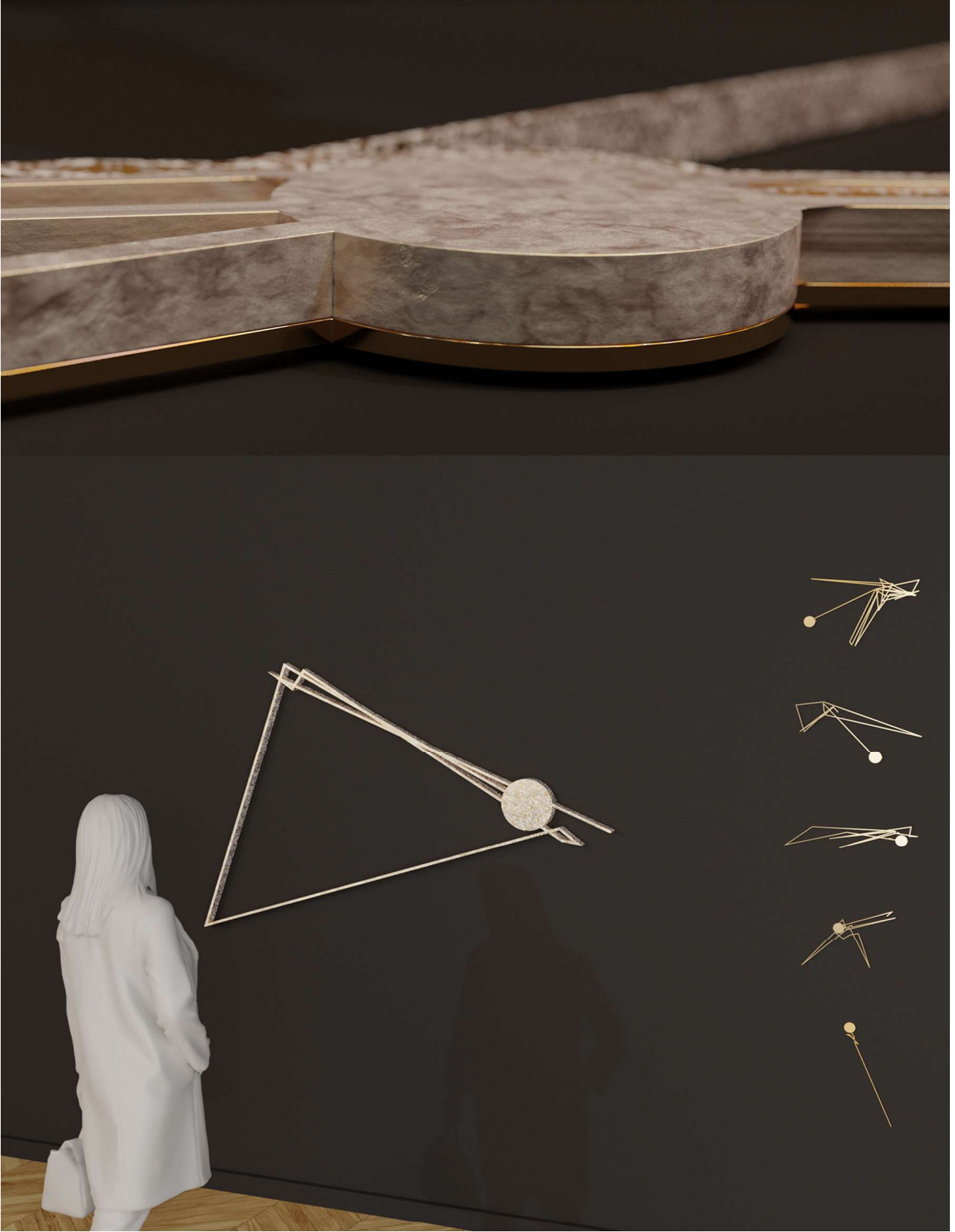
SUNPATH

Sur sa carte, l'activité du hashtag #SUN trace une ligne jaune abstraite et infinie que l'artiste nourrit par un récit qu'elle génère avec une intelligence artificielle. Ces lignes traduisent avec humour les occupations des instagrameurs qui pensent à la même chose à quelques milli-secondes d'intervalles et archivent de manière poétique de ciel contemporain de milliers de « Soleils » digitaux.

Les tirages laser sont des fragments de cette toile astro-digitale collective proposant ainsi une installation constellaire.

#Sunpath XII
120cmx120cm, laiton, marbre et feuille d'or,
Pièce unique.







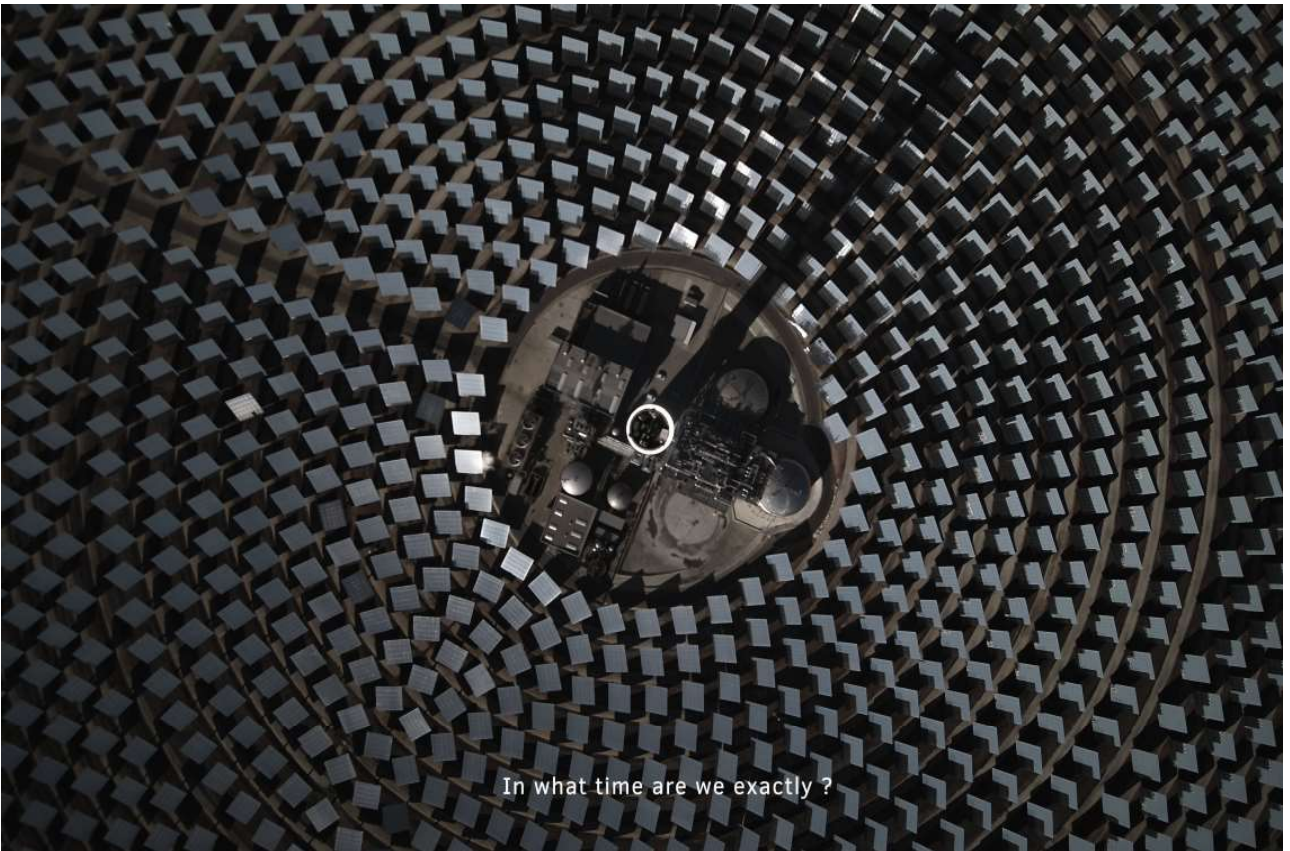
MATHILDE Lavenne

Mathilde Lavenne, née en France en 1982, est une artiste dont le parcours artistique est marqué par des résidences en France et à l'étranger, notamment à La Casa Velezquez à Madrid et à La Villa Albertine, où elle sera résidente en 2024. Diplômée du Fresnoy, Studio national des arts contemporains en 2016, elle a également collaboré avec la compositrice mexicaine Diana Syrse en 2020, dans le cadre d'une commande du National Sawdust pour le Beth Morrison Project à New York, à la Cité internationale des arts de Paris. Son film intitulé «TROPICS», réalisé au Mexique, a reçu des distinctions dans plusieurs festivals prestigieux tels que Ars Electronica, Ann Arbor et Vidéoformes. Ses œuvres ont été exposées en France à la Collection Lambert à Avignon (Viva Villa !), au Centre Wallonie Bruxelles à Paris (NOVAXX, 25arts seconde), ainsi qu'à l'étranger, au Tacoma Art Museum de Washington dans l'exposition «Luces y sombras, images of Mexico», et en Chine au musée des Beaux Arts de Guizhou dans l'exposition «Fission, The new wave of international Digital Art».

Dans son œuvre, le soleil se reflète dans une centrale thermo solaire andalouse, dont l'architecture évoque des gravures alchimiques anciennes, créant ainsi une esthétique de temple sacré du 21^e siècle. Cette irradiation solaire nous offre les voix d'un physicien de l'intimatière et d'une écoféministe, qui partagent leurs réflexions sur des thèmes tels que l'effondrement, le temps et l'énergie.

Solar Echoes-2020
Vidéo Full HD, 15'30»







SOLIMÁN LÓPEZ

Artiste conceptuel et chercheur spécialisé dans les nouveaux médias, la science, la biotechnologie, le web3.0, les arts interactifs et numériques. Fondateur du Harddiskmuseum, du token bio OLEA, des entités numériques d'ADN Introns et du mouvement biotechnologie "Manifesto Terricola". Directeur de l'Innovation à l'ESAT (Escuela Superior de Arte y Tecnología). Solimán López a exposé ses œuvres dans plus de trente pays, dans des centres d'art, des musées, des festivals et des galeries. Son travail de chercheur est également reconnu par les universités de plus de vingt pays où il a donné des conférences, des exposés et des ateliers.

"Manifesto Terricola"

Il s'agit d'un document artistique qui présente l'état actuel de l'humanité dans divers domaines tels que l'économie, l'éthique et la moralité, la psychologie, la géopolitique, l'environnement et l'art, entre autres. Cependant, ce document envisage également une forme particulière de matérialité, étant stocké dans l'ADN et encapsulé dans une oreille 3D biodégradable créée pour être préservée sur l'île de Svalbard dans l'Arctique. Cette approche ouvre la possibilité de stocker d'énormes quantités d'informations numériques dans l'ADN, préservées dans les écosystèmes glaciaires sans impact environnemental. Formellement, ce document suit deux approches historiques d'un manifeste artistique. Il est à la fois une œuvre et un texte d'intentions, ainsi qu'un outil scientifique. Ces intentions sont basées sur une analyse approfondie de la matérialité, de l'intangible, de l'anthropocène, de la science, du stockage numérique et de l'art lui-même. Ce document rend hommage formellement à des artistes Terriens, de Van Gogh à Stelarc en passant par Joe Davis, tout en introduisant une nouvelle ère dans l'histoire de l'art. Le texte a été publié, diffusé et inséré à l'intérieur d'un glacier à Svalbard le 23 avril 2023, aux coordonnées suivantes : Latitude N : 78°15.359 et Longitude E : 016°14.165. Avec «Perma-artificial-frost», l'artiste nous propose un regard dystopique sur la réalité future. Un futur transformé en reconstitutions artificielles, à l'image du pergélisol qui a disparu en raison du dégel. Une partie de la sculpture intègre un haut-parleur qui diffuse les 16 fragments constituant le texte du «Manifesto Terricola». Le spectateur est invité à écouter le texte de l'autre côté de la sculpture, où se trouve une réplique de l'oreille insérée dans le glacier de Svalbard. Solimán López, artiste conceptuel et chercheur spécialisé dans les nouveaux médias, la science, la biotechnologie, le web3.0, les arts interactifs et numériques, est le fondateur du Harddiskmuseum, du token bio OLEA, des entités numériques d'ADN Introns et du mouvement de la biotechnologie «Manifesto Terricola». Il occupe également le poste de Directeur de l'Innovation à l'ESAT (Escuela Superior de Arte y Tecnología). Solimán López a exposé ses œuvres dans plus de trente pays, dans des centres d'art, des musées, des festivals et des galeries. Son travail de recherche est également reconnu par des universités de plus de vingt pays où il a animé des conférences, des présentations et des ateliers.

Manifesto Terricola
Perma-artificial-frost
3D printing, sound, DNA Storage,
screen.
2023







Dana & STÉPHANE MAITEC

Auteurs-photographes et artistes plasticiens, Dana et Stéphane Maitec, couple à la ville comme derrière l'objectif, vivent et travaillent à Paris. Ils explorent et innovent continuellement leur langage artistique, où les talents de scénographe de Stéphane, acquis à l'école des Beaux-Arts, s'allient à la perception intense et intime de Dana, entièrement autodidacte.

Leur projet le plus récent, « Réflexions », est une expérimentation artistique à la frontière de la photographie non figurative et ce que l'on pourrait définir comme une nouvelle esthétique de l'image, à l'origine de laquelle se trouve le reflet et le potentiel créateur du miroir; un jeu de perspectives, de couleurs et de formes résultant de la composition de l'image par la réflexion irrégulière de la lumière dans un miroir déformé et fragmenté.

À la recherche d'une transfiguration créatrice, après l'étape exubérante de l'explosion chromatique, Dana et Stéphane Maitec renouent avec l'immatériel dans « Réflexions #2 », et reviennent « au noir », élément récurrent de leurs premières séries photo où tout l'agencement de l'image prenait vie grâce aux jeux de clair-obscur et à l'exploration des profondeurs du noir. « Tel un rappel de nos origines, le miroir noir nous emporte dans l'antre de l'illusion et du mystère. Le noir réapparaît devant nous, magnifié par une volupté inattendue, par les douces caresses que la lumière pose au plus près des ombres les plus profondes, par les questions qui planent sans réponse, la fascination pour l'inconnu ».

Des œuvres de la série « Réflexions » ont été présentées en 2023 dans l'exposition « Reflexions #2 » (galerie Arcub, Bucarest), dans l'exposition de 2022 « La Couleur en Mouvement » (galerie Wagner, Paris), dans l'exposition « Lemn Aur Lumina » (Bois Or Lumière)», (Musée National d'Art de Roumanie, Bucarest) en 2019-2020, (galerie NAG, Paris), dans l'exposition « Constructures » en 2018, ou dans « Join the Dots » (Imago Mundi, Luciano Benetton Collection). Leurs œuvres font partie des collections publiques ou privées des quatre coins du monde.

Abyss #4 - 2022
Impression pigmentaire sur papier fine art, avec
feuille d'or 24K, monté sur dibond
110x110 cm







sandra Matamoros

Diplômée de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Sandra Matamoros est photographe et artiste plasticienne. Le sens donné à son travail s'inscrit dans une quête artistique et philosophique. Il raconte l'homme dans sa relation à la nature. Il s'imprègne de l'écosophie qu'une démarche poétique organise.

En 2023, Sandra Matamoros présente une installation monumentale pour la seconde fois à Nuit Blanche Paris, à l'église Saint-Ambroise dans le 11e. Cette année, Sandra Matamoros fait partie des résidents Planches Contact / Photo4food. La résidence s'achèvera par une exposition aux Franciscaines de Deauville (29 Oct 2023 - 7 Janv 2024). Elle participe à la Biennale d'Issy (12 Sept - 12 Nov 2023). En 2022, elle a, entre autres, participé à l'exposition Le rêve du scaphandre / parcours VIP de Paris + par Art Basel, organisé par CulturFoundry. Certaines de ses œuvres ont été acquises par la Fondation Emerige. Elle a exposé à l'international en Italie pour Miniartextil (Come, Milan).

Série Feel Flow

De tous temps l'être humain a tenté de comprendre la nature et ses composantes. Dans "Timée" de Platon, la création géométrique de l'univers est au cœur des dialogues reportés. En regardant en détail comment sont organisés les éléments de la nature, nous constatons que celle-ci est constituée d'une variété des formes géométriques simples et complexes.

Feel Flow s'inspire à rendre visible des formes géométriques qui seraient au cœur de la création, tout en restant imperceptibles à l'œil nu.

Série Empreinte Cosmique

La figure du cube est la forme qui symbolise l'élément Terre pour sa stabilité. Hors les propriétés miroitantes du cube photographié pour Empreinte Cosmique, nous font explorer un trouble dans notre perception de l'espace : ses multiples facettes nous rappellent que tout ce qui est en haut est comme tout ce qui est en bas, telle la face luisante d'une surface d'eau nous renvoyant le reflet du ciel.

Semences, 2020

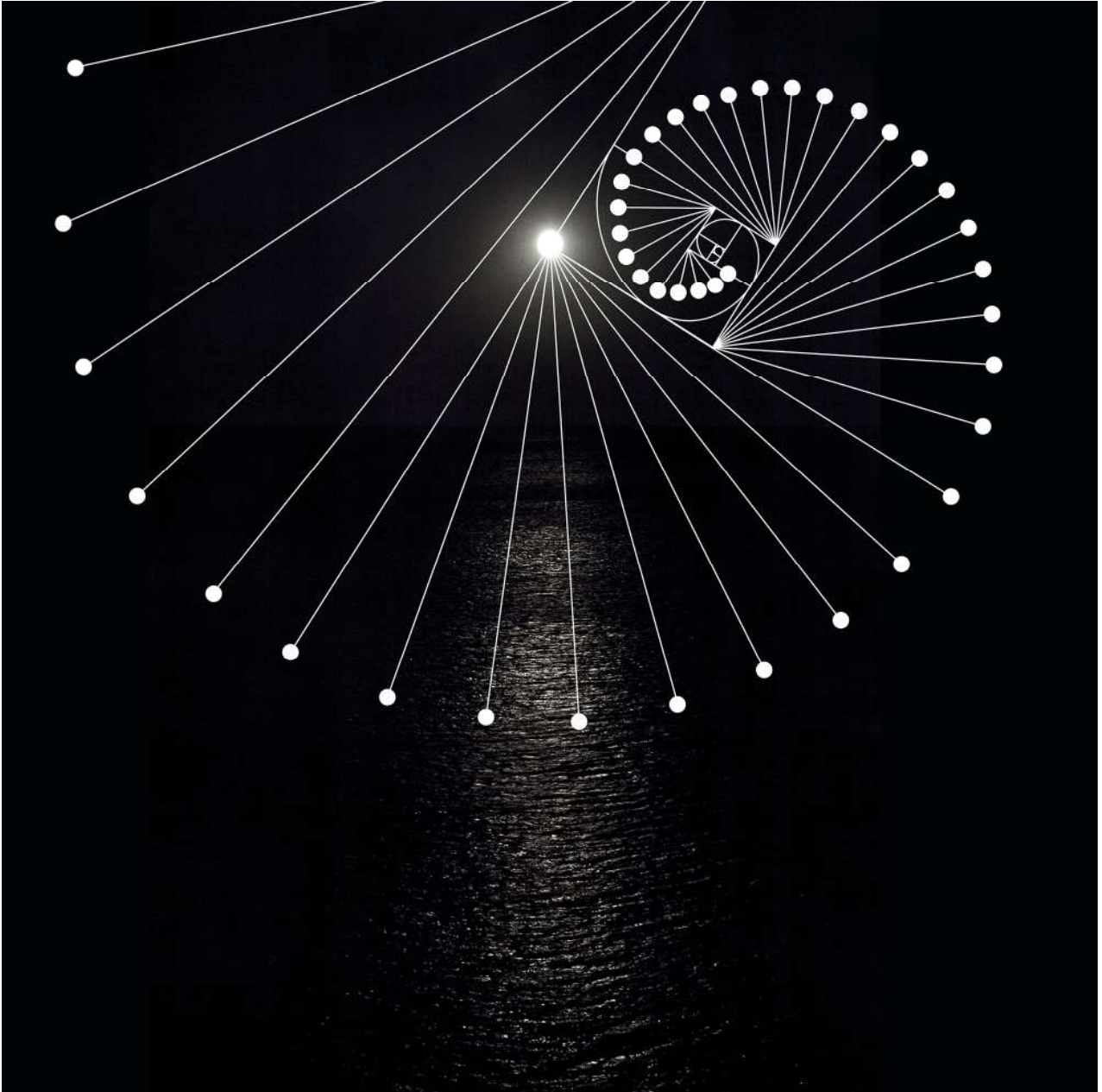
Edition de 6

Impression UV sur aluminium miroir

Encadrement bois noir sans verre

100x100cm







FRED MURIE & FLAVIEN THÉRY

Flavien Théry est diplômé de l'Ecole Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg. Ses recherches s'inscrivent dans une filiation entre le mouvement de l'art optique – cinétique, et les pratiques contemporaines dites numériques, avec un intérêt particulier pour les relations entre art et science, dans leurs tentatives de percer le mystère de la lumière. Il est représenté en France et en Israël par la Galerie Charlot (Paris – Tel Aviv).

Fred Murie a suivi un parcours scientifique avant d'affirmer une ambition artistique qui continue de se nourrir de cette formation initiale. Cette double identité l'a amené de la peinture vers des expérimentations numériques jusqu'à développer aujourd'hui une pratique par laquelle le langage devient forme. Qu'il soit visuel, verbal ou digital, le langage lui permet de déployer un imaginaire qui porte l'espoir de faire exister l'invisible, de faire vivre le passé au présent.

Les deux artistes collaborent régulièrement depuis plus de dix ans. Leurs projets mettent à profit leur complémentarité, en associant des formes physiques, des phénomènes perceptifs et des technologies numériques. Ils cherchent ainsi à manifester, au sein du réel, la présence d'autres dimensions, immatérielles, comme autant de nouvelles réalités insoupçonnées. Témoinant de ce souci d'un ancrage dans le réel, la référence à la science et le recours à des phénomènes physiques ouvrent cependant sur un champ des possibles qui peut évoquer un imaginaire proche de la science-fiction.

Leurs œuvres ont intégré les collections de la New Media Arts Foundation – Hongkong / Zonhom international cultural development – Pékin, de La Beep Collection / New Art Foundation – Barcelone, du Fonds communal d'art contemporain de la Ville de Rennes, ainsi que diverses collections privées en France, en Allemagne et en Israël.

Cet ensemble de sculptures optico-numériques offre trois regards sur le cristal de calcite, les ondes lumineuses qui le traversent et le modèle mathématique qui décrit ce phénomène. Il est ici proposé de jouer avec le point de vue pour appréhender ces illusions, autorisées par le détournement d'écrans à cristaux liquides, technologie reposant sur le principe optique de la polarisation.

À travers le cristal | Flavien Théry & Fred Murie | 2021 |

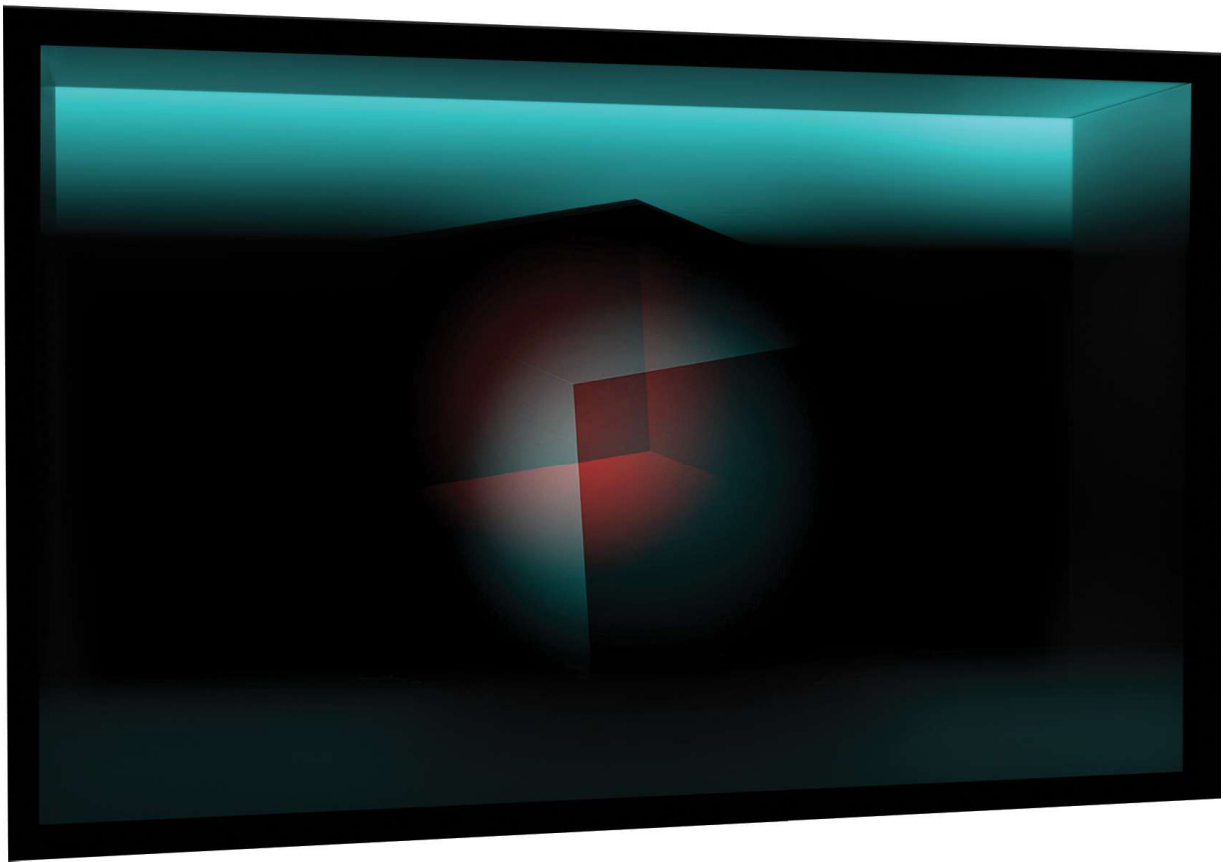
Édition limitée de 3 ex. + 1 EA.

Plexiglas | Bois | Écrans à cristaux liquides modifiés | Vidéos synchronisées |

98 x 59 x 32 cm.

Courtesy Galerie Charlot







MILKORVA

Nicolas MICHEL (aka Milkorva), est un artiste visuel et performeur vivant à Paris. Titulaire d'un master en Art Contemporain (Sorbonne, Paris), il se spécialise depuis quelques années dans la création de visuels génératifs. Collaborant avec son ami de longue date Valentin Fayaud, ils fondent ensemble en 2020, TS/CN, un studio de création numérique, focalisé dans la conception d'installations et de performances audiovisuelles (AV). Toujours à la recherche d'une synesthésie informatisée, Milkorva questionne l'autonomie d'une oeuvre numérique en re-définissant la place de l'ordinateur au coeur du système de production. Le dialogue informatique devient génératif et transcende l'embryon initial. Le travail de l'artiste ne se limite ni dans le temps, ni dans l'espace d'exposition. Son évolution constante, offre à celui qui l'observe, la possibilité de partager une expérience singulière, individuelle et renouvelable.

Artificial Landscape's Flows

est une série de dix œuvres vidéo générées par un programme. Chaque composition utilise des techniques de génération de formes aléatoires pour créer des mouvements complexes et en constante évolution, formant un écosystème virtuel peuplé de textures et de formes uniques. En simulant des phénomènes naturels tels que le vent ou les courants océaniques à travers des algorithmes, l'œuvre renforce l'idée d'un environnement vivant et en constante évolution. Les mouvements fluides évoquent le développement cellulaire et la complexité des structures organiques naturelles. Les couleurs choisies, le bleu et le vert, créent un parallèle avec la beauté brute de la nature tout en l'élevant à travers le médium numérique. Cette œuvre générative se consacre

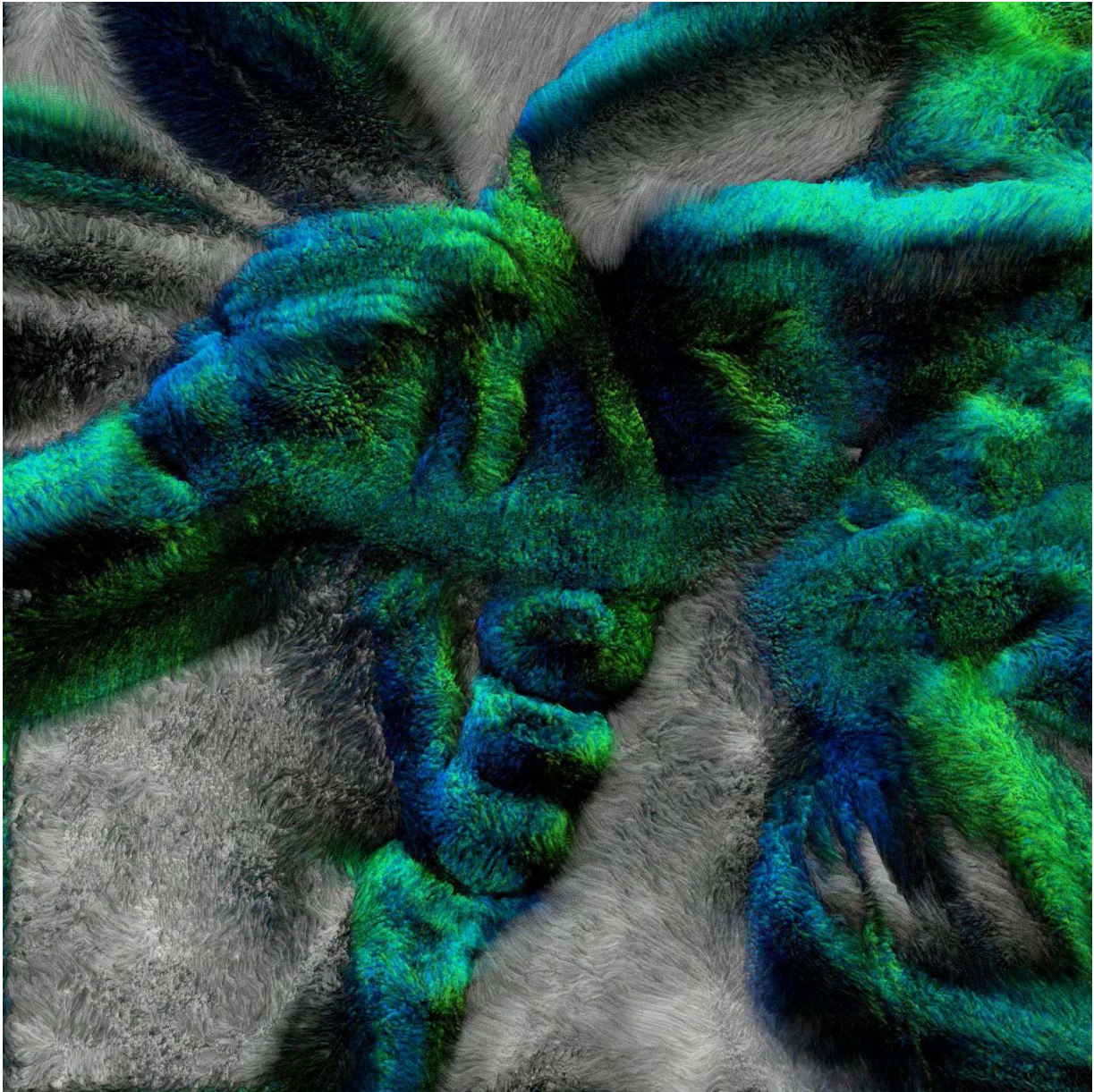
Artificial Landscape's Flows #01

Durée : 30 secondes // Dimensions : 2000px x 2000px //

Ratio 1:1 // 30 images par seconde //

Représente par www.36degres.art







THOMAS PAQUET

Depuis plusieurs années, dans un jeu de construction pour peindre une expérience sensible du monde j'ai entrepris un travail d'étude photographique autour de ses caractéristiques fondamentales: lumière, espace et temps. J'approche la photographie de manière directe, pratique, et mets en jeu un processus de création partant d'abord de la lumière. L'expérimentation est ici centrale et un dispositif, optique, physique ou chimique est mis au point pour chacun de mes projets. Les œuvres produites, entre préméditation et hasard, assument une dimension plastique qui travaille de l'intérieur les possibilités et les limites du document photographique. Mon travail est aussi un hymne à la lenteur. Les temps de pose que je mets à l'œuvre pour mes projets sont très longs, allant parfois de quelques minutes à plusieurs jours d'exposition. J'envisage la photographie comme un art dont on ne peut ignorer la façon. Aussi le film argentique est-il souvent au cœur de mon processus de création. J'ai coutume notamment d'utiliser des techniques argentiques traditionnelles, les impressions au collodion humide ou les cyanotypes. Jour après jour renouvelés à travers le regard, mes gestes sont prolongés sur l'émulsion photographique. Mon approche est artisanale, je travaille la matière. L'utilisation de procédés traditionnels me permet aussi de confondre notre rapport au passage du temps. En brouillant les frontières entre science et poésie, matérialité et abstraction, objectivité et subjectivité, mes œuvres sont une invitation à dépasser notre représentation de la réalité. L'émulsion photographique donne alors à voir une image leurrant nos croyances, opérant un passage de l'immatériel vers une épreuve tangible et physique. « L'Observatoire » restitue en temps réel, par un jeu de dégradé de couleur, la position de la lune et du soleil. À un temps T, dans un lieu spécifique, grâce à une série de calcul astronomique, le programme informatique détermine la position de la lune et du soleil avec 2 coordonnées. Ces coordonnées sont ensuite reportées sur un cercle chromatique et permettent d'attribuer une couleur à chacun des astres. Ces deux couleurs, fonction du lieu de visionnage de l'œuvre et du moment de la journée sont utilisées pour créer un dégradé linéaire qui s'affiche sur un écran circulaire.

« L'Observatoire » est né du désir de plonger le spectateur dans un état méditatif, de le replacer dans le temps long de la danse perpétuelle de la lune et du soleil. L'une des particularités de cette œuvre est bien son caractère infini: le programme réalise une mise à jour en temps réel des positions de nos astres. Le dégradé de couleur va évoluer de façon très lente et permettre au spectateur de voir les phases de la lune au fil des saisons. Dans un monde numérique où une même information peut être partagée et diffusée de façon instantanée en tout point du globe, ce projet se joue du médium internet: le dispositif à l'œuvre propose aux spectateurs un jeu de couleur unique et non-reproductible en dehors de leur propre espace-temps. Si l'astronomie fut la première des sciences de la nature à constituer un rôle dans l'évolution humaine, « L'Observatoire » est aussi un hymne à l'observation du ciel. Nos civilisations sont nées sous les étoiles et la contemplation de l'espace nourri l'imaginaire des hommes depuis des millénaires.

L'Observatoire - 2022
Nano-ordinateur, led, acier
diamètre 50 cm - profondeur 15 cm
Édition unique- Galerie Bigaignon







PIERRE PAUZE

Diplômé du Fresnoy et des Beaux-Arts de Paris, Pierre Pauze a remporté le prix Artagon, le prix Agnes B, le prix de la révélation ADAGP pour la vidéo d'art numérique, et récemment le prix du département des Hauts-de-Seine au Salon de Montrouge. Actuellement en résidence à Poush Manifesto, il a précédemment été résident du programme européen «the Spur» et à la Cité internationale des arts à Paris.

Son travail a été présenté dans de nombreuses expositions en France et dans le monde, telles qu'au Centre Pompidou à Paris, à la Monnaie de Paris, à la FIAC, à La Villette, au Musée Es Baluard à Palma de Majorque, au Musée d'art contemporain K à Séoul, et lors de l'exposition «Futures of Love» aux Magasins généraux. Les films de Pierre Pauze ont été diffusés lors de festivals et à la télévision, en France et à l'étranger. Il a réalisé le projet cinématographique et d'installation «Mass» en duo avec l'artiste June Balthazard, qui a été présenté lors de plusieurs biennales, dont la 12e Biennale de Taipei, la Biennale d'art numérique de Pékin et la Biennale de Chengdu en Chine. L'œuvre a récemment été présentée à Luma Arles lors des Luma Days et au Centre Pompidou à Metz. Pierre PAUZE investit également le territoire web3 grâce à la création de protocoles autonomes et décentralisés de production et de diffusion (DAO) sur la blockchain.

La contemporanéité extrême des installations et des vidéos de Pierre Pauze est séduisante, elle offre une image de notre époque, mais trompeuse. L'esthétique scientifique et expérimentale, les images de fêtes de style berlinois, les voix de Google, l'entraînement de rue, tout cela relève de la forme et ne devrait pas dissimuler l'essentiel, la quête de spiritualité qui les sous-tend dans un monde asséché par sa sécularisation. Pierre Pauze exhume la dimension mystique de ce qui, à première vue, est désincarné, il éveille les désirs de transcendance là où nous ne les attendrions pas forcément. Dans le prolongement des recherches qu'il avait entreprises aux Beaux-Arts de Paris sur la mémoire de l'eau, théorie élaborée par l'immunologiste Jacques Benveniste (selon laquelle l'eau entrant en contact avec certaines substances conserverait une empreinte des propriétés de celles-ci), il propose une quête impossible, donc poétique, visant à démontrer la validité d'un phénomène invalidé par la communauté scientifique. Pour cette expérience vidéo, il a distribué à des cobayes consentants des produits synthétiques, des médicaments psychotropes et des hormones d'amour, dont l'ocytocine, à des doses homéopathiques fortement diluées. Une intoxication scientifique paradoxale, où tout est compartimenté, analysé, planifié et synthétisé, même l'amour, bien que la recherche perdure pour trouver sens et bonheur.

Clément Thibault

Neon blown on PMMA, dichroic film,
120x90cm







SABRINA RATTE

Inflorescences se déroule dans un futur hypothétique, où plantes, champignons et créatures inconnues auront muté pour vivre en symbiose avec des objets abandonnés. Questionnant la définition du vivant, ce projet explore des formes de vies qui émergent de ce que l'on juge inerte, des rebuts oubliés qui continuent à évoluer et à engendrer de nouvelles relations avec l'écosystème. Inflorescences dresse le portrait d'un monde sans humains, mais dont l'évolution est façonnée par leurs vestiges.

Les 4 sculptures qui complètent le projet sont créées à partir de déchets électroniques, où un écran et des lumières viennent suggérer les entités présentes dans les vidéos, une vision du futur de ces objets laissés pour compte.

Sabrina Ratté est une artiste canadienne vivant à Montréal. 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 lui permet d'explorer sous des formes sans cesse renouvelées les thèmes qui traversent ses œuvres : l'influence qu'exercent l'architecture et l'environnement numérique sur notre perception du monde, la relation que nous entretenons avec l'aspect virtuel de l'existence, la fusion entre technologie et monde organique. Ses œuvres se situent à mi-chemin entre l'abstraction et le figuratif, le paysage et l'architecture, et sur la fine ligne qui sépare le réel du virtuel.

Son travail a été présenté dans plusieurs institutions telles le Musée Laforet (Tokyo), le Musée des beaux-arts de Montréal, le Centre Pompidou (Paris), le Centre PHI (Montréal), le Whitney Museum of Art (New York), le Chronus Art Center, (Shanghai), Museum of the Moving Image (New York). Elle a présenté des expositions personnelles à la Gaîté Lyrique (Paris) et à l'Arsenal Art Contemporain (Montréal & New York). Son travail fait partie de la collection du Musée d'art contemporain de Montréal. Elle a été présélectionnée pour le Sobey Art Award (CAN) en 2019 et a reçu le prix en 2020.

INFLORESCENCES, 2023

Series of 4 videos and 4 sculptures
A production of the New Now Festival
Multimedia integration: Guillaume Arseneault
Sounds: Roger Tellier Craig unique
Courtesy Galerie Charlot







BRUNO RIBEIRO

La polydactylie, chez l'être humain, désigne la présence de plus de cinq doigts ou orteils sur chaque membre. C'est aussi l'un des signes distinctifs ou anomalies qui permet de révéler

qu'une image a été générée par un programme d'Intelligence Artificielle. À partir de ce punctum involontaire de l'I.A., Bruno Ribeiro s'empare du sujet et se questionne: Est-il l'artiste ou l'assistant ? Quelle est la place de la technologie dans sa pratique ? Influence, inspiration ou simple outil ?

Plusieurs pistes de réponses sont ainsi développées à partir d'un élément constitutif de notre humanité : la main. Vecteur d'émotion et d'expression, présente dans l'histoire de l'art depuis la Préhistoire, elle reste la partie du corps la plus difficile à représenter, même pour un programme informatique. Dans l'oeuvre « RabbitHole », Les images sont créées à partir de détails de main issus de peintures existantes et réinterprétées en animation par Stable Diffusion, un programme de génération visuelle utilisant l'intelligence artificielle. Le visiteur se retrouve alors dans un vortex visuel à travers "une" histoire de la représentation de la main à travers les âges.

« La main », sculpture en silicone, indique la présence de l'artiste mais aussi de son rapport à la technologie. Entre inspiration et influence, la technologie devient ici chair dans cet autoportrait à 6 doigts.

L'artificiel contamine littéralement le réel et interroge davantage l'interfaçage entre l'homme et la machine

RABBITHOLE- 2023
Installation vidéo
2 minutes et 30 secondes
1600*2000 pixels
Galerie A + E







DIEGO SARMIENTO

La notion d'expérimentation à laquelle nous sommes si attachés n'existe que parce que l'expérimentation consiste en une action exclusive sur ce qui tombe sous les sens, sur la matière. Son expérience est conçue initialement comme un enrichissement, un élargissement de la connaissance. Il faut également constater que sa technique ne concerne que les faits du monde sensible. La question du double numérique est intéressante car elle délimite un champ de réflexion et d'investigation du laboratoire, ce qui nous permet de centrer la question vers une vision concrète des problèmes du développement humain. Un jumeau numérique, ou "digital twin", est une réplique virtuelle créée à l'image et à la ressemblance d'un objet, à laquelle sont incorporées des données en temps réel qui peuvent être captées grâce à des capteurs ou des technologies liées au Big Data. Une fois ces informations collectées, elles sont traitées avec l'Intelligence Artificielle, le Cloud Computing et l'Apprentissage Automatique pour créer une représentation vivante qui ressent à partir de son propre corps. L'idée du jumeau numérique, expression galvaudée et polyvalente du discours grand public sur les technologies numériques, a rapidement été étendue à un usage généralisé. Elle est couramment assimilée à une simultanéité créée grâce à l'accélération des systèmes qui réagissent en permanence à leurs technologies disruptives.

Au-delà de l'usage très étendu que cette expression a dans le langage courant, nous souhaitons en explorer la compréhension et la manière dont cette compréhension pénètre l'inconscient, cette partie intérieure et invisible des humains, forgée par les expériences vécues tout au long de la simultanéité et de la pure durée captées par l'expérience interne et qui conditionnent leurs actes, leurs habitudes, leurs comportements et donc leur destin. La pensée abstraite doit s'accorder avec la réalité concrète ; c'est là que la notion de temps réel intervient, car elle cristallise les images, les points lumineux en provenance du temps relatif. Nous devons partir du principe qu'il s'agit d'un concept théoriquement fondé, visant les formes de temporalités parallèles et/ou distribuées qui, soumises à des contraintes temporelles strictes, réagissent à leur environnement, potentiellement valides via des capteurs traitant l'information reçue et fournissant un résultat sous forme de gestes, de mots et de mouvements. Pour que le double ait un sens, il faut que son évolution pendant le traitement de l'information n'ait pas été significative. Le temps réel ne renvoie donc pas à l'indifférenciation de l'échange simultané, mais à une discontinuité. Le traitement dynamique des images intéresse de près les arts plastiques, car elles définissent la résistance des objets au temps, du moins à un certain temps, et elles soulèvent des questions philosophiques. Le temps réel reprend les impulsions de chacune et les transforme, de la même manière que dans un écran LCD, les impulsions électriques en provenance de l'extérieur se transforment en points lumineux qui produisent des formes et des couleurs selon leur intensité. Ces images internes seront projetées avec des personnages numériques, des objets, leurs ombres et leurs lumières. Il est donc évident que le temps réel, physique et visible, ne pourrait pas développer cette activité prodigieuse qui consiste à solidifier, à concrétiser les impulsions extérieures en décors et en scénarios vivants, en anecdotes quotidiennes constitutives de la trame de notre destinée, s'il ne faisait pas référence au temps réel "éthérique", au sens "sensible". Le temps réel physique est la référence du temps relatif, et ces deux aspects nous permettent de constater sa position chronométrique avec le double, l'approche continue, la séquence d'événements discrets, l'approche chronologique et la notion de simultanéité.

La modélisation du double réactif englobe ces deux approches, offrant deux types d'attitudes, deux points de vue sur la réalité. L'asynchrone, où l'exécution d'une opération prend du temps (approche continue du temps), et où des événements peuvent survenir pendant l'exécution d'une opération (entrelacement et préemption/reprise), dépend implicitement de l'implémentation. Ces deux points de vue contradictoires sont évidemment partiels. Dans notre univers, nous distinguons des objets que nous pouvons reconnaître. Ces objets occupent une portion d'espace et durent un certain laps de temps. Ce sont des formes dotées d'une certaine stabilité, malgré le conflit entre l'effet d'érosion, dégradant la permanence, et le principe abstrait du permanent (génése), qui assure la stabilité du double. Certes, "on ne se baigne jamais deux fois dans le même fleuve", pour reprendre les termes d'Héraclite, mais le principe de permanence doit jouer un rôle. Si vous souhaitez comprendre ce qui se passe, il est préférable de faire l'expérience et, à partir de là, essayer d'en tirer une théorie. C'est pour combler ce retard que nous relevons le défi de concevoir un projet où l'effort mis assidûment se fige dans la réflexion et la recherche d'une explication pour apaiser cette angoisse.





L'autre-2017
Modelisation 3d-interactive en temp reel
pc - ecran tactile 65 puces





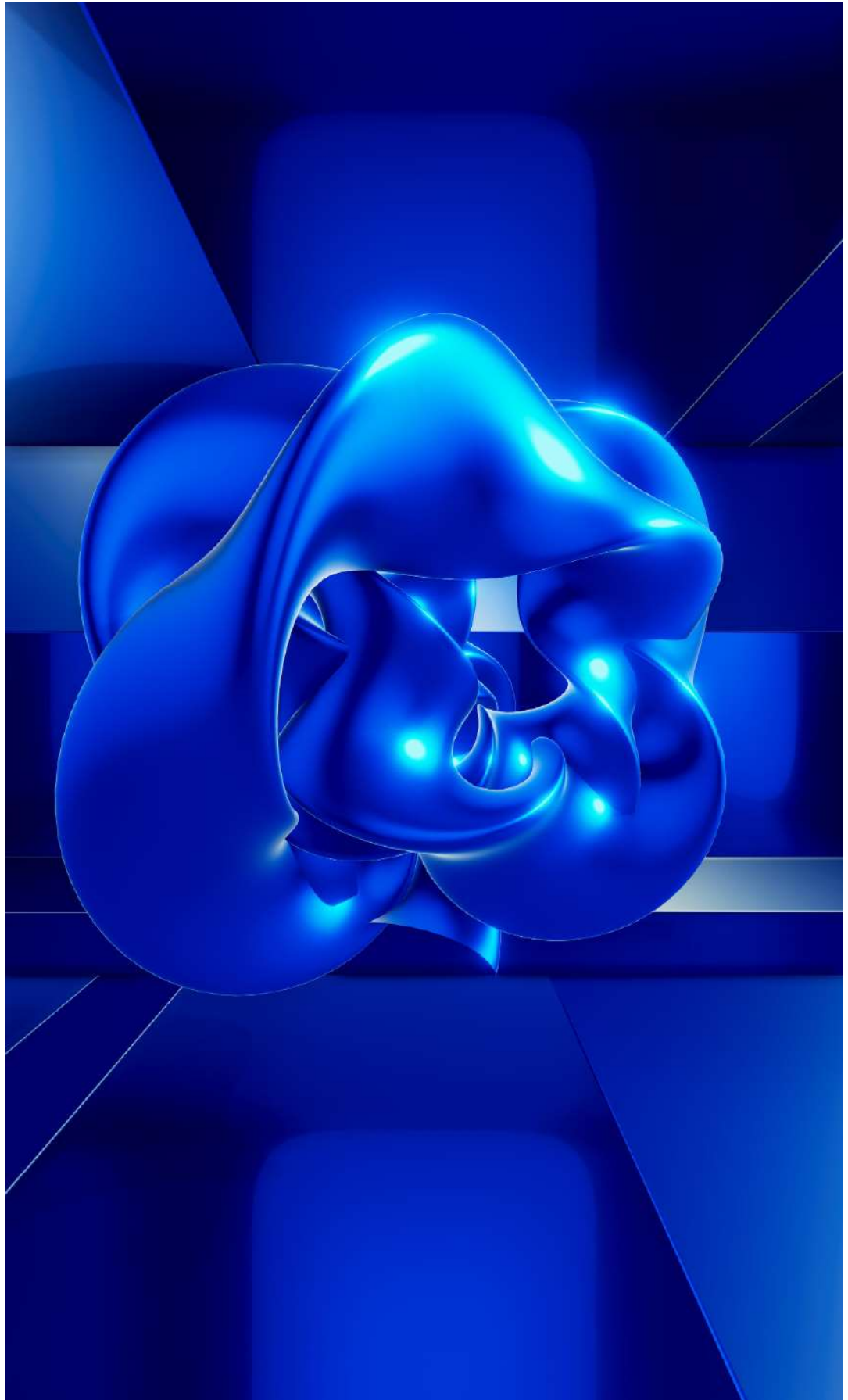
SANTIAGO TORRES

Depuis les premières étincelles de créativité qui ont engendré l'art, la quête intemporelle a été celle de capturer cet instant, de figer dans les contours d'une image l'éphémère fulgurance du moment présent. Des prémices impressionnistes aux expressions les plus contemporaines de l'art corporel, ce désir de saisir le fugace s'est incarné sous diverses formes, mais son essence demeure inchangée. Tel un philosophe de l'art, Santiago forge un dispositif artistique où les notions d'espace, de forme, de lumière et d'interaction entrent en une danse complexe et harmonieuse. En transcendant les éléments fondamentaux qui sous-tendent notre réalité, il nous invite à réfléchir aux mécanismes mêmes qui tissent la trame du monde qui nous entoure. Sa série des méta-espaces revêt un caractère presque platonicien. L'artiste, telle une divinité créatrice, dessine un espace aussi immatériel qu'infini, une réalité parallèle émanant du kaléidoscope de l'interaction humaine. Chaque participant devient un artisan de ce nouvel univers, réinventant le multivers à travers son engagement. Les méta-espaces s'érigent en autant de mondes alternatifs, produits de la conjonction unique entre l'artiste et le spectateur. Dans cette démarche, Santiago embrasse la théorie du multivers. Comme si chaque acte d'interaction était une porte vers une nouvelle dimension, il propose une vision où l'acte de créer se répercute infiniment. Chaque tentative de toucher un de ces espaces virtuels engendre une multiplication, une prolifération d'univers parallèles émergents de la relation entre l'humain et l'art. Ainsi, l'œuvre de Santiago dépasse les limites de l'art pour s'épanouir dans une métaphysique de l'interaction. Il nous rappelle que chaque geste, chaque regard posé sur une création, déclenche une chaîne de conséquences qui se déploie bien au-delà de l'instant présent.

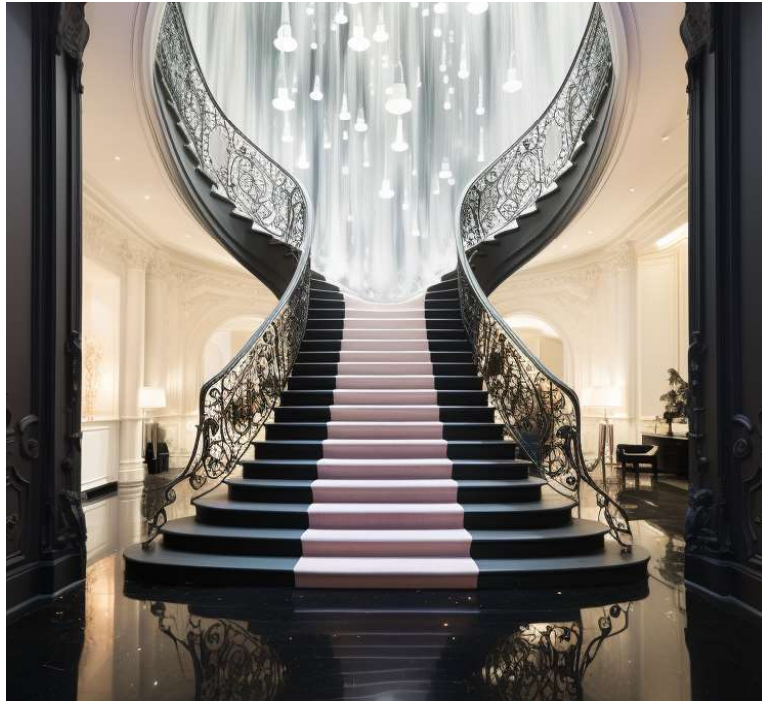
Né en 1986 à Paris de parents d'origine colombienne et vénézuélienne, Santiago Torres est un artiste-programmeur multidisciplinaire et chercheur dans les domaines de l'art cybernétique, génératif et interactif. Il a débuté sa carrière aux côtés de Julio le Parc, puis a rejoint l'atelier de Nicolas Schofer qui est devenu l'un de ses mentors. Sa thématique de prédilection réside dans la création d'espaces immersifs et interactifs, avec une analyse approfondie de l'évolution des technologies numériques, incluant la programmation informatique, l'utilisation d'images de synthèse et d'algorithmes. Il a ainsi développé des œuvres sous forme de tableaux numériques en trois dimensions, également intégrant une quatrième dimension à travers l'utilisation de capteurs interactifs tactiles. Ce procédé permet au visiteur de modifier le tableau numérique, ses formes et ses couleurs, simplement en effectuant des gestes avec ses mains, et ainsi de participer à l'acte créatif. Depuis 2009, ses créations sont représentées par la Galerie Denise Rene et ont été exposées dans les principales foires d'art en Europe, dont Art Basel, Arco Madrid, FIAC Paris, Art Brussels, Art Paris, Art Istanbul et Art Silicon Valley, ainsi que dans divers pays tels que la Corée, le Japon, la Turquie, l'Espagne, les États-Unis, l'Allemagne, la Tunisie, la Suisse, la Colombie, le Mexique et le Venezuela. Pendant deux ans, il s'est également investi dans la recherche en intelligence artificielle, au sein du programme d'apprentissage de La Villa Dufraigne, propriété de l'Académie des Beaux-Arts. Parallèlement, il a bénéficié d'une résidence artistique à la Cité Internationale des Arts, en 2023 rejoint METAHAUS et participe à la création de source code et in-material.

VOLUMEN VIRTUEL - 2014
3d-interactive en temp reel
pc - ecran tactile 65 puces
152X90X5 cm









www.meta-haus.net

@meta_haus

ISBN 97982109446003



