

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

destiné aux groupes scolaires et péri-scolaires

CENTRE D'ART DE LA MAISON POPULAIRE

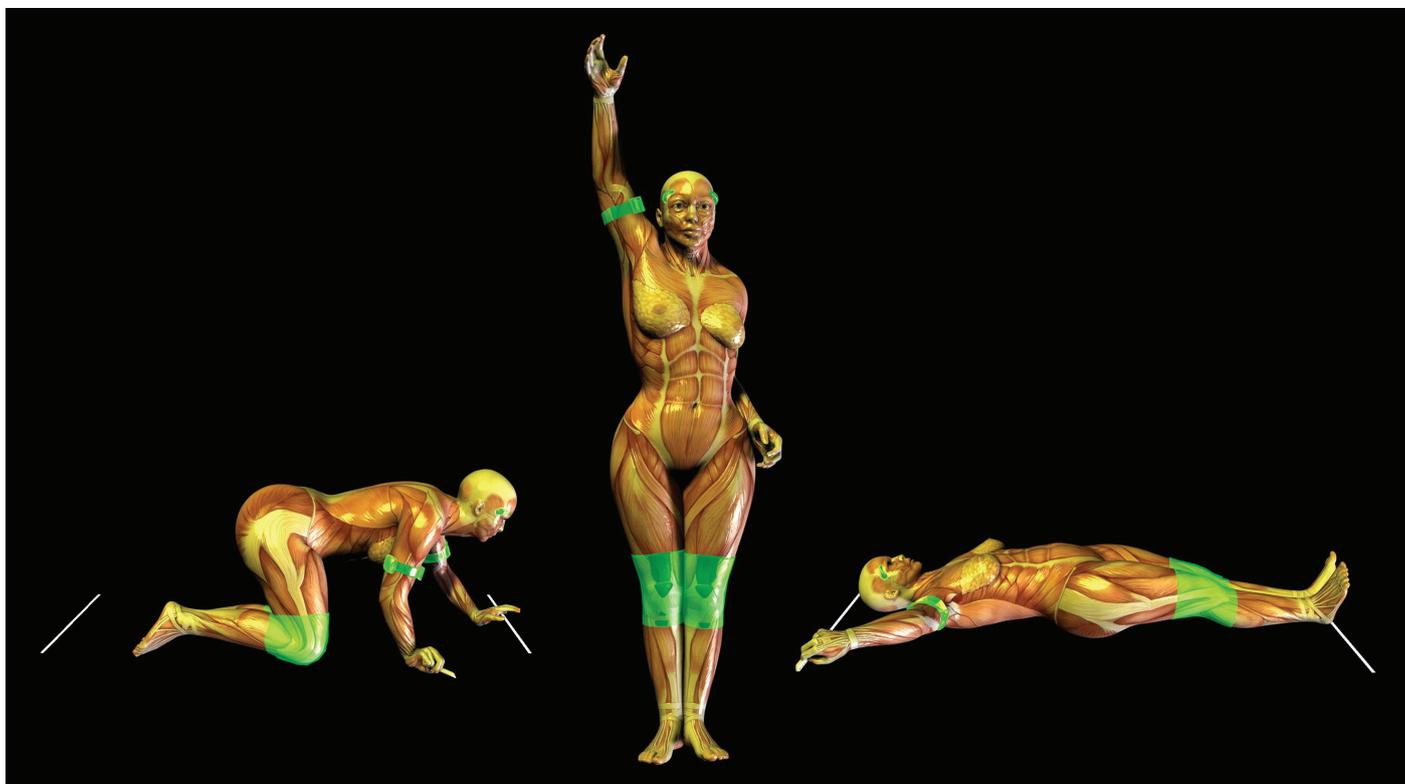
Exposition

« L'art et le numérique en résonance 2/3 : Ré-émergence »

du 5 mai au 4 juillet 2015

Artistes : Cory Arcangel, Elias Crespín, Caroline Delieutraz, Pascal Dombis, Benjamin Gaulon, Pascal Haudressy, ORLAN, Jacques Perconte et Flavien Théry.

Commissaire en résidence : Dominique Moulon



ORLAN, *La liberté en écorchée et deux ORLAN corps*, 2013, Video 3D, 28 min 32 s, Courtesy de l'artiste et de la Galerie Michel Rein, Paris

SOMMAIRE

1 . Présentation des visites guidées	P 3
2 . Réservations	P 4
3 . Présentation du cycle d'expositions <i>L'art et le numérique en résonance</i>	P 5
4 . Présentation de l'exposition <i>Ré-émergence</i>	P 5
5 . Biographies des artistes	P 7
6 . Notices des oeuvres présentées	P 10
7 . Pistes de lecture	P 13
8 . Glossaire	P 19
9 . Programmation associée	P 20
10 . Présentation de la Maison populaire	P 21
11 . Informations pratiques	P 22

1. Présentation des visites guidées

LA VISITE COMMENTÉE

La visite de l'exposition *L'art et le numérique en résonance 2/3 : Ré-émergence*, va permettre aux enfants de construire une réflexion à la fois collective et personnelle sur différents thèmes inhérents à l'exposition, tels que la réactivation des grands courants de l'histoire de l'art grâce aux nouvelles technologies, le hasard généré par le numérique, la perturbation des sens et le recyclage des technologies obsolètes.

Les œuvres deviennent alors le point de départ d'un échange entre les enfants et la médiatrice culturelle. Celle-ci va partager des pistes de lecture, tirer le fil rouge, à l'instar du fil d'Ariane permettant à Thésée de sortir des dédales du labyrinthe du Minotaure, qui relie les œuvres entre elles et ouvrir la discussion à d'autres réflexions, références et thématiques historiques, littéraires, artistiques, sociales, etc.

Les élèves seront donc invités à s'exprimer, échanger leurs impressions, émettre un avis, proposer une interprétation et ainsi participer à la construction d'une réflexion personnelle et collective autour de l'exposition et des thèmes qu'elle développe. La médiatrice culturelle enclenche la discussion en partant de références connues et adaptées à l'auditoire, et mène l'échange de façon participative.

La visite commentée de l'exposition se fait de façon ludique et a pour but d'initier les publics à la pratique des expositions en forgeant leur regard et leur vocabulaire. La médiatrice culturelle encourage l'observation, oriente le débat, explicite une terminologie spécifique avec un vocabulaire adapté au niveau de connaissance et de compréhension de l'auditoire. Elle introduit également des éléments constitutifs de l'histoire de l'art en développant l'analyse personnelle de chacun et en éveillant le sens critique et d'analyse des participants.

La visite guidée avec l'ensemble de la classe ou du groupe est l'un des moyens pour les élèves d'établir un contact direct avec les œuvres et d'initier une habitude de fréquentation des lieux artistiques et culturels. L'important est de ne pas se sentir exclus de ces lieux parce que l'on ne saurait pas... Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise interprétation mais seulement un regard subjectif sur les œuvres. Parler de ce que l'on voit, de ce que l'on ressent, exercer son regard, échanger avec les autres est à la portée de tous, pourvu qu'un temps soit accordé à ces rencontres. Les visites guidées que nous vous proposons sont à considérer comme une porte ouverte à la curiosité, source d'accès aux connaissances et à la pensée.

Le format de la visite est adaptable, tant sur la forme que sur le contenu, à vos disponibilités et vos attentes, alors n'hésitez pas à nous contacter pour toute proposition, question, demande ou information.

MODALITÉS DE RÉSERVATION :

Visite commentée gratuite.

Publics : scolaires et péri-scolaires de tous niveaux et tous âges

Réservation indispensable auprès de Juliette Gardé
par mail: mediation@maisonpop.fr ou par téléphone: 01 42 87 08 68

RÉSERVEZ DÈS À PRÉSENT VOTRE VISITE GUIDÉE DE L' EXPOSITION

« L' ART ET LE NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE 2/3 : RÉ-ÉMERGENCE »

Pour quels publics ?

- Visite commentée gratuite à destination des publics scolaires (école maternelle, école primaire, collège, lycée et enseignement supérieur)
- Visite guidée destinée aux publics péri-scolaires (associations, maisons de retraite, publics empêchés, handicapés psychiques, etc.)

Calendrier de réservation

- Du lundi au vendredi entre 10 h et 18 h
- Durée : 1 h 00 (modulable selon vos attentes)
- Possibilité de mettre en place, sur demande, un atelier créatif en lien avec l'exposition après la visite guidée dont le format sera à définir ensemble
- Possibilité d'adapter la formule de visite guidée aux attentes des publics : thématiques spécifiques à aborder, présentation de la Maison populaire, etc.

Réservation obligatoire

- > par mail: mediation@maisonpop.fr
- > par téléphone: 01 42 87 08 68

Contact

- > Juliette Gardé, Chargée des publics et de la médiation culturelle du Centre d'art
juliette.garde@maisonpop.fr

3. Présentation du cycle d'expositions

L'ART ET LE NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE

Un projet en trois volets proposé par le centre d'art de la Maison populaire de Montreuil

L'art et le numérique se confondent pour "raisonner" ensemble. Aujourd'hui, nombreuses sont les œuvres initiées grâce à un moteur de recherche ou un appareil mobile. Les pratiques artistiques et usages amateurs, en réseau, s'entremêlent. Pour faire œuvre, des artistes détournent les médias sociaux que tous nous nous approprions. Car les cultures du numérique sont aujourd'hui très largement partagées. Quant aux artistes qui se saisissent des technologies de leur temps, ils nous donnent les lectures du monde qu'elles façonnent.

4. Présentation de l'exposition «Ré-émergence »

Les genres, en peinture, réémergent au gré des inventions qui parcourent l'histoire de l'art au même titre que les pratiques se réactivent à la moindre des innovations. Sans omettre les révolutions industrielles, allant de la machine à vapeur aux technologies de l'information, qui façonnent le monde à l'image des progrès se succédant. Quand les sujets s'entremêlent aux outils dans l'usage des médias. Du moteur émerge le mouvement dans l'art, de son contrôle le néo-cinétisme et l'on pense ici inévitablement au travail, dans la plus extrême des lenteurs, de l'artiste vénézuélien Elias Crespín. Dans son étrange rapport à la réalité, la photographie réinvente les formes artistiques qui lui sont adjacentes. Les auteurs disparaissent au profit de dispositifs entièrement automatisés, mais les sujets toujours persistent. C'est ainsi que la vision de Caroline Delieutraz, au travers de l'usage de Google Street View, fusionne avec celle du photographe Raymond Depardon. Car les points de vue, qui s'élèvent ou s'abaissent selon les périodes historiques, sont aujourd'hui machiniques¹ sans que les usages ou pratiques n'aient pour autant perdu quoi que ce soit d'une humanité tout simplement déplacée.

Lorsqu'elles émergent, les techniques ou technologies font tendance, mais elles finissent généralement par se fondre dans un art contemporain que l'on ne saurait reformuler qu'avec des « néo » ou des « post » tant il se fragmente de l'intérieur comme à sa périphérie, aux frontières des pratiques amateurs. Et il y a l'expérience de l'œuvre sans cesse réinventée par le médium numérique que chacun s'approprie à sa manière. Le recyclage est une forme d'appropriation dont les résultats varient selon les objets, High-tech d'hier, donc Low-tech aujourd'hui, tout en établissant des cycles que les phases de numérisation du monde stratifient. Or, il est des artistes comme Benjamin Gaulon qui, tels de véritables archéologues des médias extirpent les objets des tendances d'hier de nos déchets qui se sont aussi numérisés pour leur insuffler quelques « coefficients d'art ». Quand des expérimentations naissent des accidents dont les artistes se saisissent en acceptant la part d'aléatoire dont ils sont véritablement les auteurs au travers de codes² ou d'algorithmes³ qui, toujours, s'émancipent de leur contrôle pour faire œuvre. Il y a, à ce propos, une forme de "lâcher prise" chez les artistes qui, à l'instar de Pascal Dombis, savent apprécier justement les conséquences inattendues des aléas d'une computation⁴ des machines.

S'il y avait une tendance numérique de l'art, ce ne serait que l'une des composantes du corpus historique beaucoup plus englobant associant l'art et la science. Un corpus que l'artiste française ORLAN investit lorsqu'elle réactualise le thème de l'écorché en peinture. Alors que les toiles de Pascal Haudressy sont augmentées de quelques ombres qui les théâtralisent. Du cinéma expérimental il est aussi question dans cette exposition où les séquences filmiques de Jacques Perconte, littéralement, se liquéfient dans la durée de leur lecture. S'il était une tendance numérique de l'art, elle s'inscrirait dans la continuité des expérimentations de Nam Jun Paik qui se serait, sans aucun doute, saisi de la technologie des écrans LCD comme le fait aujourd'hui Flavien Thery pour générer des images qui s'extraient de toutes les trames en sortant du cadre pour éprouver le regard des spectateurs. Enfin, si le numérique avait été une tendance de l'art, il ne serait plus, à l'ère de son usage par toutes et tous, que le médium par excellence des artistes de la génération de Cory Arcangel. Cet Américain qui œuvre à la reconnaissance des usages comme des cultures numériques dans les grandes institutions, à l'international, du monde de l'art contemporain. Quand des collectionneurs d'une même génération, citons Hampus Lindwall parmi ceux-ci, savent mesurer les conséquences de la fusion du numérique dans l'art au travers, notamment, de la réémergence de pratiques historiques que le contexte de nos sociétés contemporaines suffit à réactualiser.

Dominique Moulon

Biographie du commissaire en résidence

Dominique Moulon a étudié les arts visuels à l'Ecole Nationale Supérieure d'Art (ENSA) de Bourges et est titulaire du Diplôme d'Etudes Approfondies en esthétique, sciences et technologies des arts de l'Université Paris 8. Membre de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), de l'Association International des Critiques d'Art (AICA), du Prix Opline pour l'art contemporain en ligne et fondateur du site MediaArtDesign.net, il écrit des articles pour artpress, digitalmcd, The Seen et est aussi le Directeur Artistique de la media art fair Show Off (Variation).

Dominique Moulon enseigne les nouveaux médias à la Parsons (The New School for Design), à l'Ecole de Communication Visuelle (ECV) et à l'Ecole Professionnelle Supérieure d'Arts Graphiques (EPSAA) de la Ville de Paris.

Il a aussi été invité à plusieurs reprises par la School of the Art Institute (SAIC) de Chicago et intervient à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts (ENSBA) de Paris, au Fresnoy (Studio national des arts contemporains) et au sein de l'université Paris 8 sous la forme de conférences. Son ouvrage *Art Contemporain Nouveaux Médias* a été publié en français aux nouvelles éditions Scala en 2011 et en anglais sous la forme d'un livre électronique en 2013. Il poursuit des recherches au sein du laboratoire Art & Flux (CNRS) de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne tout en préparant un prochain livre s'articulant autour des relations entre l'art, le numérique et la société.

Cory Arcangel

Né en 1978, vit et travaille à Brooklyn (États-Unis). Cory Arcangel travaille à partir d'un très large éventail de médiums comprenant la musique, la vidéo, des jeux vidéos modifiés, la performance et le Net Art. Il utilise souvent l'appropriation comme stratégie, s'appuyant sur des sources aussi variées que les albums musicaux les plus vendus jusqu'aux images photoshop dégradées. Son travail explore la nature de la production et de la consommation culturelles dans un monde saturé par les médias et la technologie.

Elias Crespín

Né en 1965 à Caracas (Venezuela), vit et travaille à Paris. Elias Crespín a étudié l'informatique à Caracas. Son travail fusionne ses deux univers d'appartenance, l'art et l'informatique : en partant de ses recherches en programmation, il les applique aux arts plastiques afin de créer des sculptures en mouvement.

Ses sculptures sont composées de mailles métalliques modelées à la main ou d'éléments individuels suspendus à des fils invisibles, qui forment ensemble des figures géométriques. Grâce à des moteurs dirigés par une programmation informatique, les sculptures dessinent lentement dans l'espace une danse, se transforment de façon presque imperceptible, passent d'une forme à l'autre suivant une chorégraphie dessinée par l'artiste. À cette recherche qui concerne le temps, la forme et le mouvement, Elias Crespín associe souvent l'étude de la couleur à travers l'expérimentation de différents matériaux et textures, de la lumière et des ombres.

Ses œuvres ont récemment été exposées à la *Biennale de Busan 2014* en Corée, en 2013 dans la grande exposition consacrée à l'art lumino-cinétique *Dynamo. Un siècle de lumière et de mouvement dans l'art. 1913-2013* au Grand Palais de Paris et puis dans *Turbulences* et *Turbulences II* à l'Espace Culturel Louis Vuitton de Paris et à la Fondation Boghossian à Bruxelles et à la Verrière Hermès à Bruxelles lors de l'exposition *Des gestes de la pensée*. Ses sculptures sont aujourd'hui présentes dans les collections d'importantes institutions comme *The Museum of Fine Arts* de Houston, *El Museo del Barrio* de New York, le *Museo de Arte Latino Americano* de Buenos Aires et le *Museo Nacional de Bellas Artes* de Buenos Aires.

Caroline Delieutraz

Caroline Delieutraz est née en 1982 à Annecy, elle vit et travaille à Paris.

À l'âge de deux ans, elle joue le bébé dans un film d'horreur. 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 Genuis*), au Salon de la Jeune Création et lors de la Biennale de Belleville à Paris. En 2014, la galerie 22,48m2 lui consacre une exposition personnelle (*Stereo View*).

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)

Pascal Dombis

Né en 1965, vit et travaille à Paris. Pascal Dombis est un artiste plasticien qui travaille sur l'excès de processus technologiques. Depuis plus de 20 ans, il utilise ordinateurs et algorithmes pour produire une répétition excessive de mécanismes simples à partir de signes géométriques, de mots ou bien d'images trouvées sur Internet. Il a participé à de nombreuses expositions en Europe, aux Etats-Unis et en Asie. Ainsi, parmi ses dernières installations monumentales réalisées in-situ, il a présenté en 2010 sous le Patronage du Ministère de la Culture et de la Communication, *Text(e)~Fil(e)s* un ruban de 252 mètres les galeries du Palais-Royal. En 2013, Il participe notamment à la 55eme Biennale de Venise dans le cadre de l'exposition collatérale Noise.

L'artiste est représenté par la Galerie RX (Paris), TZR Galerie (Düsseldorf), Galerie Pascal Janssens (Gand), Art Plural Gallery (Singapour), Page Gallery (Seoul) et Cat Street Gallery (Hong Kong).

Benjamin Gaulon

Artiste, chercheur et enseignant à Parsons Paris The New School for Design et membre du Graffiti Research Lab France, il s'attache à développer dans chacune de ses activités, une approche créative et critique autour de la technologie, des médias et des modes de consommation qu'ils génèrent. Il organise également depuis 2005 des "e-waste workshop" où le public s'initie au circuit bending, au hardware hacking, ainsi qu'aux problématiques liées à l'obsolescence programmée.

Pascal Haudressy

Pascal Haudressy, d'origine Tatare, né en 1968, vit et travaille à Paris. Après dix années passées à l'Unesco en tant que responsable de projets culturels il décide de se consacrer pleinement à sa propre recherche artistique et montre ses premières pièces en 2005. Animé par la vision d'une époque en pleine mutation, il concentre l'essentiel de son travail sur la création d'espaces et en particulier sur les surfaces de contact entre des médiums de nature différentes (vidéo, sculpture, peinture). Il participe à de nombreuses expositions collectives et individuelles depuis 2006, année où il a ouvert son travail. Il participe en ce moment à l'exposition «turbulences» à Paris. Sa recherche porte sur la transition, ou les transitions, les états transitoires...qu'ils soient métaphysiques formels émotionnels ou sémantiques. Pascal Haudressy propose une étude des perceptions au travers de pièces parfois hybrides (techniques mixtes), parfois jouant sur des espaces indéfinis entre abstraction et figuration, parfois révélant l'énergie folle et abstraite d'objets communément sous notre regard, ou explorant des temporalités picturales (dessins numériques). Il utilise différentes techniques et matières (installations vidéos, béton, bois, marbre, résines, objets manufacturés détournés,...)

ORLAN

ORLAN est née à Saint-Etienne, France. Elle vit et travaille entre Paris, Los-Angeles et New-York. (Le nom d'ORLAN s'écrit en lettres capitales). Artiste plasticienne, ORLAN utilise la sculpture, la photographie, la performance, la vidéo, le multimédia ainsi que les techniques scientifiques comme la chirurgie et bientôt la bio-génétique, dans un perpétuel travail de modelage et remodelage de son propre corps, réalisant une sorte de morphing réel et virtuel qu'elle décline à l'infini. Questionnant la place de notre corps dans la société elle casse l'image de la femme et propose une redéfinition du Beau.

En 2007, à l'occasion de sa rétrospective au Musée d'art Moderne de Saint-Etienne, ORLAN reçoit la Médaille d'Or de Saint-Etienne, sa ville natale et en 2010 elle fût décorée du titre de Chevalier de l'Ordre du mérite.

Jacques Perconte

Jacques Perconte construit une pratique artistique essentiellement liée aux outils numériques. Comme rien de la machine ne lui est étranger, il la provoque, la pousse à ses limites, pense à partir de ses insuffisances et crée en fonction de ses erreurs. De films en photographies, de créations en ligne en installations, Jacques Perconte produit une matière picturale numérique vive, questionne l'espace, la couleur, le paysage et la société. Même s'il est reconnu comme l'un des pionniers français de l'art sur internet, c'est avant tout l'un des tous premiers à avoir travaillé la vidéo par les codecs (travail sur la compression et la décompression) et à avoir donné au numérique une nouvelle dimension picturale.

Flavien Théry

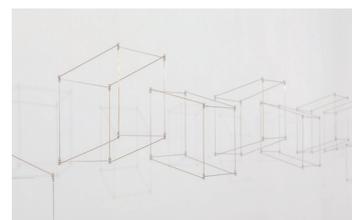
Flavien Théry est né à Paris en 1973. Diplômé de l'Ecole Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg, il vit et travaille à Rennes. Après un parcours dans l'univers du design, ses recherches s'inscrivent aujourd'hui dans une filiation entre le mouvement de l'art optique et cinétique, et les pratiques actuelles faisant appel aux nouveaux médias, avec un intérêt particulier pour les relations entre art et science. Il est représenté en Allemagne par la DAM Gallery – Berlin.



Cory Arcangel
Timeless Standards, 2010.
Jet d'encre sur Comtex 142,3 x 101,6
cm chacun.
Courtesy de l'artiste.
Collection Hampus Lindwall, Paris.

La série *Timeless Standards* regroupe des compositions de vêtements arrangés, par l'artiste, du derrière de l'image. Au plus près de la vitre du scanner, les motifs colorés des tissus de la marque Lacoste sont d'une extrême netteté. L'entreprise Lacoste compte parmi celles que l'artiste pop américain Roy Lichtenstein continue d'imprégner de son style. C'est une boucle allant du musée à la galerie, par le centre commercial, qui s'opère au travers de telles représentations. Ni véritablement photographiques, bien qu'il y ait eu capture du réel, ni véritablement picturales si l'on s'en tient à une définition stricte de la peinture, les œuvres de la série *Timeless Standards* réactivent l'esthétique Pop Art à l'ère des pratiques et usages numériques de masse. Enfin, à bien y regarder, on y remarque aussi la réémergence du travail de Piet Mondrian.

L'œuvre est composée de 12 cubes en acier inoxydable et laiton façonnés à la main et disposés en ligne. Suspendus à des fils invisibles et reliés à des moteurs dirigés à leur tour par une programmation informatique, les cubes dessinent lentement dans l'espace une danse, se transforment de façon presque imperceptible, passent d'une forme à l'autre suivant une chorégraphie dessinée par l'artiste.



Elias Crespin
12 Cubos en Linea (Tapiz doble 9),
2013.
Installation.
Douze cubes en acier inoxydable,
laiton, nylon, moteurs, ordinateur,
interface électronique.
230 x 10 x 10 cm
Courtesy de l'artiste.



Caroline Delieutraz
Deux visions, Depuis 2012.
16 diptyques.
Pages du livre *La France* de Raymond
Depardon, captures d'écran de Google
Street View, 11,7 x 7,7 cm chaque
(dimensions avec cadre 30,7 x 22 cm).
Courtesy de l'artiste et de la Galerie
22,48 m2, Paris.

Deux Visions est une série de diptyques qui met en dialogue des images de La France de Raymond Depardon (Pointdeux, 2012) et des captures d'écran des mêmes endroits dans Google Street View.

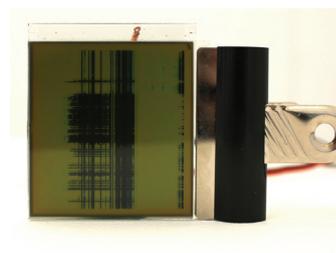
Bien que les images soient en apparence semblables, ce rapprochement révèle certains détails qui soulignent deux dispositifs de production d'images opposées : la voiture de Google, ses multiples appareils photos hissés sur un mât et la camionnette de Raymond Depardon, sa chambre photographique. Au sein des diptyques, chacune des images renseignent les conditions de production et les modes de circulation de sa jumelle.



Pascal Dombis
Post-Digital Blue, 2013
Impression lenticulaire
Deux panneaux : 110 x 180 cm
(chaque)
Courtesy Galerie RX, Paris

Post-Digital Blue est une pièce composée de deux panneaux lenticulaires, qui traite des formes de bruits et d'erreurs provenant d'un excès de données monochromes bleues. L'exploration artistique des bruits dans le travail de l'artiste fait directement référence au Manifeste futuriste L'art des bruits écrit par l'artiste italien Luigi Russolo en 1913. Pascal Dombis part d'un ensemble de données excessives qui génère un bruit visuel. Il cherche ensuite à y faire apparaître des formes, des structures ou des rythmes qui ne sont pas initialement programmés mais qu'il sélectionne et développe. Son but est de provoquer les plus petites inexactitudes afin qu'elles entraînent le plus possible de distorsions, de bruits, d'erreurs et de surprises. L'utilisation du procédé lenticulaire qui fait naître une image imprécise et comporte des effets de rémanences, lui permet de mettre en exergue ces perturbations et ces troubles optiques. L'artiste joue également sur la symétrie. Bien que, les deux panneaux placés en regard aient été réalisés à partir du même fichier, le travail effectué sur l'excès et l'erreur donne un résultat toujours unique.

AbstractTris est un assemblage de composants mécaniques, électriques ou électroniques de récupération qui trahit la richesse de nos décharges contemporaines. D'une fragilité extrême, comme le sont souvent les objets recomposés, l'œuvre s'active d'un va-et-vient perpétuel pour que s'affichent alternativement des myriades de lignes verticales et horizontales. Les trames qui en résultent, plus fragiles encore que l'appareil lui-même, jamais ne se redessinent de la même manière. Tout ou presque, dans la surface de l'écran, semble avoir disparu. Les décors et/ou actions des jeux vidéo du passé ayant fait place au tissages d'une abstraction minimale. Quant au vert de la surface de l'écran dont on découvre enfin le derrière, il est, dans son obsolescence, comparable à la neige analogique inhérente aux tubes cathodiques d'antan. A moins qu'il ne s'agisse, sans application ni code aucun, d'une forme très particulière de générativité en art.



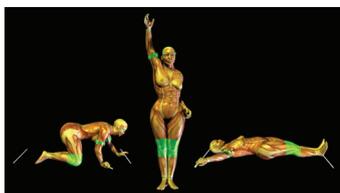
Benjamin Gaulon
AbstractTris, 2011-2015
Installation
Ecran de GameBoy, servomoteur,
relais, arduino, base en plexiglas,
câbles 30 x 30 cm
Courtesy de l'artiste



Pascal Haudressy
Suspended, 2014
Installation
Peinture à l'huile, structure
en branchage en fer et résine,
vidéoprojecteur et lecteur
89 x 146 cm
Courtesy de l'artiste et de la Louise

Suspended est une œuvre qui évolue dans la profondeur du regard des spectateurs. Picturalement enracinée, elle se disperse dans l'éther. Elle ne se limite ni au plan ni à l'espace et, bien que résolument cadrée, elle s'étire de l'œil jusqu'à l'infini. Dans sa part statique, rhizomique, elle symbolise parfaitement la complexité de ce qui se ramifie dans l'invisible. En s'étirant dans une lumière que l'ombre souligne, elle suggère la possible réémergence des objets et des êtres, ailleurs et autrement. *Suspended* incite le spectateur à se mouvoir comme elle encourage au déplacement de toutes les limites. Insaisissable dans son épaisseur, elle matérialise l'idée même de franchissement.

Alexander Gallery, Italie



ORLAN
*La liberté en écorchée et deux
ORLAN corps*, 2013
Vidéo 3D
28 min 32 sec
Courtesy de l'artiste et de la Galerie
Michel Rein, Paris

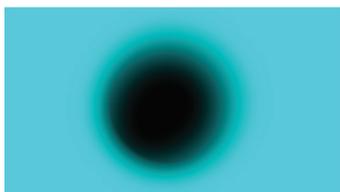
Les trois corps qui peuplent la projection vidéo de grande taille sont à l'image de l'artiste elle-même, en écorchés. ORLAN, sans la moindre parcelle de peau, répète ce qui pourrait être une chorégraphie avec la lenteur de sa toute première performance consistant à aller d'un point à un autre, dans la ville de Saint-Etienne, avec la plus extrême des lenteurs. Quant aux gestes qu'elle reproduit, dans l'espace tridimensionnel de l'image, ils réactivent le mesurAGE de rues, places ou monuments avec son corps, encore, pour seule unité. Le vide de l'arrière-plan, pourtant parfaitement noir, défile au rythme d'une gestualité ralentie contredisant l'extrême vitesse de calcul des machines qui se sont succédées pour sculpter tous les muscles, toutes les chairs et autres veines ou veinules du corps du modèle, bien au-delà de sa propre mise à nue. En "Liberté", c'est l'indépendance de l'artiste et de la femme même, en écorchée, qu'elle célèbre.

Ses paysages filmiques, Jacques Perconte les envisage d'une manière résolument picturale. Des applications qu'il expérimente, il ne retient que les approximations. Pourtant, il n'y a pas plus d'accident dans ses films qu'il n'y en a dans les peintures de Jackson Pollock. Tout nous apparaît contrôlé bien que rien n'ait été véritablement anticipé. Avant une exposition, il arrive même à l'artiste de modifier quelque peu ses "réglages", comme pour mieux s'adapter au contexte, préservant ainsi les spectateurs de toute forme de répétition.



Jacques Perconte
Marines Sans Titre N°1, 2015
Vidéo générative
Flux vidéo projeté, programme et
ordinateur Durée infinie
Dimensions variables
Courtesy de l'artiste et de la Galerie

Charlot, Paris



Flavien Théry
Black Hole, 2015.
Installation lumineuse
PVC, plexiglas, bois, 2 écrans LCD 42"
modifiés, lecteur multimédia 62 x
102,5 x 30 cm
Courtesy de l'artiste

L'installation donne à voir un volume d'air diffusant une lumière bleue, telle une portion de ciel qui aurait été mise en boîte. Au sein de cet espace évolue une singularité, une sorte d'absence, comme une ombre cachée au cœur même de la lumière. Ce trou mouvant ne se dévoile que lorsque nous nous trouvons dans l'axe de son ouverture, à l'instant précis où il semble nous regarder, induisant en retour une aspiration de notre propre vision. Mais cet aveuglement correspond finalement à une révélation, comme si notre regard devenait soudain capable de percer le voile de l'atmosphère, cette illusion qui berce nos jours en dissimulant l'abîme d'une nuit sans fin.

La réactivation des grands courants de l'histoire de l'art grâce aux nouvelles technologies.



Francis Bacon, *Étude d'après le portrait du pape Innocent X de Vélasquez* (1953)



Diego Velazquez, *Portrait du Pape Innocent X*, 1650.



Chambre photographique moderne



Raymond Depardon et sa chambre photographique.

À travers l'exposition *L'art et le numérique en résonance 1/3 : Ré-émergence*, le commissaire d'expositions Dominique Moulon veut nous inviter à penser la réactivation⁵ par les nouvelles technologies d'œuvres phares ou de mouvements célèbres de l'histoire de l'art. Dans l'histoire on a vu très souvent les artistes s'emparer des inventions afin de créer des œuvres novatrices et inédites. Néanmoins, la référence au passé est toujours très présente dans l'art contemporain. Dans cette exposition, si certaines œuvres font directement référence à des œuvres du passé, les artistes font le choix d'utiliser un médium différent de celui de l'œuvre originale. Par cette citation, l'artiste reconnaît la valeur exemplaire du modèle, mais en s'appropriant l'image source et en y apportant sa touche personnelle, l'artiste contemporain se présente alors comme un « réactivateur » des arts. Par exemple, tout en gardant le même médium, l'huile sur toile, Francis Bacon réalise dans les années 1950 environ quarante-cinq variantes du *Portrait du pape Innocent X* réalisé en 1650 par Diego Velazquez. Il s'agit d'un grand exemple de réappropriation libre des classiques.

Avec *Deux visions*, Caroline Delieutraz cite clairement le travail photographique du célèbre photographe français Raymond Depardon. Dans son projet *La France de Raymond Depardon*, le photographe avait pour objectif de montrer les conséquences du développement des villes françaises à partir des années 1950 : zones industrielles, centres commerciaux ou encore parkings qui dénaturent les paysages. Pour réaliser ce photo-reportage, Raymond Depardon a utilisé une chambre photographique. Ce type d'appareil photographique de grand format imaginé au XIXe siècle, retrouve aujourd'hui ses lettres de noblesses. Pourtant son utilisation est contraignante car la chambre photographique est lourde et difficilement transportable. Le processus de réalisation est également long. Son utilisation dans la création contemporaine peut-être interprétée comme un positionnement à contre-courant de l'ère digitale où tout va très vite. Raymond Depardon utilise cet appareil pour photographier la France dans une démarche artistique et esthétique. Il ne veut pas simplement « mitrailler » les paysages français qu'il découvre lors de son périple, mais bien prendre le temps de réaliser des clichés photographiques de qualité. En effet, la chambre photographique permet de réaliser des agrandissements sans perdre en qualité et en détails mais aussi de décentrer les perspectives. De plus, contrairement aux appareils photographiques numériques qui permettent d'effacer un cliché s'il est raté, le développement des photographies à la chambre est extrêmement onéreux. Le photographe doit donc faire des choix, des choix que l'artiste Caroline Delieutraz n'a pas eu à faire.

En effet, si Raymond Depardon a sillonné la France dans sa camionnette durant des années, Caroline Delieutraz est restée devant son ordinateur, surfant sur l'annuaire des Pages Jaunes et *Google Streetview* à la recherche des lieux où le photographe s'est rendu physiquement. L'entreprise *GOOGLE* a lancé en 2007 *Google Street view*, un service sur internet qui permet de visualiser un panorama à 360° d'un lieu situé sur une voie urbaine ou rurale,



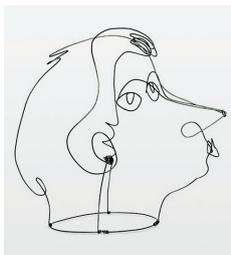
Google Car



ORLAN lors d'une séance de mesuRAGE.



La Statue de la Liberté de Auguste Bartholdi, 1886.



Kiki de Montparnasse II de Alexander Calder, 1930.

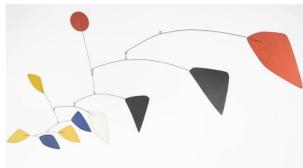
sur laquelle aura préalablement circulé un véhicule chargé d'enregistrer les prises de vue. La *Google Street View Car* qui a sillonné la France entière est munie d'une caméra qui enregistre le paysage sans que la voiture ait besoin de s'arrêter. Si le photographe est contraint de faire des choix (réglages de cellule⁶, cadrage, profondeur de champ) afin de réaliser ses clichés, la *Google Car* enregistre en continu sans se poser de question.

Avec *Deux visions*, Caroline Delieutraz met en relation deux processus photographiques opposés. D'un côté, le travail d'un homme qui s'investit sur le long terme et qui fait des choix artistiques afin de réaliser un projet ambitieux. De l'autre, un procédé d'enregistrement automatique, mécanique et exhaustif⁷ accessible depuis internet. Nous sommes face à la réactivation du regard d'un homme par la machine.

D'autres artistes présents dans l'exposition réactualisent également leur propre travail artistique. C'est le cas de l'artiste ORLAN qui propose une multitude de références à son travail passé, dans son œuvre *La liberté en écorchée et deux ORLAN corps*.

ORLAN est une artiste féministe qui porte l'art corporel en France depuis les années 1970. Elle est notamment l'auteur du *Manifeste de l'art charnel* dans lequel elle explique le but de sa série d'opérations chirurgicales afin de changer d'apparence. Son concept d'art charnel se situe à la frontière entre la défiguration et la refiguration, mais l'artiste refuse le terme d'automutilation⁸. Son travail artistique s'ancre dans la chair, et utilise la chirurgie esthétique sans douleur pour parvenir à ses fins. Néanmoins, l'artiste condamne les actes de chirurgie esthétique qui véhiculent les standards de beauté actuels. Après avoir subi ces opérations chirurgicales, ORLAN explique : « Désormais je peux voir mon propre corps ouvert sans en souffrir. Je peux me voir jusqu'au fond de mes entrailles, nouveau stade du miroir. Je peux voir le cœur de mon amant et son dessin splendide n'a rien à voir avec les mièvreries habituellement dessinées. Chérie, j'aime ta rate, j'aime ton foie, j'adore ton pancréas et la ligne de ton fémur m'excite. » A la lecture de ces lignes, sa représentation en écorchée devient évidente. On peut la voir jusqu'au plus profond de sa chair ramper sur le sol. Cette action est une réactivation virtuelle de sa série de performances mesuRAGE réalisée depuis les années 1970. ORLAN utilise son corps comme étalon pour mesurer de nombreuses institutions muséales comme le Centre Pompidou et le MOMA. En employant le terme « se mesurer » pour expliquer cette performance, l'artiste se réfère également à la notion de lutter, de s'accaparer un territoire et de tenter de dérégler le monde dans lequel elle vit. Dans la vidéo *La liberté en écorchée et deux ORLAN corps*, ORLAN mesure un espace noir et vide ce qui confère une certaine étrangeté à la scène. À la fin de sa séance de mesuRAGE, l'artiste prend la pose de la liberté. Une posture qui fait évidemment écho à la *Liberté guidant le peuple* de Delacroix et à la *Statue de la Liberté* conçue par le sculpteur Bartholdi. ORLAN célèbre l'indépendance et la liberté ancrée dans la chair.

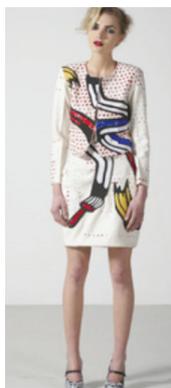
Si les œuvres que nous venons d'étudier citent clairement et précisément des œuvres du passé, d'autres pièces présentes dans l'exposition, proposent des références flagrantes à de grands courants d'histoire de l'art. En effet, il est possible de voir des liens entre le mouvement cinétique et le travail sculptural d'Elias Crespín. L'art cinétique⁹ caractérise une forme d'art plastique fondé sur le caractère changeant d'une œuvre par effet optique, ce changement pouvant résulter d'un mouvement réel ou virtuel. L'artiste Alexander Calder fut le premier à proposer des sculptures d'un genre nouveau qui se dégagent



Maripose, Alexander Calder, 1960.



Crying Girl de Roy Lichtenstein, 1963.



L'influence du Pop Art sur la mode.

des matériaux lourds et pesants de la sculpture traditionnelle. Il utilise le fil de fer, matériau industriel et léger afin de créer des silhouettes filiformes¹⁰ qui correspondent à des dessins dans l'espace. La forme est simplifiée à l'extrême et graphique. Tout d'abord figuratives, ces sculptures deviennent au fil des années de plus en plus abstraites. Ces mobiles abstraits et légers dotés de couleurs pures présentent un nouveau matériau, le mouvement. Suspendus à des fils souples et invisibles, les mobiles se meuvent dans l'espace. Ce mouvement peut être naturel, les courants d'air font bouger les sculptures, ou mécanique, grâce à un petit moteur. Elias Crespin a choisi d'utiliser le moteur pour créer le mouvement de sa pièce *12 Cubos en Linéa (Tapiz doble 9)*. Douze cubes en acier et en laiton sont reliés à des moteurs et entament une chorégraphie. Le mouvement de ces derniers provoque une déformation de leur forme cubique, ils semblent léviter dans l'espace. Mais Elias Crespin réactualise à l'aide du numérique ce mouvement qui est possible grâce à des servomoteurs¹¹ et une programmation informatique.

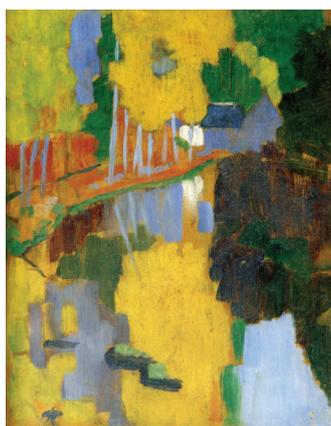
La série *Timeless standards* de Cory Arcangel prend la forme de scans de polos Lacoste agrandis. Les designers de l'entreprise Lacoste se sont fortement inspirés de l'esthétique Pop Art pour créer leurs imprimés. Le Pop art est un courant artistique qui naît dans les années 1960 avec l'avènement de la société de consommation. L'artiste Roy Lichtenstein fut l'un des plus grands représentants de ce courant avec Andy Warhol. La volonté de Roy Lichtenstein était de « calquer la peinture sur la vie », les objets du quotidien deviennent ainsi pour lui des objets archétypaux¹². Son travail le plus connu consiste à peindre à plus grande échelle des planches de bande-dessinées et de comics, tout en gardant la trame *Offset*¹³ d'impression. Les artistes du Pop art réutilisent les codes de la société de consommation et donnent un statut d'œuvre d'art aux objets du quotidien, mais des entreprises comme Lacoste se réapproprient trente ans plus tard cette esthétique. Cory Arcangel nous propose donc une mise en abîme puisqu'il se saisit de ces objets de consommation s'inspirant du Pop Art pour leur redonner une dimension artistique. En scannant ces polos, il leur donne un aspect en deux dimensions même si le pliage du vêtement reste apparent, se rapprochant ainsi de la forme d'un tableau abstrait. Si la pratique picturale de Roy Lichtenstein consistait à effacer la main et le trait de l'artiste, Cory Arcangel grâce aux inventions numériques, comme le scanner, va plus loin puisque son seul geste artistique consiste à arranger les polos dans le scanner afin de jouer avec les plis et les motifs. Cory Arcangel, reprend donc à son compte, la pensée de Roy Lichtenstein qui considère les produits de consommation comme les nouveaux artefacts du monde moderne.

De la part de hasard générée par le numérique naît des références au passé.

Le dyptique¹⁴ *Post-Digital Blue* de Pascal Dombis présentant deux grands panneaux lenticulaires de couleur bleue font clairement écho au monochromes de l'artiste Yves Klein. Pourtant ce lien n'était pas si présent dans l'esprit de l'artiste au moment de la conception de son œuvre. En effet, Pascal Dombis travaille sur l'excès de données qui génère un bruit visuel. Il modifie ensuite ce bruit afin d'y faire apparaître des formes, des structures ou des rythmes qui ne sont pas initialement programmés. Le résultat comporte



IKB 191 - Monochrome bleu d'Yves Klein.



Le Talisman, L'aven au Bois d'amour de Paul Sérusier, 1888.



Madame Kupka entre les verticales de Frantisek Kupka, 1911.

une grande part de hasard faisant apparaître des erreurs et des distorsions. L'utilisation de l'impression lenticulaire¹⁵ va renforcer les miroitements, les rémanences¹⁶ et ainsi donner un aspect dynamique à ces panneaux. En effet, notre perception de l'œuvre varie selon le point de vue. Si l'on se déplace légèrement tout en regardant les deux panneaux, ces derniers semblent se mettre en mouvement et bouleversent nos sens et notre équilibre. Pascal Dombis souhaite que le visiteur plonge dans ce nouvel univers comme s'il se perdait dans le ciel azur. La référence au bleu du ciel est tout autant présente chez Pascal Dombis que chez Yves Klein. Le bleu est pour ces deux artistes une couleur apaisante, neutre et sans risque. Yves Klein a créé son propre bleu, le bleu *IKB* (International Klein Blue) qu'il a enregistré à l'Institut national de la propriété industrielle. La particularité et la beauté de ses monochromes¹⁷ résident dans son intensité et sa matière. Lorsque ces toiles sont présentées au public, elles sont accrochées au mur, toujours légèrement décalées en avant, pour que le visiteur ait le sentiment d'entrer dans cette immensité bleu. Cette volonté d'immerger le spectateur dans l'œuvre est donc commune à Yves Klein et Pascal Dombis.

Un autre artiste présent dans l'exposition «Ré-émergence», s'empare de l'erreur pour réaliser ses œuvres. Il s'agit de Jacques Perconte artiste numérique mais également réalisateur de films expérimentaux. Il part d'un réel filmé, le plus souvent un plan séquence d'un paysage naturel, dans notre cas, d'un paysage maritime, puis à partir de cette matière première il va tenter de « sculpter l'impression née des mathématiques ». Il cherche des logiciels qui ne fonctionnent pas bien et détournent des programmes informatiques qui permettent d'engendrer une image à partir d'erreurs ou de dérèglements dans la continuité de compression et de décompression d'une vidéo. Ces erreurs sont appelées dans le vocabulaire informatique des *glitches*. Il laisse une très grande place à l'expérimentation et à l'instabilité dans sa pratique artistique. Cette question d'instabilité est d'abord présente dans le cinéma et la photographie argentique. Jacques Perconte semble rendre hommage à la part de hasard qui se niche dans l'argentique. À l'image d'une réaction chimique ratée ou inattendue, il semble « maltraiter » l'image par encodage et compression comme les premiers cinéastes expérimentaux griffaient, brûlaient ou recouvraient d'encre leurs pellicules. Le résultat de son travail est abstrait, mouvant, miroitant et des tâches multicolores semblent avoir leur propre comportement au sein de l'image. On ne peut s'empêcher de penser aux peintres post-impressionnistes comme Paul Sérusier et son tableau manifeste *Le Talisman, L'aven au Bois d'amour* de 1888, qui donna naissance au mouvement *Nabi*. À la différence des peintres impressionnistes qui cherchaient à reproduire dans leur tableau l'impression de la lumière et le caractère mouvant de la nature, les peintres qui se revendiquent du courant post-impressionniste, se focalisaient davantage sur leur monde intérieur et appliquaient sur leur toiles des couleurs vives et pures pour représenter la réalité qu'ils percevaient. Pour Jacques Perconte « le traitement de ces fichiers et leurs compressions spécifiques pour la vidéo seront à l'origine de la révélation de ces instants magiques où la nature n'a pu être saisi correctement, où la machine a décidé de certains paramètres, qui font que tout à coup, le ciel devient rouge, jaune, rose ou bleu. » Il provoque l'image de la nature avec la couleur, en confrontant les séquences vidéo à des monochromes ce qui donne naissance à une composition abstraite en perpétuel mouvement qui rappelle à bien des égards le travail de l'artiste Tchèque Frantisek Kupka.

Cet artiste a été l'un des premiers à franchir le pas vers l'abstraction malgré le fait qu'il refusa l'appellation de peintre abstrait : « Ma peinture, abstraite ? Pourquoi ? La peinture est concrète : couleur, formes, dynamiques. Ce qui compte, c'est l'invention ». Il cherche à quitter les contraintes imitatives de la couleur et la manie pure en rythmes colorés.

Des nouvelles technologies qui permettent de « perturber » la perception du visiteur.



Concetto Spaziale de Lucio Fontana, 1968.



Daylight Blue, Sky Blue, Medium Blue, Yellow de Ann Veronica Janssen, 2011.

L'art contemporain a vu naître depuis le milieu du XXe siècle des œuvres que l'écrivain Umberto Eco qualifie d'« ouvertes ». Ces œuvres ne peuvent être réduites à une seule signification et permettent au regardeur de jouer un rôle actif dans sa réception. En fonction de sa vision du monde, le spectateur invente sa propre interprétation. Ces œuvres peuvent également avoir une incidence directe sur les sens du visiteur. L'artiste Pascal Haudressy explique que dans son travail créatif il cherche à exploiter le processus narratif propre au tableau classique, mais la narration qu'il propose dans ses œuvres réside uniquement dans l'imaginaire du spectateur, dans son cadre de références. Les nouvelles technologies permettent justement d'ouvrir le champ de l'interprétation. Son œuvre *Suspended* joue sur notre perception, au premier regard, il est difficile de définir ce qui est réel ou virtuel. Des branchages oscillent sous un vent imaginaire que nous ne sentons pas. L'apport d'une troisième dimension sur une surface plane, le plus souvent une toile, fait écho au travail de l'artiste argentin Lucio Fontana qui fonda le mouvement Spatialiste dans les années 1950. Les membres de ce mouvement artistique voulaient tourner le dos aux formes artistiques traditionnelles et y intégrer la notion d'espace et de temps. Le travail le plus connu de Fontana est sa série des *Concetto Spaziale*, des surfaces monochromes qu'il maltraitait en faisant des trous ou des incisions dans la toile, y apportant ainsi une troisième dimension, « la toile n'est pas ou plus un support mais une illusion ».

De nombreux artistes, grâce au numérique et aux avancées scientifiques, vont également chercher à immerger les visiteurs dans des œuvres où leurs repères sensoriels vont se détraquer. L'artiste belge Ann Veronica Janssens concentre ses recherches sur ces questions, elle explique : « Je me sers de la lumière pour qu'elle s'infilte au-dedans de la matière et de l'architecture, afin de susciter une expérience perceptive qui mette en mouvement cette matérialité et en dissolve les résistances. Ce mouvement est souvent provoqué par le cerveau lui-même ». Flavien Théry a des préoccupations similaires, son travail se concentre sur la lumière, qui reste aujourd'hui encore un mystère. En effet, la lumière est immatérielle, ce sont nos yeux et notre cerveau qui la perçoivent. Il l'envisage comme une « réalité partagée entre un phénomène externe et notre propre conscience ; la perception¹⁸ devient alors son médium ». Il parvient avec des matériaux essentiellement numériques (Ecrans LCD et lecteur multimédia) à mettre en boîte une portion de ciel et un trou noir qui ne se dévoile que lorsque le regardeur se trouve dans l'axe de son ouverture. Nous avons beau essayé de trouver la supercherie¹⁹, nos sens sont abusés par une magnifique illusion.

Dans un monde numérique en perpétuel changement,
des artistes se réapproprient des technologies obsolètes.



F1 Racer Mode (Japanese Driving Game) de Cory Arcangel, 2004.



Benjamin Gaulon en plein Hardware hacking.



Décharge sauvage de déchets technologiques.

L'archéologie des médias s'est imposée depuis dix ans dans le travail de nombreux artistes contemporains qui réfléchissent sur la place des nouveaux médias du passé en s'appuyant sur les appareillages, les pratiques et leur naissance. Dans notre monde où les technologies évoluent à une vitesse folle et deviennent obsolètes du jour au lendemain, des artistes comme Cory Arcangel s'emparent de ces anciennes technologies pour les utiliser comme matière première pour réaliser ses œuvres. En effet, le processus de vieillissement des technologies constitue un thème central de son œuvre. Cory Arcangel opère un rapprochement entre notre amusement face aux modes et technologies passés et notre comportement humain. Il s'exprime ainsi à propos des anciennes technologies : « Je pense peut-être qu'avec du recul nous prenons conscience de notre absence de perspective. Et ceci n'a bien sûr rien à voir avec la seule technologie ; ceci touche aussi la mode et la culture en général. Comment avons-nous pu nous habiller de cette façon ? Comment avons-nous pu penser de cette façon ? Ce qui semblait alors universel n'a de nos jours plus aucune valeur. Il s'agit je suppose d'une de ces bizarreries de l'existence humaine ». Si des artistes comme Cory Arcangel s'approprient les cassettes VHS, les CD ou encore des jeux vidéos « vintage » afin de les employer comme référentiels²⁰, Benjamin Gaulon apporte une dimension écologique à son travail de collecte d'objets technologiques passés. En effet, à l'échelle d'une vie humaine, les outils technologiques (téléphones portables, ordinateurs, tablettes numérique, etc.) défilent entre nos mains que ce soit pour des raisons d'obsolescence programmée ou de mode. Benjamin Gaulon aime bidouiller des éléments mécaniques et électroniques issus d'objets cassés afin de les détourner et leur donner une nouvelle vie, c'est ce qu'on appelle le *Hardware Hacking* ou en français le « piratage matériel ». *AbstracTris* est composé de trois écrans de Gameboy, de servomoteur et d'arduino²¹, liés ensemble par des câbles. Des lignes abstraites se forment sur l'écran à mesure que le petit bras robotique exécute les connexions. Benjamin Gaulon s'attache à développer dans chacune de ses activités, une approche créative et critique autour de la technologie, des médias et des modes de consommation qu'ils génèrent. Par le piratage, le détournement et le recyclage, il nous montre qu'il est possible de redonner une vie artistique à de vieilles technologies et ainsi éviter de participer à la création de décharges sauvages en Inde ou au Ghana qui détruisent l'écosystème²² local et nuisent gravement à la santé des habitants.

GLOSSAIRE – Lexique – définitions

1 Machinique	Lié à la machine.
2 Code	Ensemble d'instructions en langage machine qui constitue un programme informatique.
3 Algorithme	Nombre infini d'opérations qui permettent de créer une action informatique.
4 Computation	Manière de calculer le temps.
5 Réactivateur	Redonner à quelque chose une nouvelle vigueur, remettre au goût du jour.
6 Cellule photographique	Élément mécanique qui se trouve dans un appareil photographique servant à mesurer la lumière.
7 Exhaustif	Qui aborde tout d'un sujet.
8 Automutilation	Action de s'infliger à soi-même des blessures.
9 Cinétique	En lien avec le mouvement.
10 Filiforme	Qui est mince comme un fil.
11 Servomoteur	Moteur qui permet un mouvement final.
12 Archétypal	Modèle original ou idéal.
13 Trame Offset	Procédé d'impression à plat où tous les éléments sont sur le même plan.
14 Dyptique	Œuvre composée de deux panneaux.
15 Impression lenticulaire	Procédé permettant de produire des images qui donnent une impression de relief (3D) ou qui changent en fonction de l'angle.
16 Rémanence	Sensation qui persiste.
17 Monochrome	Œuvre réalisée avec une seule couleur.
18 Perception	Saisir quelque chose par les organes des sens.
19 Supercherie	Tromperie.
20 Référentiel	Qui fait référence, des liens avec d'autres éléments.
21 Arduino	Circuit imprimé qui peut être programmé afin d'effectuer des tâches et des actions
22 Écosystème	Environnement dans lequel vivent différentes espèces.

AUTOUR DE L'EXPOSITION

VENDREDI 5 JUIN À 20H

TABLE RONDE

Faut-il une critique dédiée à l'émergence du numérique dans l'art contemporain ?
En présence de **Violaine Boutet de Monvel**, critique d'art (Art Review), **Xavier De la Porte**, producteur et animateur (Place de la Toile, France Culture) et **Marie Lechner**, journaliste (Libération). Modération par **Dominique Moulon** commissaire invité.
Entrée gratuite / Réservation conseillée

SAMEDI 6 JUIN DE 14 H À 18 H 30

PARCOURS EST #20

Rendez-vous à 15h30 pour la visite guidée de l'exposition
Ré-émergence en présence de **Dominique Moulon** et des artistes **Caroline Delieutraz**
et **Jacques Perconte**.
Découvrez les expositions et le parcours sur www.parcours-est.com Réservations
obligatoires par mail : resa@parcours-est.com Entrée gratuite, sauf titres de transport
à fournir

SAMEDI 4 JUILLET DE 14 H À 22 H

HOSPITALITÉS 2015 : MAISON PUISSANCE TROIS

Visites commentées de trois expositions d'art contemporain en présence de **Barbara Manzetti**, artiste et **Philippe Artières**, auteur. Rendez-vous à 18 h pour la visite guidée
de l'exposition Ré-émergence en présence de **Dominique Moulon** et des artistes
Benjamin Gaulon et **Pascal Dombis** (sous réserves).
La journée se terminera par un buffet dansant à la Maison populaire jusqu'à 22 h.
Inscriptions obligatoires au 01 53 34 64 15 ou sur info@tram-idf.fr
Plein tarif : 7 euros / tarif réduit : 4 euros

PARCOURS EN FAMILLE

Visite – atelier – goûter – ciné

Les samedis 30 mai et 13 juin de 14 h 30 à 17 h

Rendez-vous mensuel pour les enfants âgés de 6 à 10 ans et leurs parents pour
appréhender de façon ludique la création contemporaine.

À 14 h 30, des visites-ateliers pour toute la famille, créées en lien direct avec les
œuvres exposées dans le Centre d'art, vous font partager des moments surprenants et
enrichissants. Dans un contexte convivial, les enfants et les parents peuvent échanger
autour d'un goûter à la fin de la visite.

À 16 h, nous invitons les enfants et les grands enfants à leur première séance de
cinéma. Chaque séance propose une nouvelle découverte audiovisuelle par la projection
d'une sélection de films courts des différentes formes cinématographiques.

Réservation obligatoire, jusqu'à la veille de la date de la visite, par téléphone au
01 42 87 08 68 ou par mail à mediation@maisonpop.fr
Entrée libre



10. Le lieu

L'ÉQUIPE

Présidente

Rose-Marie Forcinal

Directrice

Annie Agopian

annie.agopian@maisonpop.fr

Coordination du centre d'art & médiation

Floriane Benjamin

floriane.benjamin@maisonpop.fr

Graphiste

Mathieu Besson

mathieu.besson@maisonpop.fr

Chargée de communication

Sophie Charpentier

sophie.charpentier@maisonpop.fr

Chargée des publics et de la médiation culturelle

Juliette Gardé

juliette.garde@maisonpop.fr

Hôtesse d'accueil

Malika Kaloussi

Claudine Oudin

01 42 87 08 68

LA MAISON POPULAIRE accueille chaque saison plus de 2 100 adhérents, qui participent à la centaine d'ateliers d'expressions développés en direction des adultes et des enfants. Les actions qu'elle propose dans les domaines des arts visuels, de la musique, de la philosophie, des sciences humaines, viennent ici élargir ses publics. Elle invite à penser ces actions dans un perpétuel mouvement grâce à des résidences artistiques et des créations, qui créent le lien nécessaire et favorisent l'accès à la culture et aux loisirs. Elle s'associe à d'autres acteurs du territoire animés par les mêmes objectifs. En ce sens elle collabore activement dans différents réseaux tels que Tram, réseau d'art contemporain Paris / Ile-de-France, le MAAD 93 (Musiques Actuelles Amplifiées en Développement en Seine-Saint-Denis).

LE CENTRE D'ART de la Maison populaire accueille depuis 1995 des expositions d'art contemporain où se côtoient artistes de renom international et jeunes artistes soutenus dans leur création. Conçu tel un laboratoire, le centre d'art est un lieu de recherche et d'expérimentation, de mise à l'épreuve d'hypothèses de travail. Chaque année la programmation est confié à un nouveau commissaire.

Si les curateurs chargés de la direction artistique des expositions sont jeunes, ils sont parmi les plus actifs de la scène actuelle. Sont passés par ici : Claire Le Restif, Jean-Charles Massera, Gérard-Georges Lemaire, Estelle Pagès, Yves Brochard, François Piron, Emilie Renard, Aurélie Voltz, Christophe Gallois, le collectif Le Bureau/, Florence Ostende, Raphaële Jeune, Antoine Marchand, Raphaël Brunel, Anne-lou Vicente et Marie Frampier. Les trois expositions successives dont ils ont la charge sont pour eux la possibilité de mener à bien un projet d'envergure, avec l'édition d'un catalogue à la clé. Cette opportunité constitue pour eux une carte de visite précieuse dans un début de carrière artistique.

LA BANLIEUE OSE *ce qu'à Paris on ne saurait voir. Centres d'art et musées multiplient les initiatives les plus expérimentales, à quelques minutes de la capitale. Montreuil. Des partis pris radicaux. C'est un petit espace en haut d'une colline. Mais il s'y passe des choses très excitantes. Proposant chaque année à un commissaire indépendant d'intervenir dans ses murs, ce centre d'art organise avec lui trois expositions par an. Des propositions radicales, sans concession aux modes ni au spectaculaire.*

Emmanuelle Lequeux, Beaux Arts Magazine

11. Informations pratiques Et plan d'accès

ENTRÉE LIBRE

Exposition ouverte du lundi au vendredi de 10h à 21h
le samedi de 10h à 16h30
Fermée : dimanches, jours fériés et vacances scolaires

VISITES COMMENTÉES GRATUITES

Individuelles sur demande à l'accueil
Groupes sur réservation au 01 42 87 08 68 / mediation@maisonpop.fr

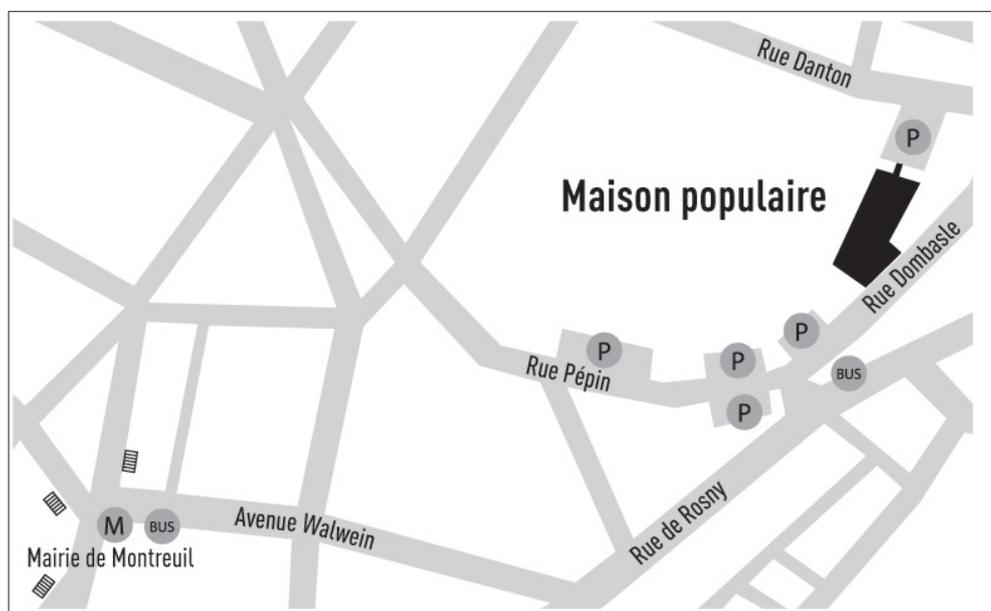
ACCÈS

M° Mairie de Montreuil (ligne 9) à 5 min à pied - Bus 102 ou 121 : arrêt lycée Jean Jaurès

Contact

> Juliette Gardé, Chargée des publics et de la médiation culturelle du Centre d'art

Téléphone : 01 42 87 08 68



Le centre d'art de la Maison populaire est membre de l'Association des Galeries et fait partie des réseaux Tram, Parcours Est et RAN



PARCOURS

EST TRAM

Réseau art
contemporain
Paris / Ile-de-France



La Maison populaire est soutenue par le ministère de la Culture et de la Communication - DRAC Ile-de-France, le Conseil régional d'Ile-de-France, le Conseil général de la Seine-Saint-Denis et la Ville de Montreuil.



seine-saint-denis
LE DÉPARTEMENT

ile de France

