



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

destiné aux groupes scolaires et péri-scolaires

CENTRE D'ART DE LA MAISON POPULAIRE

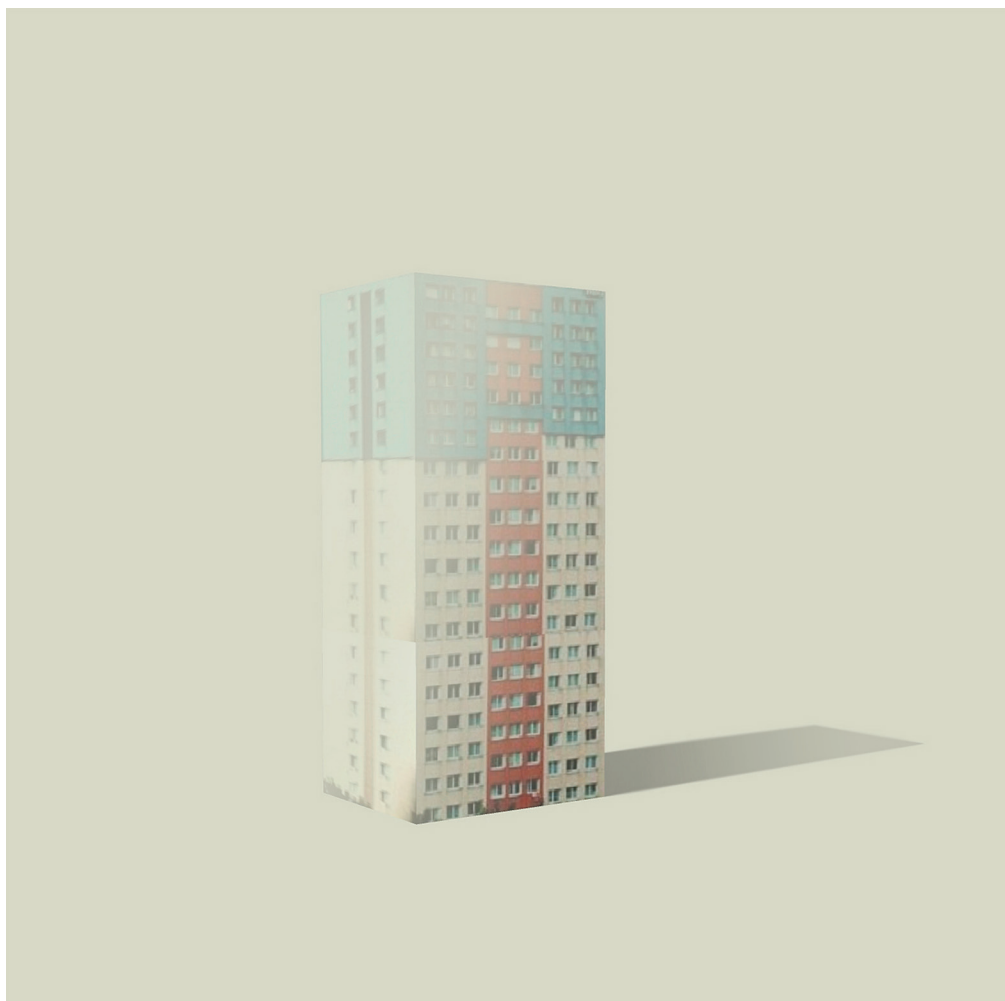
Exposition

« L' art et le numérique en résonance 2/3 : Conséquences »

Du 7 octobre au 12 décembre 2015


Artistes : Renaud Auguste-Dormeuil, Aram Bartholl, Valérie Belin, Laurent Bolognini, Thibault Brunet, Jean-Benoit Lallemand, Bertrand Planes, Rafaël Rozendaal et Clement Valla.

Commissaire en résidence : Dominique Moulon



Thibault Brunet, *Typologie du virtuel*, 2014, Tirage jet d'encre sur papier fine art hahnemühle contrecollé sur aluminium, ©Galerie Binôme.

SOMMAIRE

- 
- 1 . Présentation des visites guidées P 3
 - 2 . Réservations P 4
 - 3 . Présentation du cycle d'expositions
L'art et le numérique en résonance P 5
 - 4 . Présentation de l'exposition
Conséquences P 5
 - 5 . Biographies des artistes P 7
 - 6 . Notices des oeuvres présentées P 11
 - 7 . Pistes de lecture P 14
 - 8 . Programmation associée P 18
 - 9 . Présentation de la Maison populaire P 21
 - 10 . Informations pratiques P 22

1. Présentation des visites guidées

LA VISITE COMMENTÉE

La visite de l'exposition *L'art et le numérique en résonance 3/3: Conséquences*, va permettre aux enfants de construire une réflexion à la fois collective et personnelle sur différents thèmes inhérents à l'exposition, tels que la place des outils numériques dans la création contemporaine, l'utilisation de logiciels et de jeux vidéo du quotidien par les artistes mais également le retour à l'objet et à la matérialité dans la création artistique après la bulle internet.

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 3/3 : CONSÉQUENCES »

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 « Conséquences »

Après avoir analysé un corpus d'œuvres se situant à la convergence de l'art et du numérique ; après avoir interrogé la réémergence des pratiques artistiques historiques au travers de l'usage des technologies d'aujourd'hui, voici enfin venu le temps des conséquences. Que nous vivions dans le village global que Marshall McLuhan anticipait déjà dans les années 1960 ou que nous soyons dans la hantise d'une catastrophe qui le serait tout autant et aurait été annoncée par Paul Virilio dès les années 1990, force est de reconnaître que la numérisation du monde a des conséquences qui sont innombrables, souvent incalculables, et ce inévitablement jusque dans l'art contemporain. Même pour les œuvres dont la matérialité ne laisse rien percevoir de leur part digitale. Notre regard sur les atomes du monde physique a été irrémédiablement modifié par la computation des machines. Et c'est peut-être là la raison d'un désir soudain de rematérialiser le monde.

Il y a, parmi les œuvres conséquentes à l'émergence des technologies du numérique dans la société, donc dans l'art, celles qui sont postérieures à l'Internet. Non pas que nous en ayons fini avec un usage immodéré du réseau, mais parce qu'elles ont été extirpées des fermes de calcul pour être présentées dans le White Cube, dispositif de monstration privilégié par les principaux acteurs du monde de l'art contemporain. On parle alors, outre-Atlantique, d'une tendance "post internet" de l'art que l'artiste berlinois Aram Bartholl illustre parfaitement en "floutant" les limites entre virtuel et réel. Car il est temps d'extraire les pratiques du réseau pour les recontextualiser dans les espaces d'art comme nous le faisons avec l'œuvre en ligne de Rafaël Rozendaal. Totalisant déjà plusieurs millions de visiteurs, elle est projetée sur un mur blanc et accompagnée d'un cartel, tout simplement. C'est en faisant des allers-retours entre l'Internet et ses conséquences artistiques, que nous mesurons les similitudes entre les univers imbriqués qui sont les nôtres. Allant jusqu'à effectuer des mouvements de va-et-vient entre le passé et le présent comme le fait Clement Valla qui dissocie les modèles de leurs représentations pour mieux les appréhender réassemblés.

La question de la représentation, au travers des dispositifs mécaniques, étant au centre des recherches plastiques de Thibault Brunet, un photographe dont l'appareil connecté est résolument global.

Les conséquences, parfois sont graves, comme le sont celles inhérentes aux frappes de drones évoquées par Jean-Benoit Lallemand avec ses objets qui, subrepticement, s'animent. Car il est, à Montreuil, des objets qui "prennent vie", faisant ainsi échos au thème de la Biennale internationale des Arts Numériques de Paris en Île-de-France, Prosopopée (initiée par Gilles Alvarez), dont l'exposition *Conséquences* est une composante. Sachant que la vie, celle-là même de l'artiste Bertrand Planes, devient l'unité de mesure d'un temps connecté. A l'ère où nos montres deviennent intelligentes au point de livrer les données biométriques qui témoignent de nos activités. Mais qu'est-ce que la durée d'une vie au regard de la vitesse de libération que Laurent Bolognini met en scène avec des circonvolutions qui sont celles de l'infiniment petit comme celles de l'infiniment grand ? Et que démontre Renaud Auguste-Dormeuil en présentant les cartes des ciels en l'état où ils étaient la veille de grands bombardements ? « L'art, c'est une machine à fabriquer de l'invisible », nous dit-il. L'invisible étant aussi le lieu de tous les tissages, de toutes les relations, de toutes les conséquences. Comme dans le travail de Valérie Belin qui, par la superposition des représentations, nous livre de possibles interprétations. Le "coefficient de numérique", pour reprendre les mots de Norbert Hillaire se référant au "coefficient d'art" de Marcel Duchamp, ni véritablement cause, ni véritablement effet, est parfois indécelable mais il est là, dans l'art comme dans la société que dépeignent les artistes de l'exposition *Conséquences*.

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.

Renaud
Auguste-Dormeuil

Diplômé de l'École nationale supérieure des beaux-arts en 1995, Renaud Auguste-Dormeuil s'intéresse essentiellement aux systèmes de contrôle social et de sécurité du domaine public dans une société nomade, où la normalité est désormais d'être fiché lorsqu'on consomme, lorsqu'on se soigne, se déplace ou communique (*Surveillance du voisin d'en dessous*, 1996 ; *Visite guidée à thème : sécurité et patrimoine*, musées des Beaux-Arts d'Orléans, Bourges, Tours, Chartres, musée d'Art moderne de la Ville de Paris, 1998-2001 ; *Contre-Projet Panopticon*, 2001 ; *Hôtels des transmissions*, 2003 ; *Écriture nocturne*, 2004...).

Aram Bartholl

Aram Bartholl est né à Brême, vit et travaille à Berlin depuis 1995. En 2001, il est diplômé de la University of the Arts UdK de Berlin, où il étudie l'architecture. Aram Bartholl a travaillé de manière indépendante pour DMC, MVRDV, IEB Berlin et Fraunhofer Institut FOCUS... Ses installations et performances ont été montrées dans de nombreux festivals ainsi que lors d'expositions dans des galeries et musées dans le monde entier. Il est souvent invité pour des workshops et présente son travail lors de conférences ainsi que dans des universités et écoles d'art. Aram Bartholl est membre du « Urban Media Salon », Berlin et « Free, Art & Technology Lab » aka « F.A.T. Lab. », basé à New York. Des institutions comme le the annual Chaos Communication Congress et les discussions autour des politiques de l'Internet, du droit d'auteur, du mouvement DIY (Do it yourself) et du développement du net en général, jouent un rôle très important dans son travail. Depuis plusieurs années, Aram Bartholl recueille des impressions sur le street art, les jeux, la sphère privée, le droit d'auteur et la culture néo-analogique sur son blog.

Valérie Belin

Valérie Belin est née en 1964 à Boulogne-Billancourt, elle vit et travaille à Paris. Valérie Belin suit une formation artistique à l'école nationale des beaux-arts de Bourges de 1983 à 1988 ; elle poursuit ensuite des études en philosophie de l'art à l'université Panthéon-Sorbonne à Paris, où elle obtient un diplôme d'études approfondies en 1989.

Dès ses premières années d'études, Valérie Belin s'oriente vers une pratique de la photographie marquée par la prise en compte des propriétés intrinsèques de ce médium, qui la conduit à s'engager dans un véritable approfondissement de son potentiel esthétique ; elle compare souvent sa démarche à celle de certains peintres et artistes minimalistes américains, comme Robert Morris ou Robert Ryman. Ses premiers travaux sont des photographies de sources lumineuses, qui présentent l'aspect de radiographies, ou de pures empreintes laissées par la lumière.

En 1994, Valérie Belin expose pour la première fois son travail à Paris ; elle y présente une série de photographies en noir et blanc d'objets en cristal. En 1999, l'Union centrale des arts décoratifs expose la série des *Bodybuilders*, qui marque l'apparition de la figure humaine dans l'iconographie de l'artiste.

Entre 2000 et 2003, Valérie Belin, s'engage dans une recherche qui s'attachera aux questions existentielles et identitaires de l'être, et réalise des séries de portraits en noir

et blanc, de taille monumentale : notamment, la série des *Transsexuels*, qui met en exergue le brouillage des frontières de l'identité, liées à la question du genre – et la série des *Femmes noires*, dont les visages, proches d'une sculpture, questionnent le filtre culturel et ses projections. En 2008, Valérie Belin expose ses œuvres au Norton Museum of Art de Palm Beach en Floride, aux côtés de celles de Bill Viola et Hiroshi Sugimoto. En 2009, Le Peabody Essex Museum organise sa première exposition personnelle dans un musée Américain. En juillet 2009, elle est nommée au grade de chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres. Le travail de Valérie Belin ne cesse alors d'évoluer, toujours en phase avec les évolutions du médium photographique qu'elle utilise : là où il n'était auparavant question que d'analogie, il est aujourd'hui beaucoup plus question de calcul, d'intention, de manipulation, d'information, d'impression... En 2010, l'une de ses œuvres (*Black Eyed Susan*) intègre la Kunsthaus Zürich Collection. En 2013, elle expose à la galerie Edwynn Houk à New York, et le Multimedia Art Museum de Moscou lui consacre une exposition rétrospective. En 2014, elle expose ses dernières œuvres (*Still Life*) à la galerie Nathalie Obadia à Bruxelles et l'ensemble de ses séries récentes à la Fondation DHC ART à Montréal. En 2015, le Centre Pompidou lui consacre une exposition personnelle autour de la figure humaine dans son œuvre.

Laurent Bognini

Laurent Bognini est né 1959 à Saint Germain en Laye (France). Il débute sa carrière par une formation de photographe à la Société Française de Photographie. Il travaille depuis 1990 comme concepteur lumière. C'est en 1998 qu'il conçoit et réalise son premier « Galiléographe », appareil à tracés lumineux pour Benvenuto Cellini de Berlioz, réalisé dans le cadre de la bourse de recherche de l'académie de France à Rome. En 2001, Laurent Bognini conçoit et réalise le Galiléographe *Olympia* pour les Contes d'Hoffmann au grand théâtre de Genève, mis en scène par Olivier Py. L'artiste collabore aussi avec le milieu musical, proposant des installations lumineuses pour des concerts d'improvisation : au théâtre de Compiègne, sur une musique de Patrice Moulet, au festival Musique Démesurées à l'opéra de Clermont-Ferrand, à l'arsenal de Metz, pour le concert « antre ciel » sur une musique des compositeurs Grisey, Xenakis, d'Adamo, Narboni, Matalon, ainsi qu'en Grande-Bretagne avec le Quatuor arcanes à Londres et Cambridge. Outre ses expositions régulières dans différentes galeries, Laurent Bognini a eu l'honneur à plusieurs reprises de présenter ses machines lumineuses lors de grands événements artistiques, comme la Biennale d'architecture de Venise, les nuits Blanches de Paris, la nuit des Musées à Cassel. Plusieurs œuvres ont récemment fait l'objet d'acquisitions par des institutions publiques et privées dont *Electra* au Mac/Val (Vitry sur Seine), Variations #2 et F-Vecteur à Borusan Contemporary (Istanbul, Turquie).

Thibault Brunet

Jeune photographe français né en 1982, Thibault Brunet est titulaire d'un Master de l'école des beaux-arts de Nîmes. En 2008, la première série de photographies qu'il réalise dans un jeu vidéo, *Vice City* intègre l'exposition internationale itinérante reGénération2, Photographes de demain, montée par le musée de l'Élysée de Lausanne. En 2012, son travail dans les univers virtuels est sélectionné simultanément pour les Mois de la Photo à Paris, Berlin et Vienne; il fait aussi parti des cinq finalistes du prix de la Fondation Aperture à New York. Les séries, *First person shooter* et *Landscapes*, ont

été sélectionnées parmi les Talents FOAM 2013 et présentées dans l'exposition Rendez-vous 13, jeune création internationale à l'Institut d'art contemporain de Villeurbanne dans le cadre de la 12ème biennale de Lyon. En 2014, nommé pour le Prix Science Po pour l'art contemporain (Prix du public), il participe à la mission photographique France.s, Territoire Liquide exposée au Tri Postal à Lille. Sélectionné pour l'édition Jeune création 2014, co-lauréat de la carte blanche PMU 2014 au BAL avec Léa Habourdin, l'exposition «Les immobiles» au BAL en 2015 à Paris s'accompagne de la publication du livre éponyme chez Les Filigranes éditions. En 2015, plusieurs expositions personnelles sont programmées à la Fondation Sunol à Barcelone (février-avril), à l'Espace Saint-Cyprien à Toulouse (mars-avril), au Cube à Issy les Moulineaux (octobre 2015 - janvier 2016) dans le cadre de la Biennale des arts numériques à Paris et à la Galerie Binôme (octobre-novembre). Il participe également aux expositions : Nouveaux territoires de l'image au FRAC Languedoc-Roussillon à Montpellier (mars-avril); Prix Coup de coeur Art-Collector à Paris (mai); Jeune création internationale à Singapour avec l'Institut d'Art Contemporain de Villeurbanne (juin-juillet). Un projet d'exposition est en cours avec le Musée d'Art Contemporain de Lyon dans le cadre de la Biennale de Lyon 2015.

Jean-Benoit Lallemand

Jean-Benoit Lallemand est né en 1981, il grandit au Brésil dans l'état du Rondonia en forêt amazonienne et arrive en France à l'âge de dix ans. À treize ans il commence l'apprentissage de la peinture qu'il poursuit jusqu'à ses dix-huit ans. Il intègre ensuite la section Arts Plastiques à l'université de Rennes 2 où il obtient une Maîtrise en 2004. Après un voyage d'un an en Chine, de retour en France, il fonde à Rennes l'atelier Vivarium avec d'autres artistes plasticiens. La peinture est son médium de prédilection. L'image numérique, la science fiction et les arts de cultures non occidentales, sont à l'origine de ses recherches sur l'image peinte et son support.

Bertrand Planes

Bertrand Planes vit et travaille à Paris. Il est représenté par la New Galerie, Paris et la Galerie Laurence Bernard, Genève. Il s'est installé au revers du réel, tout contre lui, pour mieux le tirer. Sculpture constructiviste blanche métamorphosée par le truchement d'une projection vidéo en ode consumériste : Planes navigue en surface pour mieux percer son illusionnisme. Aux meubles qu'il récupère, il donne une nouvelle existence. Peints en blanc comme une empreinte fantomatique, les mises en scènes revêtent leur passé fonctionnel le temps de l'image de leur matière projetée. Récemment, c'est avec un révélateur photosensible qu'il a soumis le réel à dire et représenter différemment. Ses tableaux se sont alors parés d'une aura spectrale entre macabre et émerveillement. Plus jeune, Planes s'est fait connaître il y a quelques années avec des performances médiatiques de ses vibromasseurs sonores connectés aux baladeurs audio de ses cobayes joueuses. Planes prend au mot le message de personnalisation que promet l'industrie de la diffusion musicale : *Express yourself !* Depuis, il oscille entre un remontage des divertissements et une vision mélancolique du jeu des apparences. Une boule à facette écrasée au sol comme un avertissement domine de sa piteuse silhouette affalée un scintillement féérique. La fête est finie mais résonne infiniment. Planes cultive ce paradoxe. Lorsqu'il illumine une montagne, c'est à coups de masse. Féérique défolement.

Rafaël Rozendaal

Rafaël Rozendaal, né le 6 juin 1980 à Amsterdam, est un artiste à la double nationalité néerlandaise et brésilienne.

En 2001, il en met en ligne une photo de lui-même devant un fond jaune, en cliquant dessus, on pouvait changer plusieurs éléments, comme les moustaches, les cheveux les lunettes. Quelques jours plus tard, il est contacté par l'artiste grec Miltos Manetas, initiateur du mouvement Neen, qui lui propose d'exposer dans sa galerie de Los Angeles¹. Il expose alors pour la première fois. Au cours de cette même année, il exposera aussi en Albanie et aux États-Unis. Son travail se concentre sur Internet, où il crée des animations Flash animées. Il se qualifie lui-même de "fétichiste des url", il possède en effet de nombreux noms de domaines, chacun d'eux étant le nom d'un de ses travaux. Il explique que c'est une manière de donner beaucoup de visibilité à chacun de ses sites et de ses travaux tout en faisant du travail une œuvre "fini" et non pas un essai.

Des collectionneurs peuvent acheter ses œuvres et donc ses noms de domaines, cependant, ceux-ci doivent rester accessibles au public, mais portent la mention "collection de...".

Plusieurs livres, basés sur les travaux qu'il expose sur le web, ont été publiés.

En 2003, onestar press publie un livre de 160 pages, en édition limitée à 250 exemplaires.

En 2009, un livre est publié chez Attomic activities en 500 exemplaires.

En 2011, le livre Domain Names 2010 to 2001 est publié, en édition limitée, aux éditions Automatic Books, regroupant 60 des noms de domaines qu'il a acheté durant ces dix années.

Il participe à plusieurs expositions, en solo ou non, souvent avec des œuvres basées sur son travail numérique. Il est aussi le fondateur de BYOB (Bring Your Own Beamer) une série d'exposition d'une seule nuit où des artistes sont invités à apporter et exposer leur travail. La première exposition fut organisée avec Anne de Vries le 20 juin 2010 à Berlin. Depuis, il en a organisé dans plusieurs villes à travers le monde, notamment à Paris, New York, Londres, ou Athènes. Sur son site, Rafael Rozendaal invite les visiteurs à organiser leurs propres BYOB et à lui envoyer les témoignages vidéos et photo de ces expositions.

Clement Valla

Clément Valla vit et travaille à Brooklyn. Il a obtenu un diplôme en Architecture de l'Université Columbia et un MFA de la Rhode Island School of Design où il est actuellement professeur assistant de design graphique. Sa dernière exposition personnelle, « Surface Survey », présentée à la Transfer Gallery de New York a fait partie de la sélection critique du magazine Artforum, « Paddles On! », la vente aux enchères de la maison Phillips organisée par Lindsay Howard.

Son travail a aussi été exposé à l'Indianapolis Museum of Art, Indianapolis; Museum of the Moving Image, New York; Thommassen Galleri, Gothenburg; Bitforms Gallery, New York; Mulherin + Pollard Projects, New York; DAAP Galleries, University of Cincinnati; 319 Scholes, New York; and the Villa Terrace Decorative Arts Museum, Milwaukee.

Son travail a été cité dans The Guardian, Wall Street Journal, TIME Magazine, El Pais, Huffington Post, Rhizome, Domus, Wired, The Brooklyn Rail, Liberation, and on BBC television.



Renaud Auguste-Dormeuil
The Day Before _ Guernica _ April 25, 1937 _ 23 : 59
2004
Impression jet d'encre contrecollée sur aluminium
Édition de 5 ex + 2 AP + 1 HC
170 x 150 cm
Courtesy de l'artiste & Galerie In Situ / Fabienne
leclerc, Paris

La série *The Day Before* de Renaud Auguste-Dormeuil se focalise sur les bombardements historiques des villes de Guernica, Dresde, Caen, Londres, Hiroshima, Nagasaki, Sarajevo, Bagdad et New York. Au lieu d'évoquer l'horreur, l'artiste a choisi de restituer les cartes du ciel des jours qui ont précédé l'effroyable. Bien au-delà des couches nuageuses que les bombardiers s'apprêtaient à traverser. Sans les titres qui les accompagnent, ces images nous évoquent les souvenirs de nuits paisibles à observer les étoiles que nos pires actions ne détourneront jamais de leurs trajectoires.



Aram Bartholl
Are You Human? PSPH
Are You Human? SND3R
Are You Human? 6FRKNS
2011-2012
Édition unique, aluminium anodisé, dimensions
variables.
Acquisition en 2012, Collection du Fonds municipal
d'art contemporain de la Ville de Paris (FMAC)
© Galerie Wolf Lieser, Berlin

Inspirés du fameux « test de Turing » dans lequel un ordinateur tente de se faire passer pour une femme, les CAPTCHA permettent de s'assurer que des formulaires Internet ne sont pas remplis automatiquement par des robots spammers. Aram Bartholl transforme le concept en performance urbaine, dans son projet *Are you human?*

L'œuvre *Are You Human?* est composée d'une série de trois sculptures en aluminium, représentant des codes captcha (Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart), symboles utilisés sur Internet afin de permettre le traitement sécurisé des données. Ces sculptures, constituées de lettres et de chiffres mêlés, témoignent de la différence fondamentale entre l'homme et l'ordinateur, puisque seul l'être humain est capable de les déchiffrer. Cette œuvre fait ainsi référence à la culture numérique et à Internet.



Valérie Belin
Bride_Videos & Magazines
2012
Impression pigmentaire montée sur aluminium et
encadrée avec verre antireflet, édition 1/3 (+ 1 AP)
190,8 x 144,8 cm
Courtesy de l'artiste & Galerie Nathalie Obadia,
Paris/Bruxelles

Avec la série des *Brides* (2012), Valérie Belin poursuit son travail sur la cérémonie et les rituels déjà abordé à travers les photographies de mariées marocaines (2000), de *Bodybuilders* (1999), et où l'artiste s'attache à révéler les métamorphoses du corps, lorsqu'il bascule d'un état à un autre. Elle y affirme son attachement au noir et blanc qui lui offre, par son éloignement du « réalisme » de la couleur et ses qualités graphiques propres, la possible schématisation de l'image. Cette série s'inscrit par ailleurs dans le prolongement des surimpressions qui élaborent depuis quelques années dans le travail de l'artiste un style « surréel » par la profusion des détails.

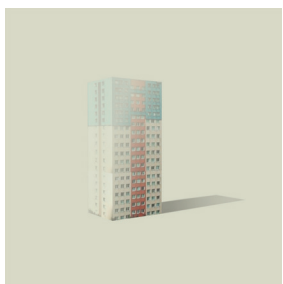
Sont ici superposés des portraits de mariées dans leurs atours traditionnels (robe blanche et bouquet à la main) et des paysages urbains composés de devantures de fast food, sex shop et autres agencements de style immédiat et vulgaire. Deux entités antagonistes semblent donc s'affronter : d'un côté le rituel et son temps suspendu, sa valeur éternelle, sa puissance sacrée et son affect ; de l'autre, le monde de l'urbain, trépidant et immédiat avec ses néons, logos et autres effets du merchandising racoleur. Néanmoins, la fusion réalisée par la monochromie du noir et blanc est telle qu'une double transformation s'opère : la mariée perd de sa substance charnelle, une partie de son corps s'évapore et, ce qui en reste, semble être la remontée fragile d'un

palimpseste. Parallèlement, les signes urbains perdent de leur brutalité au contact de la mariée. Les néons se font broderies, diadèmes ou dentelle. Ils acquièrent le raffinement de la parure et « encadrent » avec délicatesse les postures, les visages, les regards. Il y a donc un effet de mimétisme qui transforme les signes urbains en « représentation » de la mariée elle-même. Le paradoxe initial se résout dans la forme. Reste l'ambiguïté de l'image : s'agit-il d'élaborer une métaphore du rituel pour en dégager la quintessence ? Ou bien s'agit-il d'en fragiliser le mensonge ?



Laurent Bolognini
Amplitude
2015
Installation, aluminium, carbone, moteur électrique et ampoules.
120 x 60 cm
Courtesy de l'artiste & Louise Alexander Gallery, Italie

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



Thibault Brunet
Typologie du virtuel
2014
Photographie
Tirage jet d'encre sur papier fine art hahnemühle contrecollé sur aluminium, encadrement blanc, verre anti reflet
100 x 100 cm
Courtesy de l'artiste & Galerie Binôme, Paris

Avec *Typologie du virtuel*, Thibault Brunet explore le territoire français à travers Google Earth. Consultées par GPS, téléphone ou tablettes, les vues satellitaires ont profondément modifié notre pratique de l'espace. Typologie du virtuel exploite en partie le flottement provoqué par l'usage massif et indéterminé de ces informations. Thibault Brunet sélectionne des fragments d'un monde virtuel coproduit par de multiples individus et dont l'actualisation des données ne répond à aucun objectif identifiable. Les images de cette série ont été réalisées à partir de bâtiments situés dans des zones péri-urbaines et modélisés en 3D par des utilisateurs de GE. Centres commerciaux, HLM et tours de grandes firmes relèvent d'une typologie architecturale globale, sans lien avec le territoire. L'artiste les ancre dans un espace et un temps spécifique en y ajoutant une ombre portée définie d'après le jour et l'heure de leur réalisation. Il re-contextualise l'image en la rattachant à l'action de son premier fabricant et s'inscrit dans une chaîne de création collective dont il forme un nouveau relais. Le contexte, c'est l'ombre, la création d'un espace de projection s'évanouissant dans la brume que l'artiste compare à un « nuage numérique », et dont ses bâtiments semblent surgir tels des pop up. Par le titre de sa série, un principe de catalogage dépourvu d'expression personnelle, et une composition dictée par un protocole fixe (choix de l'ombre et de la couleur dominante défini par les données objectives du fichier de modélisation), Thibault Brunet se réfère clairement aux « sculptures anonymes » ou « typologies de bâtiments industriels » réalisés par les photographes Bernd et Hilla Becher. En construisant une série à partir de fichiers libres de droit, Thibault Brunet soulève indirectement la question de leur provenance, de leur usage possible et de leur propriété. (Marguerite Pilven)



Jean-Benoit Lallemand
Trackpad, US drone strike Wasiristan 2013
2014
Toile de lin brute, dispositif électronique
270 x 200 cm
Courtesy de l'artiste

Trackpad, sont des toiles de lin brut tendues sur châssis, derrière lesquelles un mécanisme reporte les points d'impacts d'une guerre télécommandée : la déformation ciblée de la toile figure les frappes aériennes des drones américains au Wasiristan et au Yemen. À l'aune de la guerre chirurgicale, la peinture d'histoire révisé sa technique et son mode d'apparition : le pinceau s'y abstient, aucune image ne demeure à sa surface tandis que derrière elle se produit un évènement fugace et monstrueux – qui dénature la bidimensionnalité du tableau – et ne laisse aucune trace. (Julie Portier)



Bertrand Planes
Life Clock
2015
Installation
Mécanisme d'horloge ralenti 61320 fois, les
nombres marquent les années
51 x 51 x 7 cm
Edition 4/7
Courtesy de l'artiste

Life Clock de Bertrand Planes est une pendule qui, comme son nom l'indique, est réglée sur la durée moyenne d'une vie humaine en date de sa création, soit en 2011. Elle représente l'inéluctable à l'ère où il est des scientifiques qui nous incitent à rêver de notre possible immortalité. Ce compteur du temps passé sur Terre nous dit aussi le temps parcouru depuis Lucy dont le décès, à 25 ans, remonte à 3,2 millions d'années. Cette pendule d'un temps connecté est comparable aux sabliers des peintures de vanités d'antan. Elle nous encourage à apprécier tous les instants qui ne pourront, dans le futur et dans le meilleur des cas, qu'être remémorés.



Rafaël Rozendaal
falling falling .com
2011
Site internet, son de Gloumouth1, dimensions variables,
durée infinie.
Courtesy d'Hampus Lindwall, Paris

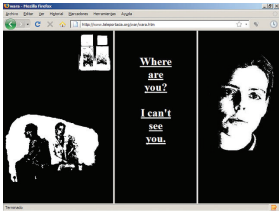
falling falling .com est une œuvre en ligne de l'artiste Rafaël Rozendaal qui appartient au collectionneur Hampus Lindwall. C'est l'évocation, par l'image comme par le son, d'une chute sans début ni fin. Elle se dérobe au regard de ses observateurs dont le serveur compte les millions. Vidéo projetée en centre d'art, elle évoque aussi le cinéma expérimental de ceux qui ont choisi la voix d'une abstraction dans la durée. C'est le cadre de l'image qui, en se multipliant à l'infini, constitue le sujet même de l'œuvre. Ces multiples instances colorées se déstructurent pour disparaître sachant que l'animation jamais ne se répète véritablement.



Clement Valla
*The Universal Texture Recreated (46°42'3.50 N,
120°26'28.59 W)*
2014
Installation
Webcam, table en bois, brique, tréteaux et impression
jet d'encre sur toile
Environ 127 cm x 91,5 cm x 73,5 cm
Courtesy de l'artiste & XPO GALLERY, Paris

The Universal Texture Recreated de Clement Valla reproduit avec des moyens volontairement rudimentaires les images distordues de Google Earth. Clement Valla s'intéresse aux anomalies provoquées par l'assemblage automatique de photographies aériennes et de données cartographiques du logiciel Google Earth. Il a déjà réalisé une série de captures d'écran intitulée *Postcards From Google Earth* qui recense les irrégularités et les anomalies présentes dans le logiciel. Pour *The Universal Texture Recreated*, l'artiste imprime sur de grandes toiles de projection ces captures d'écran et les disposent sur du mobilier qui reproduit le relief de ces aberrations numériques. En soulignant ainsi l'origine technique des aberrations visuelles, il met en évidence le concept de « Universal Texture », l'algorithme qui redessine le monde de l'ère numérique.

Le post-Internet : Un certain retour à la matérialité.



Site internet d'Olia Lialina



Yes no if, site internet de Rafaël Rozendaal



Panneau lenticulaire de Rafaël Rozendaal

L'exposition « Conséquences » aborde une nouvelle mouvance de l'art que l'on qualifie de Post-internet. Ce terme utilisé pour la première fois par l'artiste et curatrice Marisa Olson en 2008 qualifie les pratiques d'une nouvelle génération d'artistes, nés dans les années 1980 et marqués par l'influence de l'Internet lors de leurs formations artistiques dans les années 2000. Cette décennie, marque l'apogée du Web 2.0, des réseaux sociaux, des plateformes vidéos, etc. ce qui a engendré une grande interdisciplinarité dans les arts visuels. Avec cette génération d'artistes, l'Internet n'est plus seulement un outil de travail mais une esthétique propre et autosuffisante.

Si les artistes du Net.art comme Olia Lialina (cf : Exposition « Convergence ») ont trouvé dans l'Internet des années 1990, alors en pleine expansion, un terrain de création accessible à tous en réseau, et étaient passionnés par son immatérialité et ses caractéristiques virtuelles, les artistes de la génération Post-Internet cherchent à re-matérialiser leurs œuvres.

En effet, ils ne se cantonnent plus au travail sur l'Internet, même si leurs ordinateurs et leurs smartphones semblent être des extensions de leurs propres corps. Ils rejettent l'idée de créer des œuvres pour des sites spécifiques, mais au contraire veulent les voir circuler dans un balancement constant entre virtualité et réalité. On peut alors voir apparaître chez certains artistes plusieurs versions d'une même œuvre, l'une immatérielle, l'autre matérielle sans pour autant voir une hiérarchie entre la source et le matériau apparaît.

Cette re-matérialisation permet aux artistes de sortir de leur bulle Internet et d'entrer dans un autre environnement, celui des galeries et des centres d'art, mais aussi de faire leur entrée dans le marché de l'art. De nombreuses foires d'art contemporain spécialisées dans les œuvres numériques offrent à ces artistes la possibilité de faire connaître leur travail et de proposer des œuvres matérielles « collectionnables ».

L'œuvre de Rafaël Rozendaal, revêt différentes formes : des sites internet présentant des animations Flash comme *Falling Falling.com* présenté dans le centre d'art de la Maison populaire et des tableaux lenticulaires, dont la forme matérielle plus « classique » peut intéresser les collectionneurs. Il existe un lien stylistique fort, propre à l'artiste dans les deux versants de son travail. Son site internet interactif *Yes no if*, nous permet, à l'aide de notre souris d'ordinateur de créer des formes triangulaires bleus aux reflets miroitants. Après avoir joué un petit moment sur ce site, le résultat revêt de grandes similitudes avec certains tableaux lenticulaires de l'artiste. Dominique Moulon a fait le choix de projeter un site internet de Rafaël Rozendaal et non l'un de ses tableaux lenticulaires. Ainsi, cette sélection re-matérialise une petite partie de l'Internet dans la réalité.

Des œuvres re-matérialisées : de l'Internet à l'espace d'exposition.

L'œuvre *Are you human ?* de l'artiste Aram Bartholl, présentée dans l'exposition « Conséquences », ferme la boucle du cycle d'expositions et nous permet de rebondir sur la question des Captcha. En effet, nous avons déjà rencontré ce programme informatique lors du premier volet « Convergence », avec l'œuvre de Samuel Bianchini *Keywords*. Cette œuvre nous présentait un algorithme essayant de déchiffrer des mots cryptés, tentant ainsi de se faire passer pour un cerveau humain. Nous retrouvons le Captcha sous une forme physique et palpable dans



Captcha tagué dans l'espace urbain par Aram Bartholl



Autre exemple de mariée de Valérie Belin

l'exposition « Conséquences ». Nous pouvons parler d'un retour à l'objet. Aram Bartholl réalise des sculptures en aluminium représentant ces codes Captcha. Ces sculptures sont présentées accrochées au mur du Centre d'art comme des tableaux, de ce fait, un élément exclusivement virtuel entre dans le monde physique de l'art contemporain. Toutefois, Aram Bartholl ne s'est pas contenté d'investir des lieux d'art contemporain, il a également sillonné l'espace urbain. Il colle sur les murs de la ville parmi les graffitis illicites, des cartons découpés, figurants des codes Captcha trouvés sur l'Internet. Ces derniers se fondent dans le paysage urbain de ces tags et signatures illisibles. Les codes de l'Internet et ceux de la rue se mélangent.

Valérie Belin crée également des correspondances entre l'espace urbain et l'Internet dans son travail photographique. Par un procédé de surimpression, elle parvient à créer des images surréelles. L'œuvre présentée à la Maison populaire, *Bride_Videos & Magazines*, nous dévoile un paysage urbain où deux mondes s'affrontent et se confondent. Une mariée nous regarde frontalement, parée de ses magnifiques atours. Par un effet de transparence, l'environnement urbain se reflète sur sa silhouette : enseignes lumineuses de sex-shop, logos et autres publicités. Valérie Belin semble nous montrer deux opposés : l'amour éternel et engagé... celui du mariage et l'amour rapide et compulsif... celui du commerce du sexe. La poésie et la vulgarité, pourtant antinomiques se retrouvent ici liées par l'esthétisme du noir et blanc. Aujourd'hui, l'Internet nous permet de sillonner les facettes multiples de l'esprit humain. En un clic, il est possible de passer de la beauté à l'abjection.

Google Earth : Une nouvelle réalité virtuelle.



Un exemple de *Postcard from Google Earth* de Clement Valla



Autre exemple de la série *The Universal Texture Recreated*



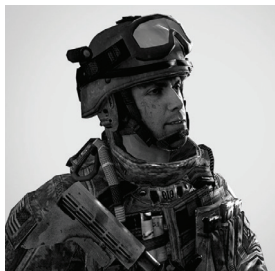
La Persistance de la mémoire de Salvador Dali, 1931

Deux œuvres présentées dans l'exposition « Conséquences », ont été créées grâce au logiciel Google Earth. Ce logiciel est la propriété de la société Google, il permet une visualisation de la Terre à partir d'un assemblage de photographies aériennes ou satellitaires et de données cartographiques. L'utilisateur peut ainsi sillonner virtuellement le monde depuis son ordinateur. On peut parler d'une numérisation de la Terre, cependant, le monde que nous offre à voir Google Earth présente certaines aberrations causées par les contradictions produites par la multiplicité des sources de données incompatibles entre elles (images aérienne, images 3D, données cartographiques). L'artiste Clement Valla met en exergue ces bizarreries visuelles dans sa série *The Universal Texture Recreated*. En effet, il compile les bugs dans Google Earth (routes molles qui semblent s'effondrer), afin de garder une trace de ces failles techniques que Google cherche à tout prix à effacer, pour offrir une image du monde lisse et homogène. Après avoir imprimé sur de grandes toiles les paysages déformés de Google Earth, il les dispose sur du mobilier qui reproduit le relief. Une véritable installation permet ainsi au visiteur de prendre pleinement conscience de cette nouvelle réalité, une vision du monde virtuelle qui prend forme physiquement dans l'espace d'exposition. On se croirait dans un tableau de Salvador Dali, où le temps semble suspendu, les paysages flasques et les objets mous.

Thibault Brunet puise également dans les ressources de Google Earth mais aussi dans des plateformes de modélisation 3D alimentées par des internautes. Il est photographe du virtuel, son travail questionne la place de la photographie à l'ère du tout numérique. En effet, la photographie est une technique qui permet de créer des images par l'action de la lumière. Étymologiquement, le préfixe « photo » signifie lumière et le suffixe « graphie » signifie dessiner en grec. Par un procédé optique, mécanique et chimique, la photographie permet donc de capturer une part



Landscape de Thibault Brunet



First Person Shooter de Thibault Brunet



Exemple de bâtiment modélisé en 3 dimensions par un internaute sur Sketchup



Exemple de bâtiment modélisé en 3D et réintégré dans Google Earth



Exemple de typologie architecturale de Bernd et Hilla Becher



Autre élément de la série réalisée par Thibault Brunet *Typologie du virtuel*

du réel, afin de la révéler sur un morceau de papier. Alors pouvons nous parler de photographie lorsque le sujet appartient au monde virtuel ? Thibault Brunet a commencé par arpenter les jeux vidéo. Il conçoit deux photoreportages de guerre au sein du jeu vidéo *Call of duty*. Sa première série intitulée *Landscape* nous dévoile des paysages désertés et délabrés après des bombardements, il continue sur la même voie avec *First Person Shooter* qui nous présente des portraits de soldats au repos. Le graphisme du jeu vidéo est si troublant de réalisme, que nous avons l'illusion qu'il s'agit de personnes charnelles et vivantes. D'ailleurs Thibault Brunet joue avec cette ambiguïté puisque le texte qui accompagne ces photographies prend la forme d'un témoignage d'une situation réellement vécue : « Cette série fut réalisée durant une mission d'entraînement dans un camp en Afghanistan des forces américaines. Loin de l'agitation des stands de tir et des explosions, j'ai arpenté la zone à la recherche des autres soldats. Je les découvre pour la première fois en dehors de l'effervescence des missions (...) Je les photographie alors dans cet instant de pause, de loin puis de près. »

Puis il aborde la virtualité de ces personnages tout en leur conférant une âme et une existence propre : « Je traque ces visages de synthèse à la recherche d'une lueur. Il émane des regards une sensibilité étrange. Les visages des soldats portent les marques de l'horreur et de la souffrance et pourtant, au delà de l'anthropomorphisme hyper réaliste, on pressent comme une vague indifférence... ». Dans un sens, l'artiste cherche la part d'humanité dans les mondes virtuels. Il est vrai que de nombreux joueurs aujourd'hui ne s'accomplissent qu'à travers la vie qu'ils se construisent derrière leurs écrans. Certains expliquent qu'ils connaissent mieux les moindres recoins des jeux auxquels ils jouent, que l'environnement réel dans lesquels ils existent physiquement. La qualité visuelle toujours plus performante des jeux vidéo alimente cette illusion et rend de plus en plus mince la frontière entre réalité et virtualité.

La série *Typologie du virtuel*, n'a pas été créée à partir d'un jeu vidéo mais reste ancrée dans un monde virtuel, puisqu'il puise dans la base de données libre de droit Sketchup, alimentée par des internautes qui modélisent en 3D des bâtiments existants. Que ce soit dans *Landscape*, *First Person Shooter* ou *Typologie du Virtuel*, Thibault Brunet n'utilise pas d'appareil photo, mais réalise des captures d'écran qu'il retravaille ensuite pour leur conférer une esthétique propre et les ancrer dans la réalité. Il joue également avec les codes de la photographie et fait clairement référence à son histoire. Pour sa série *Vice City*, Thibault Brunet a erré dans les décors vides du jeu vidéo *GTA*. Il explique que cette série d'images est inscrite « dans l'histoire de l'art, l'esthétique rappelle à la fois la photographie contemporaine, l'estampe japonaise et la peinture ». Il y a selon lui quelque chose d'universel et d'intemporel dans ces images où le temps semble suspendu. On retrouve cette sensation dans la série *Typologie du virtuel*. Les bâtiments sont placés au centre de l'image dans une sorte de brouillard cotonneux, ils sont extraits et coupés de leur environnement... le tissu urbain n'existe plus. Thibault Brunet fait clairement référence au travail des photographes allemands Bernd et Hilla Becher, qui ont procédé à un inventaire rigoureux et systématique du bâti industriel en photographiant des ensembles (usines, mines, haut-fourneaux, etc.) menacés d'obsolescence et souvent à l'abandon, avec une dimension documentaire. Tous ces bâtiments sont classés par typologies. Mais Thibault Brunet ancre ces bâtiments dans un espace et un temps : l'ombre portée des architectures nous indique l'heure approximative à laquelle ces bâtiments ont été modélisés par les internautes. L'artiste joue ainsi avec les codes de la photographie mais aussi avec le métier de photographe, il met en scène et re-contextualise ces bâtiments virtuels. La dernière étape de son travail consiste à présenter son travail sous forme de photographies encadrées, monstration au demeurant très classique.

Matérialiser l'horreur sans la figurer.



La ville de Guernica sous les bombes.



Couverture médiatique du bombardement de Guernica en Europe



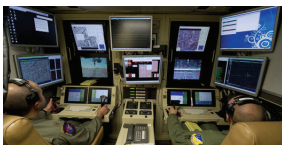
Guernica, l'oeuvre monumentale de Pablo Picasso réalisée en 1937.



Un drone Predator.

Aujourd'hui, l'Internet permet de se tenir informé des événements qui se passent dans le monde, le plus souvent en direct. Nous sommes au cœur de l'action et des conflits. Munis de smartphones, les gens peuvent désormais informer le monde en temps réel... Face à cette déferlante d'images, certains artistes font le choix de prendre le contre-pied et d'aborder les conflits par l'absence de cliché. Renaud Auguste-Dormeuil nous propose une série de travaux photographiques intitulée *The Day Before _Star System*, qui donne à voir la carte du ciel telle qu'elle a pu être observée le jour qui a précédé celui d'un bombardement militaire. L'œuvre est composée d'une carte du ciel et d'une légende, contenant le titre, le nom de la ville attaquée, la date et l'heure précise. Ces images évoquent la guerre, mais sans la montrer, elles disent l'Histoire sans la narrer et surtout elles nous montrent un ciel qui n'a pas été photographié. En effet, ces cartes du ciel ont été réalisées à l'aide d'un logiciel qui peut, à partir de n'importe quelles données (lieu, date, heure), représenter la carte du ciel virtuelle. Il n'y a pas d'image figurative, juste une proposition visuelle qui témoigne de l'état du monde la veille d'un bombardement. Il n'y a aucun lien spatio-temporel entre les différentes villes bombardées que Renaud Auguste-Dormeuil nous présente : Guernica, Londres, Hiroshima, Nagasaki, Dresde, etc. Le seul lien qui peut unir ces horreurs de l'Histoire est que la veille il y avait ceux qui savaient ce qui allait arriver le lendemain et ceux qui l'ignoraient. Le ciel pouvait-il le prédire ? Non. Les étoiles se lèveront-elles le lendemain ? Oui. L'œuvre présentée dans le Centre d'art de la Maison populaire est la carte du ciel la veille du bombardement de Guernica, ce bombardement survenu le 26 avril 1937, sur la petite ville basque espagnole. 44 avions de la Légion Condor allemande nazie et 13 avions de l'aviation légionnaire italienne fasciste ont lancé alternativement des bombes incendiaires et explosives sur la population civile... une première dans l'histoire de l'aviation militaire. Cette opération a été menée en appui au coup d'état nationaliste contre le gouvernement de la seconde République espagnole. Ce bombardement a également été le premier à avoir une couverture médiatique aussi importante, il s'agit du point de départ de l'histoire moderne de la guerre. Pablo Picasso a également rendu célèbre ce tragique événement par son œuvre majeur et monumentale *Guernica*. Picasso, en France au moment du bombardement, n'a été informé de cette guerre que par les photographies publiées par la presse. C'est pour cela, que son tableau est exclusivement en noir et blanc. Il nous montre la surprise, la terreur et la mort atroce de ses concitoyens espagnol. Il témoigne de l'horreur du moment alors que Renaud Auguste-Dormeuil nous montre la quiétude des astres la veille des bombardements.

Un autre artiste présent dans l'exposition aborde les horreurs de la guerre. Jean-Benoit Lallemand évoque les attaques de drones au Moyen-Orient et nous invite à réfléchir sur les méthodes guerrières du XXIème siècle. Les drones de combat tiennent aujourd'hui une place prépondérante dans la guerre contre le terrorisme menée par l'Occident. Les drones de combat sont des aéronefs sans pilote équipés d'armements, ils sont pilotés à distance, depuis le sol américain par 1300 hommes. On parle alors de guerre chirurgicale, puisque le but de ces engins est de cibler les responsables clefs des organes terroristes et de les abattre à distance. Mais cette guerre chirurgicale n'est pas si précise et les victimes civiles sont finalement très nombreuses. Au Pakistan sur les 3560 morts estimés, plus de 18% seraient des civils ou des personnes non identifiées. Sur place le bourdonnement des drones crée chez les habitants des mouvements de panique, dans certaines régions, les autochtones



L'intérieur d'une salle de pilotage de drone



Napoléon à la bataille d'Eylau de Antoine-Jean Gros, 1807.

vivent dans une vraie paranoïa et ne veulent plus sortir de chez eux. Le constat est également affligeant du côté des pilotes de drones, car près de la moitié d'entre eux développent des syndromes post-traumatiques. En effet, même si les pilotes sont séparés par des milliers de kilomètres de leur cible, ils voient concrètement les conséquences de leurs tirs... la mort d'êtres humains. Ils n'ont pas d'arme à feu entre les mains, ils n'appuient pas sur la gâchette de leur fusil, ne sentent pas le recul de l'arme dans leur épaule après le tir... ils se contentent de cliquer sur le bouton de leur joystick, semblable à celui d'un jeu vidéo. L'artiste Jean-Benoit Lallemand par un procédé abstrait, évoque les frappes de drones et la technologie qui permettent à ces massacres de se perpétuer. *Trackpad*, ou pavé tactile en français, est un dispositif de pointage utilisé principalement sur les ordinateurs portables en remplacement d'une souris. L'artiste n'a pas choisi ce terme de manière anodine mais bien pour faire référence au pilotage. Le son provoqué par les petits points d'impact qui viennent déformer de manière ponctuelle la toile de lin, renvoie au clic du trackpad, de la souris ou du joystick. On ne sait jamais à quel endroit de la toile, l'impact apparaîtra, à l'image de la population du Pakistan qui ne sait jamais quand un drone larguera une bombe sur sa tête. Il évoque par le son, le mouvement et l'altération de la planéité de cette toile vierge, les abominations qui se déroulent au Moyen-Orient. Mais ces points d'impact ne déforment pas la toile au hasard, l'artiste superpose sur sa toile de lin la géographie des bombardements survenus sur le territoire du Wasiristan durant l'année 2013. Nous sommes très éloignés des grandes représentations de batailles historiques comme le célèbre tableau: *Napoléon à la bataille d'Eylau*. Antoine-Jean Gros nous présente deux armées ennemies sur un champ de bataille dans un affrontement au corps à corps. Nous sommes loin des guerres télécommandées et «chirurgicales» ...

AUTOUR DE L'EXPOSITION

VENDREDI 20 NOVEMBRE 2015 DE 20H À 22H

Table ronde « L'art, le numérique et la collection »

Le marché de l'art contemporain est-il de nature à accepter les pratiques numériques ? En présence de Philippe Riss, fondateur et directeur la galerie parisienne XPO, d'Hampus Lindwall, musicien et collectionneur, et de Bertrand Planes, artiste présent dans l'exposition « Conséquences ».

Modération par Dominique Moulon, commissaire invité.

À la Maison populaire

Réservations conseillées par téléphone au 01 42 87 08 68 Entrée gratuite, dans la limite des places disponibles

SAMEDI 28 NOVEMBRE 2015 DE 13H À 19H

Taxi Tram

Parcours artistiques en bus pour assister aux visites commentées des expositions présentées à la Maison populaire, à la Maison d'Art Bernard Anthonioz et au Centre d'art de la ferme du Buisson.

Rendez-vous à 15 h à la Maison populaire pour participer à la visite guidée de l'exposition « L'art et le numérique en résonance 3/3 : Conséquences » en présence de Dominique Moulon et des artistes Thibault Brunet, Laurent Bolognini et Bertrand Planes.

Découvrez les expositions et le déroulé du parcours sur www.tram-idf.fr Inscriptions obligatoires au parcours par téléphone au 01 53 34 64 43 ou par email à taxitram@tram-idf.fr

Tarif plein : 7 euros / Tarif réduit : 4 euros

JEUDI 3 DÉCEMBRE 2015 DE 20H30 À 22H

La Nouvelle vague numérique

Soirée de projection de six courts-métrages réalisés par les étudiants de l'Ecole du Fresnoy, studio national des arts contemporains.

Projection suivie d'une discussion en présence d'Eric Prigent, coordinateur pédagogique création numérique au Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Tourcoing et de Dominique Moulon, commissaire invité.

Au Cinéma Le Méliès à Montreuil

12 Place Jean Jaurès - 93100 Montreuil - M° Mairie-de-Montreuil (ligne 9)

Réservations conseillées par téléphone au 01 48 70 69 13

Entrée gratuite, dans la limite des places disponibles

SAMEDI 12 DÉCEMBRE 2015 DE 18H À 22H

À partir de 18h - Soirée de finissage et lancement du catalogue

La saison de curateur en résidence de Dominique Moulon se terminera par la publication d'un livre. Tel un catalogue, cet ouvrage intitulé Art et Numérique en Résonance présentera les expositions de sa résidence au travers des œuvres des artistes présentées en 2015, augmenté des entretiens qu'il a menés à l'international, allant de la communauté numérique à l'art contemporain. Un « voyage » dont nous aurons fait l'expérience tout au long de l'année à la Maison Populaire.

Entrée libre.

À 19 h - Un faible degré d'originalité – version bêta de et avec Antoine Defoort

Un faible degré d'originalité est une causerie-in-progress portant sur le sujet épineux de la propriété intellectuelle dans le domaine de la création artistique.

Production L'Amicale de production

Tarif unique 5 euros - Réservations conseillées par téléphone au 01 42 87 08 68

Distribution :

Réfléchit, fait des schémas, fait du python et parle tout haut : Antoine Defoort

Anticipe et résout les problèmes Techniques : Robin Mignot

Prend en charge la production du projet et ourdit des plans : Marion Le Guerroué

Coordonne les projets et éprouve les idées : Mathilde Maillard

Dramaturge (du verbe dramaturger) et tergiverse : Julie Valero

Alimente la réflexion et met en perspective : Julien Fournet

Aide avec le python : Guillaume Libersat

A pris une photo : Belinda Annaloro

A aussi fait du python : Olivier Demarto

PARCOURS EN FAMILLE

Visite – atelier – goûter – ciné

Les samedis 17 octobre, 14 novembre et 5 décembre 2015.

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 une 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 confiée 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

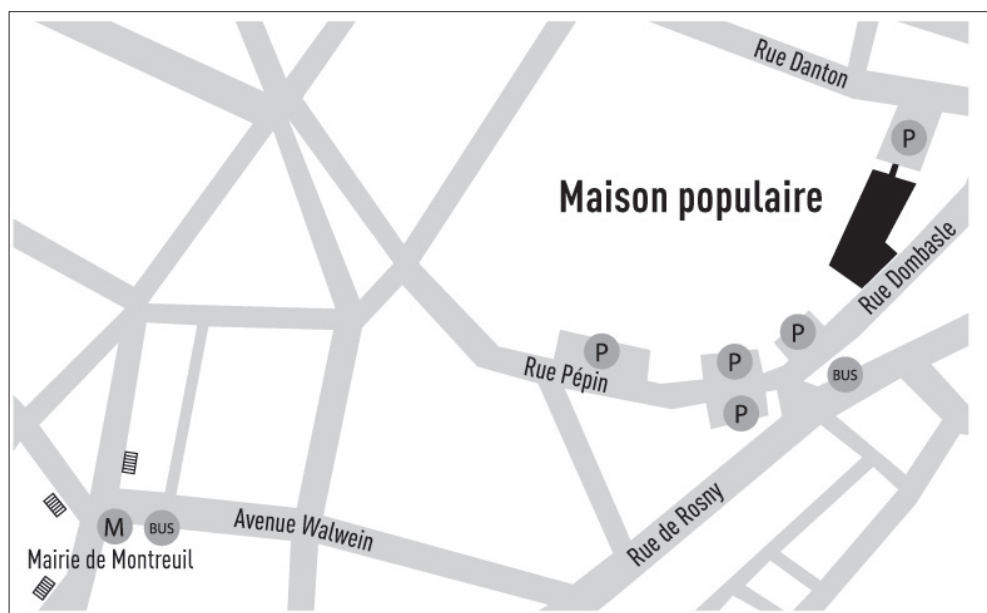
ACCÈS

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

