

STEREOLUX PRÉSENTE

SCOPITONE

CULTURES ÉLECTRONIQUES ET ARTS NUMÉRIQUES

08 → 19 SEPT. 2021
NANTES

DOSSIER DE PRESSE

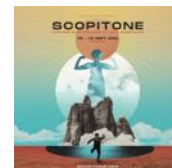
— 11/06/21 —

programmation exposition arts numériques
(sortie de toute la programmation le 24 juin)

SCOPITONE.ORG

SCOPITONE

Le festival des arts numériques et des musiques électroniques



Rendez-vous international des arts numériques et des musiques électroniques **organisé par Stereolux à Nantes**, Scopitone revient du **8 au 19 septembre 2021**. Depuis 2002, le festival témoigne de la vivacité des cultures électroniques indépendantes et des créations contemporaines internationales, en mêlant arts sonores, plastiques, technologiques et performatifs pour proposer au public des expériences esthétiques et sensorielles innovantes.

Cette 19^e édition de Scopitone présente **18 installations d'art numérique** qui abordent des sujets de fond sur le thème récurrent de l'**hyper nature** – reflet de la situation actuelle, elles interrogent notre rapport à la nature, posent un regard parfois critique, parfois poétique sur une nature fantasmée, transcendée, simulée... – ainsi que **deux week-ends de concerts** – propositions musicales, multimédia, surprenantes ou envoûtantes pour tous les publics –, sans oublier des ateliers et des ciné-concerts pour le **jeune public**, des visites guidées, **workshops**, rencontres professionnelles et un cycle de **conférences**.

Toutes les installations sont exposées cette année dans l'enceinte de Stereolux qui libère sur deux niveaux l'ensemble de ses salles (habituellement dévolues aux concerts) et son espace d'exposition, à l'exception de la capsule spatio-temporelle de **Guillaume Marmin**, installée dans l'espace public au **Jardin des Plantes** de Nantes.

Parmi les temps forts de l'exposition arts numériques, l'artiste et chercheuse anglaise **Anna Ridler** utilise l'intelligence artificielle pour illustrer l'hystérie spéculative autour des **cryptomonnaies**, mettant en relation les données de 10000 tulipes répertoriées et les fluctuations des prix du bitcoin. A partir de données collectées dans une communauté d'abeilles, **Justine Emard** crée un *Supraorganism* sous la forme de sculptures robotisées et animées par un système de **machine learning**. Avec *Laboratory Planet II*, le duo franco-britannique et allemand **HeHe** plonge un globe terrestre en mouvement dans un **aquarium irradié**, tandis qu'**Elise Morin**, en collaboration avec des biologistes de la NASA, met une plante mutante originaire de Tchernobyl au centre de son projet multimédia pour tenter de découvrir le secret de la **radioactivité**.

La nature et la **cause environnementale** sont au cœur de plusieurs autres propositions avec les espèces végétales disparues de la canadienne **Sabrina Ratté**, le *Soleil vert* de **Cécile Beau** ou encore le glacier de culture de **Barthélémy Antoine-Loeff** dénonçant le nouveau régime climatique. L'artiste et chercheuse bulgare **Pepa Ivanova** s'intéresse quant à elle à la pollution lumineuse. Enfin, la colombienne **Laura Colmenares Guerra** présente une installation interactive centrée sur la rareté de l'eau, ainsi qu'une sculpture issue d'un vaste projet topographique qu'elle mène depuis plusieurs années en faveur de l'**Amazonie**.

Sondant nos rapports avec l'invisible, **Claire Williams** matérialise les **mouvements électromagnétiques**. Questionnant le plein et le vide, **Guillaume Cousin** crée une monumentale sculpture d'air. Le collectif **CELA** propose une installation hypnotique qui se joue des plans et des cadres et **Luce Terrasson** invente un dispositif pour décomposer la lumière blanche. **Mathilde Lavenne** s'interroge sur la possibilité d'un **au-delà numérique**, alors qu'**Anne-Sarah Le Meur** programme des codes générant les points lumineux qui font naître en 3D les formes et les couleurs d'*Omni-Vermille* dans une quête de la relation entre peinture et art numérique.

Le festival Scopitone est organisé par l'association Songo qui porte également le projet artistique et culturel de Stereolux. Labellisé **Scène de musiques actuelles et d'arts numériques**, Stereolux a ouvert en 2011 sur l'île de Nantes. Lieu de diffusion proposant à l'année concerts, spectacles, expositions, performances et conférences, mais aussi espace de création – recherche et expérimentation artistique, workshops et ateliers – Stereolux rassemble près de 180000 spectateurs tout au long de la saison.

Hormis celle de Guillaume Marmin au Jardin des Plantes, toutes les installations sont à voir sur l'île de Nantes, à Stereolux. **Toute la programmation – dont la programmation musicale – sera dévoilée le 24 juin 2021.**

SCOPITONE EXPOSITION

STEREOLUX 4 Bd Léon Bureau 44200 Nantes | www.scopitone.org

Dates et horaires de l'exposition : du 8 au 19 septembre 2021 | Lancement mercredi 8 septembre (18h30-21h), puis du jeudi 9 au dimanche 19 septembre 2021 (fermé le lundi 13) > mardi-samedi : 13h-20h30 > dimanche : 11h-19h30 | **Gratuit, en accès libre**

Communication et relations médias : Julie Haméon | 06 32 09 64 15 | julie.hameon@stereolux.org

RELATIONS PRESSE NATIONALE

Alambret Communication | Olivier Gaulon | 06 18 40 58 61 | olivier.gaulon@gmail.com



Tipping Point

installation, 2020

Le glacier islandais Okjökull s'est éteint en 2014. C'est officiellement le premier glacier au monde reconnu disparu du fait des bouleversements climatiques et des pressions de l'être humain sur le système Terre. En août 2019, une plaque commémorative a été déposée à l'endroit où il se dressait. Cette tragédie représente à elle seule le *Tipping Point* (point de bascule) à la fois climatique – un géant qui disparaît – et humain – la reconnaissance officielle du phénomène par le gouvernement islandais – vers le "nouveau régime climatique" dénoncé par l'anthropologue et philosophe Bruno Latour et avec lequel nous devons composer.

Tipping Point est un hommage sensible et poétique à ces glaciers mourants. L'installation met en scène la naissance d'un glacier artificiel sous perfusion, **un glacier de culture qui grossira le temps de l'exposition**, alimenté par un goutte-à-goutte. Le dispositif invite le regardeur à assister à la naissance de ce glacier artificiel inspiré par les "stupas de glace" destinés à lutter contre les pénuries d'eau lors des sécheresses estivales du Ladakh, aux portes de l'Himalaya. Confronté au temps que prend la création d'un glacier et aux échelles terrestres, le regardeur se retrouve face à quelque chose qui n'est plus ou qui n'est pas encore : glacier aujourd'hui disparu ou nouveau glacier en formation ? Une vanité contemporaine qui évoque notre désir d'immortalité à travers une expérience fictionnelle de laboratoire et l'ironie d'une tentative de réparation du climat.

VIDÉO : <https://ibal.tv/tipping-point>



Barthélemy Antoine-Loeff vit entre les glaces et Paris et travaille là où le monde fond. Plasticien, ses créations d'œuvres d'art optique et numériques, parfois interactives, souvent immersives, expriment des univers oniriques traversés par une relation contemplative de la nature et des éléments.

Résolument axées sur des questions écologiques, ses recherches actuelles l'amènent à questionner la rentabilité d'une réparation du climat, non sans ironie, de la disparition de la cryosphère et de son impact sur nos modes de vie.

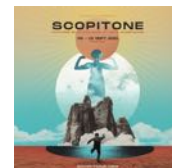
Expositions et festivals (sélection) :

Tripostal, Lille, 2020 | MAIF Social Club, Paris, 2020 | Mirage Festival, Lyon, 2020 | BAM Festival, Liège, 2017 | Prix Cube [nominé], Issy-les-Moulineaux, 2016 | Biennale Némo, Siana, Evry, 2015 | Current New Media Festival, Santa Fe, 2015 | Arteles Live Review, Haukijärvi, 2014 | AV@AR 3.0 World Art Museum, Pékin, 2013 | La Gaîté Lyrique, Paris, 2013 | Le Cube, Issy-les-Moulineaux, 2012 | Mapping Festival, Genève, 2011 | Prix Paris Jeunes Talents [finaliste avec le collectif iduun], 2011 | Mains d'Œuvres, Saint-Ouen, 2010...

www.ibal.tv

Soleil vert

installation, 2020



Sur le sol serpentent des concrétions argileuses. Une sphère végétale est suspendue au-dessus des roches : il s'agit d'**une pelote d'algue cultivée par de petites crevettes qui s'en nourrissent**. *Soleil vert* est un décor aquatique minimal influencé par le roman (1966) de Harry Harrison et le film (1973) de Richard Fleischer du même nom, où il est question d'un avenir dystopique, où les océans sont mourants et la canicule dure toute l'année en raison de l'effet de serre, conduisant à l'épuisement des ressources naturelles, pollution, pauvreté, surpopulation et euthanasie volontaire...

Ici aussi, l'eau est le "contenant" et le substrat de chaque élément : les algues, dont un spécimen lévite dans l'aquarium, sont une des premières formes végétales apparues en milieu aquatique il y a 1,2 milliard d'années, des fossiles de crevettes nous parviennent d'environ 250 millions d'années et enfin, l'eau a façonné ces calcaires bulbeux il y a en moyenne 30 millions d'années... Minéral, végétal et animal présents ici nous parviennent du fond des âges, tels des sortes de "produits dérivés" d'un milieu aqueux lointain.

Le travail de Cécile Beau, qui peut être défini comme relevant d'une "science-fiction pauvre", propose de véritables expériences sensorielles qui nous plongent dans des univers le plus souvent réalistes mais comportant un supplément fictif qui leur confèrent toute leur poésie. L'artiste « arpente le réel pour s'approvisionner en fragments » (Emile Soulier) afin de créer ces œuvres hybrides et énigmatiques générant des atmosphères fantomatiques.

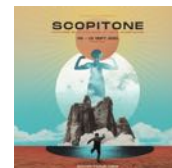


Cécile Beau vit et travaille entre Paris et le Morbihan. Elle est diplômée de l'Ecole des Beaux-Arts de Tarbes en 2001, et de Marseille en 2003. Elle a fait partie de la promotion 2006-2008 du Fresnoy - Studio national des arts contemporains de Tourcoing. Lauréate du prix Crédit agricole du Salon de Montrouge, du prix Découverte des Amis du Palais de Tokyo en 2011, du prix Roger Pailhas 2015 (Art-O-Rama, Marseille).

Expositions (sélection) :

"Concrescere" [solo show], Le point commun, Annecy, 2021 | "Hylé" [solo show], Galerie 22,48 m2, Paris, 2020 | "Berlin Atonal", Festival for sonic and visual art, Berlin, 2019 | "L'Art pour la Durabilité", Moca, musée d'art contemporain, Shenzhen, 2019 | "Liturgie d'un art sonore et visuel", Abbaye de Maubuisson, Saint-Ouen-l'Aumône, 2019 | "La région vaporeuse" [solo show], Maison des arts de Malakoff, 2018 | Festival 100 %, Grande halle de La Villette, Paris, 2016 | "Chroniques des mondes possibles", Fondation Vasarely, Aix en Provence, 2013 | "Friends and family", Galerie Eva Hober, Paris, 2013 | "Subfaciem" [solo show], Module, Palais de Tokyo, Paris, 2012...

www.cecilebeau.com



Hors-champ

installation lumineuse, 2019 | première | création

Hors-champ se joue des plans et des cadres. Des formes sont projetées sur une surface qui pourrait s'apparenter à un écran, en s'échappant de cette surface qui semble les tenir, elles perdent leur contour, seul un halo lumineux joue leur continuité : zone de flou. On ne sait plus si c'est **la lumière qui guide la forme ou la forme la lumière**. La programmation son apporte une allure chorégraphiée à ces mouvements de forme.

Commande pour "La Grande Surface Paris" & 9^e Concept. Installation : Clément Leveau, Nicolas Plessis, Elliot Jolivet, Luce Terrasson. Animations : Elliot Jolivet, Luce Terrasson.



CELA, *Hors-champ*, 2019, vidéo, LEDs, mécanique, panneau de bois © Cela

VIDÉO : <https://www.cela.co/hors-champ.html>

Le **collectif Cela** est une société de jeunes compositeurs, musiciens, dessinateurs, graphistes, photographes qui ont décidé de créer ensemble, de partager leurs passions pour construire un univers à mi-chemin entre le singulier et l'universel. Les différentes spécialités de chacun se rencontrent au sein des diverses réalisations. Elles sont réfléchies par tous pour servir un projet unique et global qu'est l'œuvre de "Cela". Un dessin, un son, un mouvement, utilisé et réutilisé, transposé d'un médium à l'autre prend un sens nouveau. Des glissements s'opèrent. L'expérimentation est au cœur de la démarche, et chaque nouvelle idée est poussée dans ses retranchements. C'est ainsi que l'identité du collectif s'est construite autour de travaux innovants, sensibles et techniques à la fois. De manière globale, la vidéoprojection, la performance participative ainsi que le dispositif immersif sont les principaux outils mis en place dans le travail de "Cela".

En 2018, le collectif crée un label pour développer ses projets musicaux.

Laura COLMENARES GUERRA | Colombie



Lagunas

triptyque vidéo interactif, 2017

+ Rios (Rios Research et Rios)

projet de recherche et sculptures (print 3D), 2018-2021

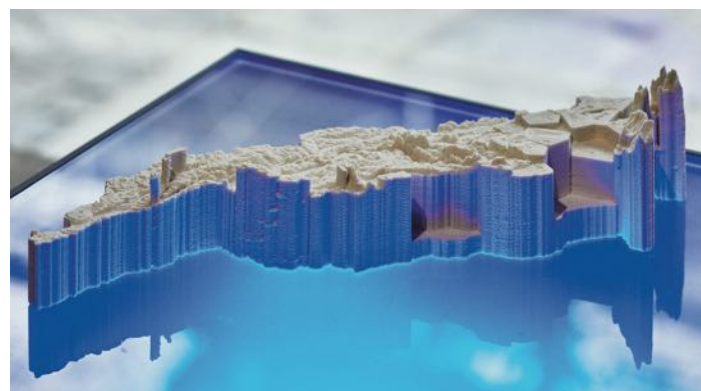
Lagunas est une installation fictive et interactive, un triptyque entre mémoire, mort et eau. Debout comme face à une console de jeu, le visiteur est invité à une **interaction avec des vannes d'eau projetées en vidéo** sur l'écran devant lui. Puis l'eau se fait rare, laissant place aux images de paysages silencieux, de poissons mourants, l'eau d'un lac épais et sombre, des algues et de la boue couvrant les profondeurs. Sous la surface, un homme se noie. Depuis l'abîme, les roches archaïques sont attirées par les forces magnétiques. Des foreuses émergent, tournant entre les falaises, interceptant les pierres en lévitation et détruisant les roches qui retombent dans l'eau. Une illustration de notre impact et de notre responsabilité vis-à-vis de l'environnement.



Laura COLMENARES GUERRA, *Lagunas*, 2017, triptyque vidéo interactif © Laura Colmenares Guerra

VIDÉO : <https://ulara.org/selected-work/lagunas>

Laura Colmenares Guerra présente également un vaste projet de recherche en cours, *Rios*, basé sur la topographie du bassin amazonien. Explore la relation entre la langue et la construction du territoire, le projet introduit une lecture de la **topographie du bassin amazonien** basée sur l'observation et l'analyse de métadonnées, hashtags des médias sociaux, combinés avec des informations géoréférencées liées aux enjeux socio-environnementaux du bassin amazonien.



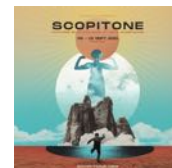
Laura Colmenares Guerra est une artiste colombienne basée à Bruxelles. Elle s'empare de l'installation, la sculpture, l'impression 3D et la vidéo pour questionner l'altération entre les sociétés occidentales contemporaines et les écosystèmes vivants, l'environnement et les habitants de la planète. VJ reconnue de la scène techno de Bogota, elle a développé de nombreux projets de vidéo-performance avec des musiciens, des compositeurs et des labels musicaux, pour créer des expériences immersives. Depuis 2018, elle se consacre à *Rios*, projet de recherche en faveur de l'Amazonie.

Performances et festivals (sélection) :

Centre Wallonie-Bruxelles, Paris, 2021 | FIFF, Namur, 2020 | Nova XX, Paris, 2019 | Ars Musica, Bruxelles, 2019 | Transnumériques, Mons, 2015 | Musicacoustica, Pékin, 2015 | Le Cube, Issy-les-Moulineaux, 2012 | Les Bains Numériques #4, Enghien-les-Bains, 2009...

www.ulara.org

Laura COLMENARES GUERRA, *Rios*, 2020, sculpture (print 3D) basée sur la topographie du bassin amazonien © Laura Colmenares Guerra



Soudain Toujours

installation, 2021 | première | création

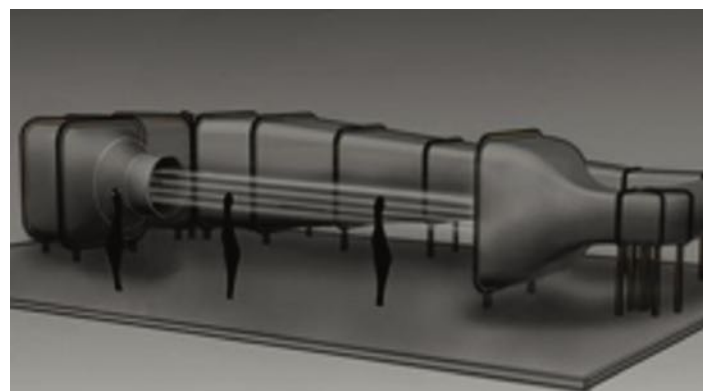
Une machine monumentale crée une **sculpture d'air**. Basée sur le principe d'une soufflerie aérodynamique contemporaine, travaillée en relation avec un laboratoire de recherche en aérodynamie – la soufflerie climatique Jules Verne à Nantes –, la machine génère un souffle laminaire : un mouvement d'air parfaitement parallèle et sans turbulence. C'est le "vide", la page blanche cylindrique de 7 mètres de long sur laquelle va s'écrire la partition révélée par la fumée et la lumière. Nous contemplons le très lent passage d'un nuage, puis d'une ligne droite vibrante qui lentement entre en rotation, les lignes se multiplient jusqu'à former une interaction complexe. *Soudain Toujours* intègre un dispositif sonore qui utilise le son massif et sourd de la soufflerie. Par soustraction acoustique un battement se forme en creux. Les écritures visuelle et sonore suivent une évolution identique mais s'opposent dans leur direction du plein vers le vide. Leur programmation est intriquée et interdépendante. *Soudain Toujours* interroge notre rapport à l'imperceptible.



Guillaume COUSIN, *Soudain Toujours*, 2021, machine, soufflerie, fumée, aérodynamique © Guillaume Cousin

Scénographe et éclairagiste dans le spectacle vivant depuis les années 2000, **Guillaume Cousin** vit et travaille sur la côte Atlantique en Vendée. Se décrivant comme un "expérimentateur-constructeur", il explore l'écriture de l'espace et du temps. La compréhension de la phy-

sique quantique déclenche chez lui la nécessité de produire des œuvres en dehors de la scène. Questionnant la notion d'interaction, il explore les limites de nos perceptions. L'air, l'eau, la lumière et le temps sont les médias qu'il utilise comme des révélateurs de ce qui se passe en marge de nos sens.



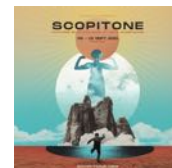
Low-tech et post-numérique, sa démarche se situe dans une écologie où les matériaux sont proches de leur fonction, où le processus de fabrication fait partie de la recherche. Restituer l'étonnement et la magie des phénomènes naturels nous replaçant ainsi dans un tout où le vide n'est pas rien.

www.guillaumecousin.fr

Guillaume COUSIN, *Soudain Toujours* [projet], 2021, machine, soufflerie, fumée, aérodynamique © Guillaume Cousin

Supraorganism

installation, 2020



Supraorganism est une installation réactive composée de sculptures en verre robotisées, animées par un système de machine learning (une intelligence artificielle), et élaborée à partir de **données collectées dans une communauté d'abeilles**. Gardiennes de l'équilibre entre terre et ciel, les abeilles ont toujours été une source d'inspiration pour les penseurs et les penseuses. L'observation de leur intelligence est un indicateur de l'état de notre écosystème et elles sont souvent convoquées pour penser le présent. Aujourd'hui, les techniques de déduction des machines nous permettent d'interpréter une grande quantité de données et d'observer le monde différemment. *Supraorganism* est une œuvre sur la mémoire des abeilles et leur intelligence collective. Le processus de création est calculé à partir de schémas de comportement observés et analysés informatiquement. Un réseau de neurones artificiels a été entraîné sur les données captées par l'artiste. Ce système de machine learning, élaboré spécifiquement pour le projet, génère des prédictions : un aperçu de futurs possibles.



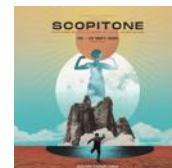
Justine EMARD, *Supraorganism*, 2020, sculptures verre soufflé, LEDs, tiges métalliques sur moteurs, machine learning © Justine Emard, ADAGP Paris 2021

VIDÉO : <https://justineemard.com/supraorganism/>

Justine Emard explore les nouvelles relations qui s'installent entre nos existences et la technologie. En associant les différents médiums de l'image – photographie, vidéo et réalité virtuelle –, son travail se situe au croisement entre les neurosciences, les objets, la vie organique et l'intelligence artificielle. Ses dispositifs prennent pour point de départ des expériences de *deep learning* et de dialogue entre l'humain et la machine. Depuis 2016, elle collabore avec des laboratoires scientifiques au Japon. En 2020, elle a été en résidence au ZKM de Karlsruhe, et lauréate de la commande nationale photographique "Image 3.0" du CNAP en partenariat avec le Jeu de Paume à Paris.

Expositions et performances (sélection) :

"The Birth of the Robot" [solo show], Mausoleum Kaiser Ferdinands II & Esc Kunst Labor, Graz, Autriche, 2021 | "Co(AI)xistence" [solo show], Auckland Live Digital Stage, Auckland, Nouvelle-Zélande, 2020 | "Dancing Machines", FRAC Franche-Comté, Besançon, 2020 | "Dance Me Deep" [performance avec Christine Armanger], Le Générateur, Gentilly, 2020 | "Heavy Requiem" [performance avec Keiichiro Shibuya & Eizen Fujiwara], Ars Electronica, Linz, Autriche, 2019 | Biennale Némò, Le 104, Paris, 2019 | Nuit Blanche, Kyoto, Japon, 2017 | Némò, Biennale internationale des arts numériques, Enghien-les-Bains, 2017... www.justineemard.com



Laboratory Planet II

installation, 2018

Un globe terrestre – l'un de ceux que l'on peut acquérir dans le commerce – est plongé dans un aquarium et inondé de matière fluorescente. En mouvement, il continue à tourner sur son axe. L'installation *Laboratory Planet II* offre le triste constat de ce que les hommes ont fait de la planète **Terre : un laboratoire expérimental et vicié** dont l'issue est imprévisible. Une seule chose est claire : comme dans un aquarium, les ressources sont limitées.



HeHe, *Laboratory Planet II*, *Sick Planet-Catastrophes Domestiques N°3*, 2018, installation (aquarium, globe sur moteur, eau, LED, liquide fluorescent). Production pour l'exposition "Eco-Visionaries" à la HeK, House of Electronic Arts Basel, 2018 © HeHe

HeHe est un duo constitué des artistes **Helen Evans** (France-Royaume Uni) et **Heiko Hansen** (Allemagne) basé au Havre. Leur travail porte sur les paradoxes sociaux, industriels et écologiques de la société technologique contemporaine. Croisant différentes disciplines, leur pratique explore les relations entre arts, médias et environnement.

Leur projet monumental *Nuage Vert*, qui envoyait dans le ciel un rai de lumière produit par le pouvoir d'une plante, a gagné le Golden Nica in Hybrid Art au prestigieux festival autrichien Ars Electronica en 2008.

De grandes institutions ont exposé leurs œuvres : Centre Pompidou (Paris), Royal Academy of Arts (Londres), Palais des Beaux-Arts (Bruxelles), MAXXI (Rome), National Art Museum of China (Pékin), Biennale de Lyon...

Hehe est représenté par Aeroplastics Contemporary à Bruxelles.

Œuvres à grande échelle dans l'espace public (sélection) :

Public Works, Ondernemersfonds, Utrecht, Pays-Bas | Triennale de Bruges, Belgique | Maison des Arts Georges Pompidou, Cajarc, Lot | Casino Forum d'art contemporain, Luxembourg | Museum of Contemporary Art, Zagreb, Croatie | Nuit Blanche, Paris | Le Voyage à Nantes | FACT, Liverpool, & The Arts Catalyst, Londres | SKOR, Amsterdam | The Lovelock Art Commission/Cape Farewell in collaboration with MOSI, Manchester | Invisible Dust, Londres | Centre Pompidou, Paris | European Capital of Culture, Luxembourg & Grande Région...

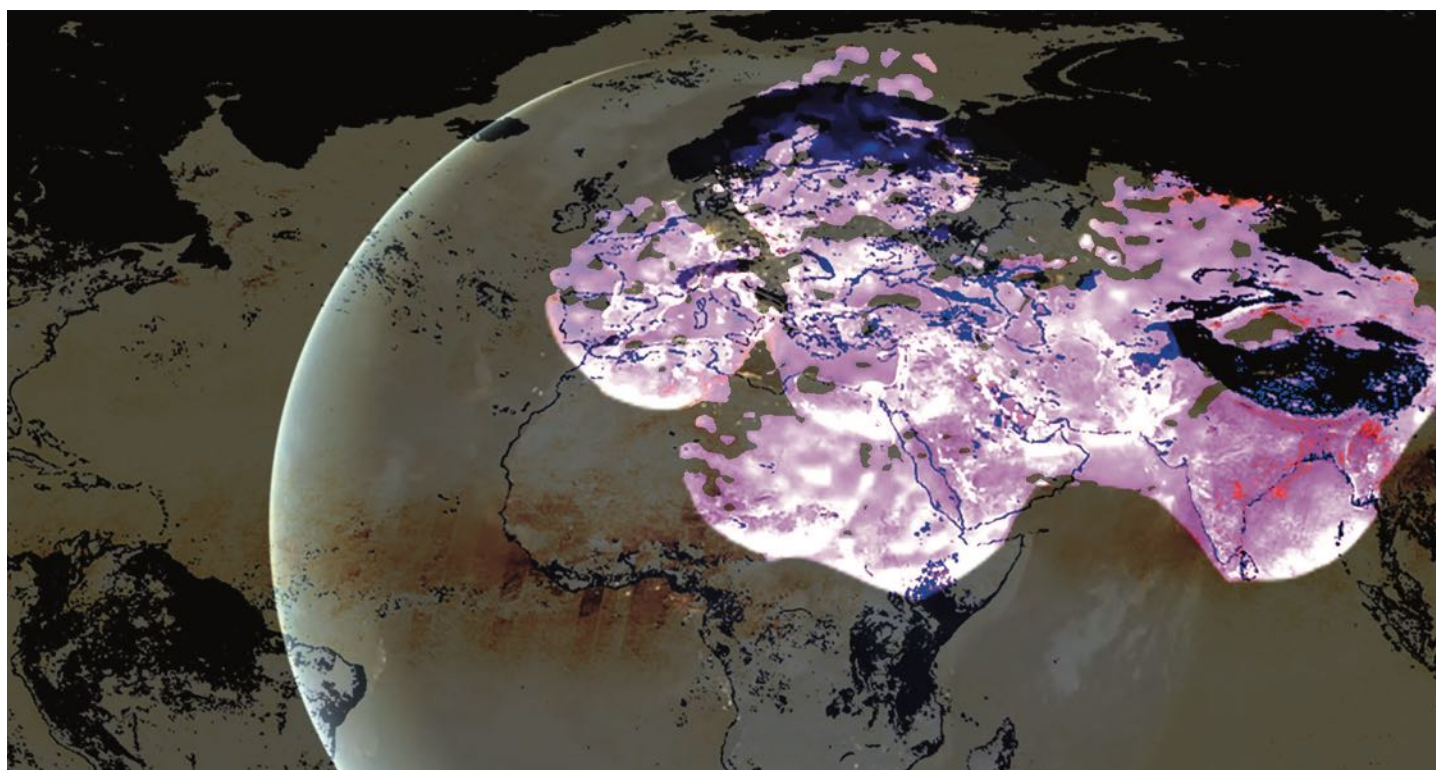
Pepa IVANOVA | Bulgarie

Picturing Earth's Light

installation vidéo, 2021 | première



Pepa Ivanova s'intéresse à l'impact des activités humaines sur la planète et ses écosystèmes. Avec le projet *Picturing Earth's Light*, elle dresse **une cartographie de la lumière sur Terre pour illustrer l'évolution de l'intervention de la présence humaine** dans notre histoire. Le résultat de cette recherche et de cette observation extensionnelle de données est une installation interactive qui utilise des observations, sur Terre et dans l'espace, pour nourrir des nombres, continuellement changeants selon les fluctuations lumineuses. Performative et sonore, cette installation est construite à partir des différentes informations jouant un rôle dans le montant total de la lumière visible sur Terre : les rotations de la Terre autour du Soleil, les conditions météorologiques, la pollution de l'air, la lumière artificielle (liée à la population humaine et au minage de ressources naturelles), le montant de bioluminescence (l'importance cruciale des plantes dans la production de lumière et dans ce système en respirant et rejetant du carbone). Le cœur de cette recherche se trouve dans la manière dont un simple facteur abiotique vital tel que la lumière visible peut fournir des informations sur l'importance de notre relation symbiotique avec la planète.



Pepa IVANOVA, *Picturing Earth's Light*, 2021, installation vidéo, dalles LEDs et pelouse © Pepa Ivanova

Pepa Ivanova est une artiste interdisciplinaire et chercheuse bulgare basée à Bruxelles. Après avoir étudié le design du verre et de la porcelaine à l'Académie Nationale des Arts de Sofia, elle est titulaire d'un master en arts visuels à la LUCA School of Arts de Bruxelles.

Ses travaux récents questionnent les valeurs épistémologiques des langages numériques et leurs traductions scientifiques et artistiques. Fascinée par la manière de matérialiser la temporalité, elle crée des installations ayant la faculté de s'altérer, compose des expériences lumineuses et sonores, et élabore des scénarios physiques pour ses installations interactives.

Expositions et festivals (sélection) :

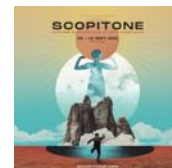
Design Museum, Gand, 2020 | Centre Wallonie-Bruxelles, Paris, 2019 | KIKK, International Festival of Digital & Creative Cultures, Namur, 2019 | Water, Contemporary Art Festival, Burgas, Bulgarie, 2019 | Goethe Institute, Thessalonique, Grèce, 2018 | Institute of Contemporary Art [BAZA Award laureate], Sofia, Bulgarie, 2018 | HISK [laureate project], Institut des Beaux-Arts de Gand, 2017 | Pianofabriek Cultural Center, Ciclope, Bruxelles, 2015 | Interactivos?'12 Ljubljana, Obsolete Technologies of the Future [with @Ljudmila], Ljubljana, Slovénie, 2012...

www.pepaivanova.com

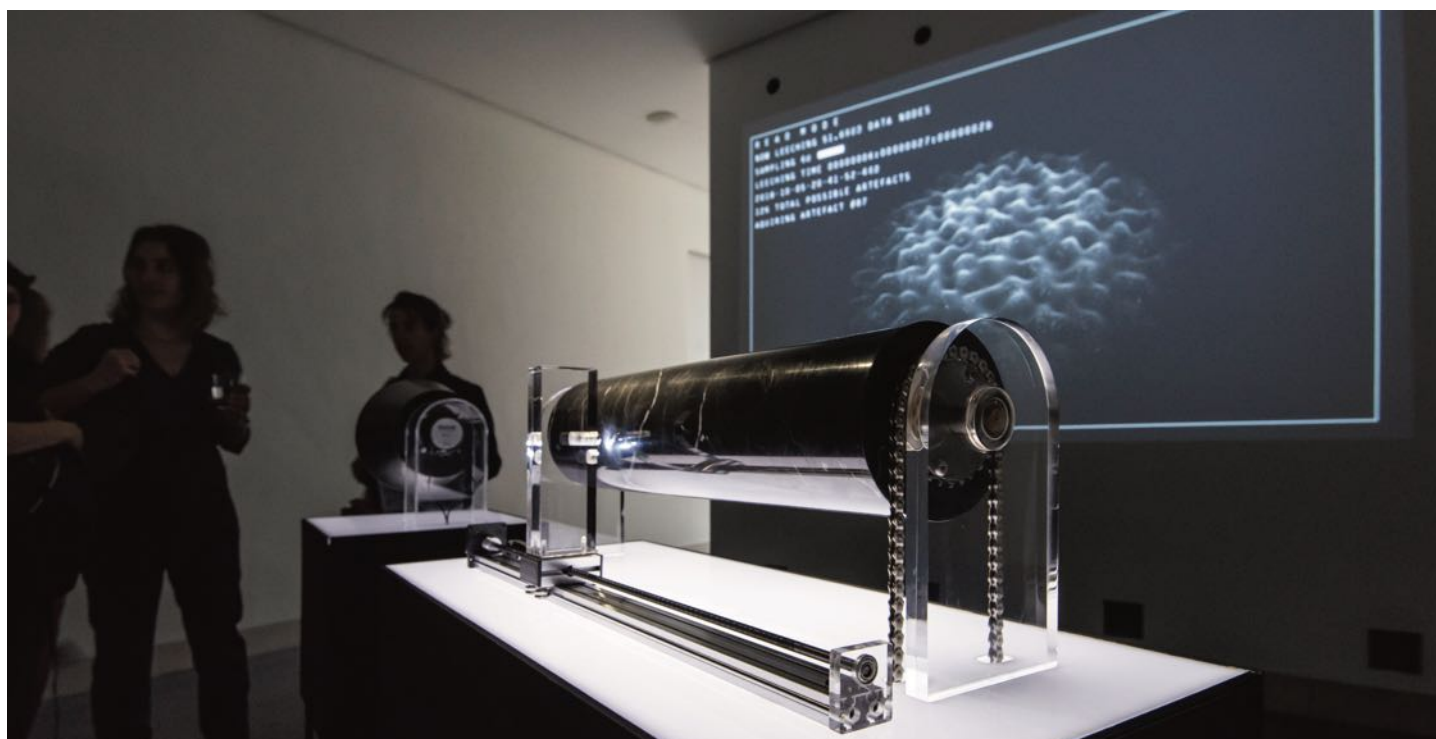
Mathilde LAVENNE | France

Artefact Digital Necrophony

installation, 2016



Existe-t-il un au-delà numérique ? Et si oui, quels messages pourraient nous en parvenir et sous quelle forme ? Quel serait le lien entre la nature, la matière et le monde de données partagées que nous sommes en train de créer ? *Artefact #0 Digital Necrophony* est une installation sonore et numérique qui s'inscrit dans une démarche de recherche archéologique du médium, de la communication et de l'émergence d'un questionnement métaphysique lié à l'instrument scientifique. L'installation s'inspire du gramophone à cylindre d'Edison, dont elle reprend la forme mais en transforme le dispositif cherchant à capter à travers les ondes, les fréquences, les vibrations des messages d'une autre dimension. L'ensemble propose **un regard critique sur la façon dont l'ère numérique bouleverse notre rapport à la matière et à la nature**. Celle-ci est ici sublimée et mise en abyme par un monolithe de marbre noir isolé et étudié tel un sarcophage, élément étrange, énigmatique et mortuaire.



Mathilde LAVENNE, *Artefact #0 Digital Necrophony*, 2016, installation (marbre, gramophone, vidéo, son). Production Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains, en collaboration avec l'IRCAM et le Fabricarium de l'institut Polytech de Lille © Mathilde Lavenne – Photo : Frank Kleinbach

VIDÉO : <https://vimeo.com/200334815>

Mathilde Lavenne est une artiste française. Après avoir initié sa pratique artistique autour du dessin, elle oriente en 2011 sa démarche vers les technologies émergentes et les outils numériques, l'écriture de courts-métrages et les installations numériques. Sa démarche emprunte autant aux sciences de la terre qu'aux sciences naturelles et humaines et elle aborde le voyage sous l'angle de la fouille, de la matière et de l'errance. Diplômée de l'École supérieure d'art de Tourcoing et de l'École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg, elle intègre de 2014 à 2016 la promotion Alain Resnais du Fresnoy à Tourcoing, puis en 2019 la Casa de Velázquez, Académie de France à Madrid.

Expositions et festivals (sélection) :

Uppsala Internationella Kortfilmfestival, Uppsala, Suède, 2020 | L'Étrange Festival, Forum des images, Paris, 2020 | Vidéoformes, Clermont-Ferrand, 2020 | Imagine Science Film Festival, New York, 2019 | Ann Arbor Film Festival [Best experimental Film Award], Michigan, 2019 | Milano Film Festival, Milan, 2019 | Tampere Film Festival, Tampere, Finlande, 2019 | "La fin des forêts", Festival ¡Viva Villa!, Collection Lambert en Avignon, 2019 | "Human aspect", WRO Media Art Biennale, Wrocław, Pologne, 2019 | "Chroniques", Biennale des imaginaires numériques, FRAC Provence-Alpes-Côte d'Azur, Marseille, 2018 | Ars Electronica [Golden Nica Prize], Linz, Autriche, 2018... www.mathildelavenne.com

Anne-Sarah LE MEUR | France

Omni-Vermille

polyptyque vidéo, 2020



Quelle est **la relation entre la peinture et l'art numérique** ? Anne-Sarah Le Meur explore ce lien grâce aux images 3D en temps réel qu'elle génère par ordinateur. Le code programmé permet à des points lumineux d'osciller sur un fond sombre. Les couleurs se déplacent tantôt de manière dynamique, tantôt de manière calme sur la surface de projection ; elles évoquent tantôt la plasticité, tantôt la profondeur. Cette métamorphose continue confère au contenu des images une qualité sensuelle, voire vivante. La métamorphose conçue par les algorithmes ouvre à la peinture une nouvelle morphologie temporelle des couleurs et des formes. Présentée pour la première fois en mars 2020 au ZKM Karlsruhe, l'installation *Omni-Vermille* est accompagnée d'une composition sonore stéréophonique de Jean-Jacques Birgé. Les sons suivent le jeu des couleurs, pour se détacher à nouveau l'instant d'après : la combinaison du son et de l'image résulte entièrement des lois de la simultanéité aléatoire.



Anne-Sarah LE MEUR, *Omni-Vermille*, 2020, polyptyque vidéo © Anne-Sarah Le Meur

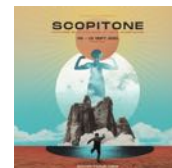
VIDÉO : <https://zkm.de/en/media/video/omni-vermille>

Depuis bientôt trente ans, **Anne-Sarah Le Meur** utilise l'ordinateur et le langage informatique pour créer ses images. Les nombres, itérations et boucles qu'elle explore et mélange, modulent les formes, les couleurs. Tout en revendiquant un héritage pictural (Turrell, Rothko, Monet, Guston...), elle cherche les limites de l'image de synthèse : quelle serait la 3D la plus élémentaire possible techniquement ? L'image 3D peut-elle être plane plutôt qu'ostensiblement tridimensionnelle ? Le corps de l'artiste influence-t-il encore la création lorsque celle-ci s'enracine dans l'informatique ? Émerge ainsi un monde onirique, abstrait certes, mais vivant, grouillant, étrangement organique, quasi-sensuel.

Expositions et manifestations (sélection) :

ZKM, Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe, 2020 | Villes utopiques, sociétés programmées, Festival Simultan, Timișoara, Roumanie, 2020 | "10 ans !", Galerie Charlot, Paris, 2020 | "Rose Apothéose" [solo show], Galerie Charlot, Paris, 2019 | "Au creux de l'obscur" [rétrospective], Le Cube, Issy-les-Moulineaux, 2018 | "Vermille", Nuit Blanche off, Bibliothèque Forney, Paris, 2017 | "Regarder et voir", Galerie RuArts, Moscou, 2015 | "Beyond-Round" [installation interactive cylindrique], ZKM_Kubus, Karlsruhe, 2011 | "Blouante" [performance], Festival Madatac, Madrid, 2010 | "Etres-entr...", The Computer in Abstraction, Iota Salon, UCLA, Los Angeles, 2010 | "Gris-Moire", Festival Cimatrics, Bruxelles, 2009...

aslemeur.free.fr



Passengers

installation, 2020 | création | présentée au Jardin des Plantes de Nantes

Passengers propose une expérience contemplative et introspective, une capsule spatio-temporelle, suspendue entre passé et futur, qui questionne notre propre finitude. *Passengers* a pour enveloppe un container qui s'ouvre de chaque côté et révèle une perspective cadrée sur son site d'exposition. L'intérieur kaléidoscopique reflète et multiplie l'environnement extérieur en fonction du point de vue du spectateur. Chaque visiteur est invité à traverser l'installation pour y voir **son image infiniment démultipliée dans un paysage de pixels mouvants**. L'abstraction géométrique des compositions joue avec le mouvement physique du spectateur dans le but de créer une distanciation avec son propre corps. Capsule itinérante invitant au voyage, *Passengers* a été montrée l'an dernier à la Fondation Vasarely d'Aix-en-Provence. Dans le cadre de Scopitone, elle est présentée dans l'espace public au Jardin des Plantes de Nantes.



Guillaume MARMIN, *Passengers*, 2020, container, infinite room, miroir, LEDs, son © Guillaume Marmin

VIDÉO : <https://vimeo.com/504726621>

Formé à l'Université Lyon II et à l'ARFIS, Guillaume Marmin conçoit des dispositifs audiovisuels. Connecté depuis le début à la scène musicale et au spectacle vivant, son travail s'inscrit dans un renouveau de la création visuelle en s'affranchissant des formes classiques de narration et des supports scéniques traditionnels. Influencé par des réalisateurs expérimentaux comme Len Lye ou Stan Brakhage, il recherche un langage commun entre images et sons, un alphabet synesthésique fait de rythmes, de contrastes et de figures épurées en mouvement.

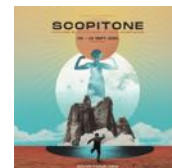
S'appliquant à oublier l'écran, il expérimente sur tout type de surfaces : mapping, projections, corps en mouvement ou fumée... Ses œuvres immersives et ses installations dans l'espace public sont l'occasion de collaborer avec architectes, scénographes, éclairagistes et musiciens.

Malgré l'usage d'outils apparaissant comme technologiquement avancés et l'intervention de médias numériques, son travail évite l'écueil d'un art entièrement tourné vers le virtuel et illustre toute l'ambivalence entretenue par notre époque dans sa relation entre nature et technologie.

Elise MORIN | France

Spring Odyssey

installation (vidéo, photo, plantes et réalité augmentée), 2019-2021 | création (volet réalité augmentée)



Une plante mutante fonde le socle du projet multimédia *Spring Odyssey* qui propose plusieurs expériences hybrides autour de l'invisibilité de la radioactivité. En collaboration avec des biologistes, les expert-e-s de la NASA tentent de découvrir **le secret de la résistance à la radioactivité**, compétence essentielle pour survivre à une hypothétique colonisation de l'espace ou pour une reconquête du vivant terrestre. Ce secret est potentiellement caché dans un des territoires les plus radioactifs : la "forêt rouge" ukrainienne. Située à moins d'un kilomètre de la centrale de Tchernobyl, elle est devenue, depuis la catastrophe, un observatoire où des réponses sont cherchées, trouvées et fantômes, un territoire à la fois réel et creuset frictionnel. Entre fragilité, force et résilience, notre relation à ce monde abîmé s'esquissera à travers la complicité tissée avec une plante mutante réelle et virtuelle afin d'ouvrir une voie possible au "vivre avec". Il ne s'agit pas de nier la catastrophe écologique, loin de là, mais de repenser le monde à partir de tous les organismes vivants, sources d'enseignement, qui co-existent aujourd'hui, qu'ils soient mutants ou pas, visible ou non, sans hiérarchie.



Elise MORIN, *Spring Odyssey*, 2019-2021, vidéo © Elise Morin, ADAGP Paris 2021

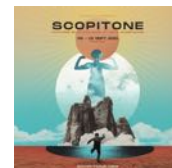
VIDÉO : <https://vimeo.com/479863443>

Formée à l'enseignement de l'Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris, de la Central Saint Martins College de Londres, puis de la Tokyo University of the Arts à Tokyo, **Elise Morin** développe une pratique interdisciplinaire ancrée dans la pensée écologique qui interroge notre relation au visible et aux modes de coexistence. Les dispositifs de conception et de production génèrent des collaborations avec des scientifiques, des communautés locales, des ingénieurs, des musiciens, des philosophes. Son engagement dans la création a été récompensé par l'attribution du prix Solomon R. Guggenheim [USA] the Best of Lab art and sustainability 2012.

Expositions (sélection) :

"Il n'y a plus de saisons", Mains d'Œuvres, Saint-Ouen, 2020 | Lille Métropole Capitale Mondiale du Design, 2020 | Festival Annecy Paysages, 2020 | "Waste Landscape #6" [solo show], Gaotai Gallery, Urumqi Xinjiang, Chine, 2019 | "Data Mining Panorama" [solo show], Bloomberg's offices, Londres et Paris, 2017 | "Waste Landscape #5" [solo show], The Post Contemporary Woodside, New York, 2015 | Moscow Biennale, National Center for Contemporary Arts, Moscou, 2015 | "Waste Landscape #3" [solo show], MNAC, Musée National d'Art Contemporain de Bucarest, Roumanie, 2013 | "Waste Landscape #1" [solo show], Le Centquatre, Paris, 2011...

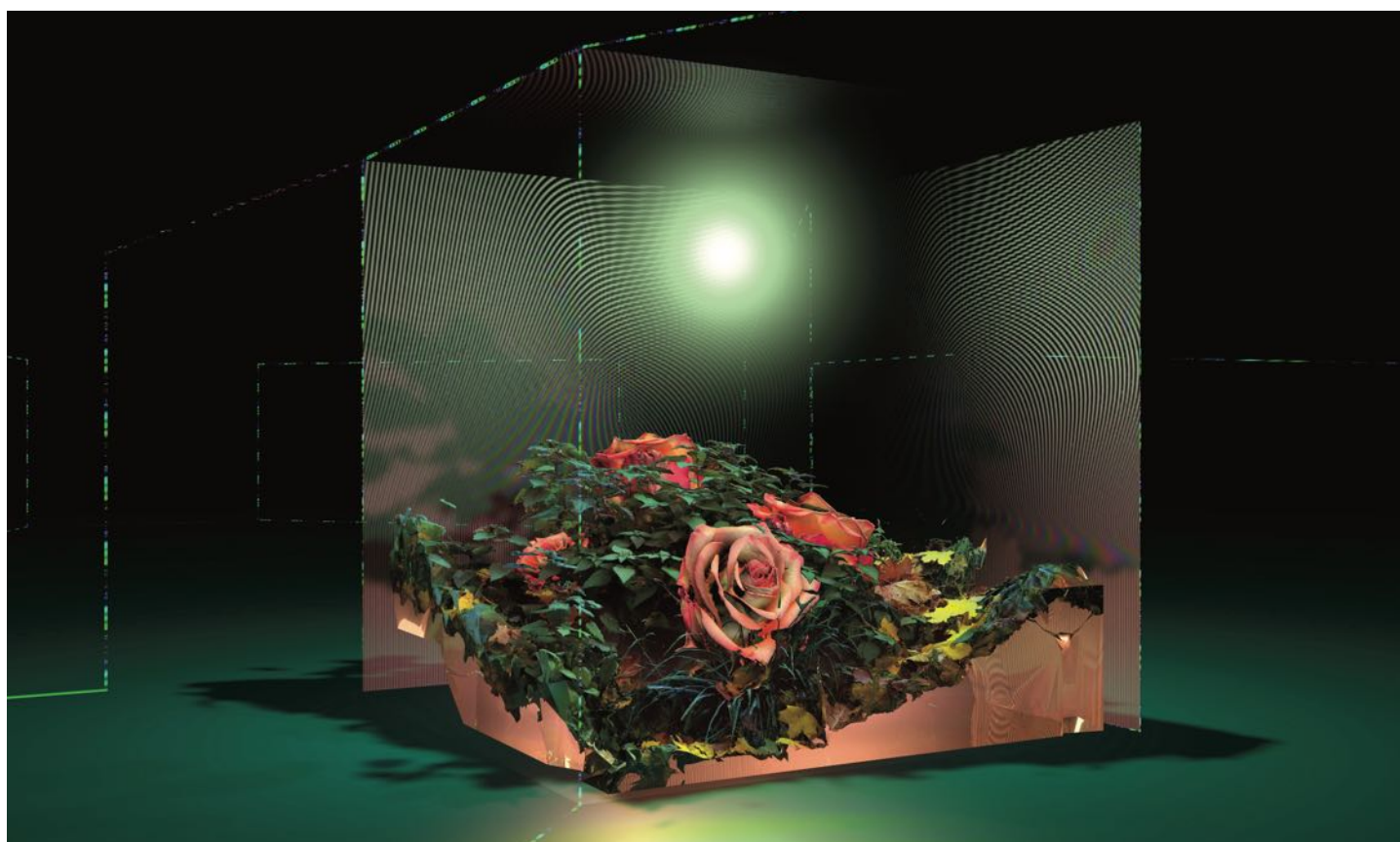
www.elise-morin.com



Floralia

quadriptyque vidéo, 2021

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



Sabrina RATTÉ, *Floralia*, 2021, animations 3D, photogrammétrie, images de synthèse, papier peint. Durée 4'00". Trame sonore d'Andrea-Jane Cornell. © Sabrina Ratté – Courtesy Galerie Charlot, Paris

VIDÉO : <http://sabrinaratte.com/FLORALIA-2021>

Sabrina Ratté est une artiste d'origine canadienne vivant à Paris. Sa pratique s'intéresse aux multiples manifestations de l'image numérique : la vidéo analogique, l'animation 3D, la photographie, l'impression, la sculpture, la réalité virtuelle et l'installation. L'intégration continue de nouvelles techniques appuie formellement les thèmes qui traversent ses œuvres tels que l'influence psychologique qu'exerce l'architecture et l'environnement numérique sur notre perception du monde et la relation que nous entretenons avec l'aspect virtuel de l'existence. Elle a été nommée pour le Prix Sobey pour les arts en 2019 et 2020.

Expositions et festivals (sélection) :

Centre Pompidou, Paris, 2021 | ISEA, Montreal, 2020 | Elektra, festival international d'art numérique, Montréal, 2019 | Shenzhen New Media Art Festival, Chine, 2019 | "Cité Jardin" [solo show], Galerie Charlot, Paris, 2019 | Cleveland Museum of Art, USA, 2019 | "Cité Jardin" [solo show], Ellephant Gallery, Montréal, 2018 | Mirage Festival, Lyon, 2018 | Musée national des beaux-arts du Québec, Québec, 2018 | Dolby Laboratories [solo show], San Francisco, 2016 | Montreal Digital Art Biennial, Montréal, 2016 | "Dreamlands: Immersive Cinema and Art, 1905–2016", Whitney Museum of American Art, New York, 2016 | Künstlerhaus Bethanien [solo show], Berlin, 2015...

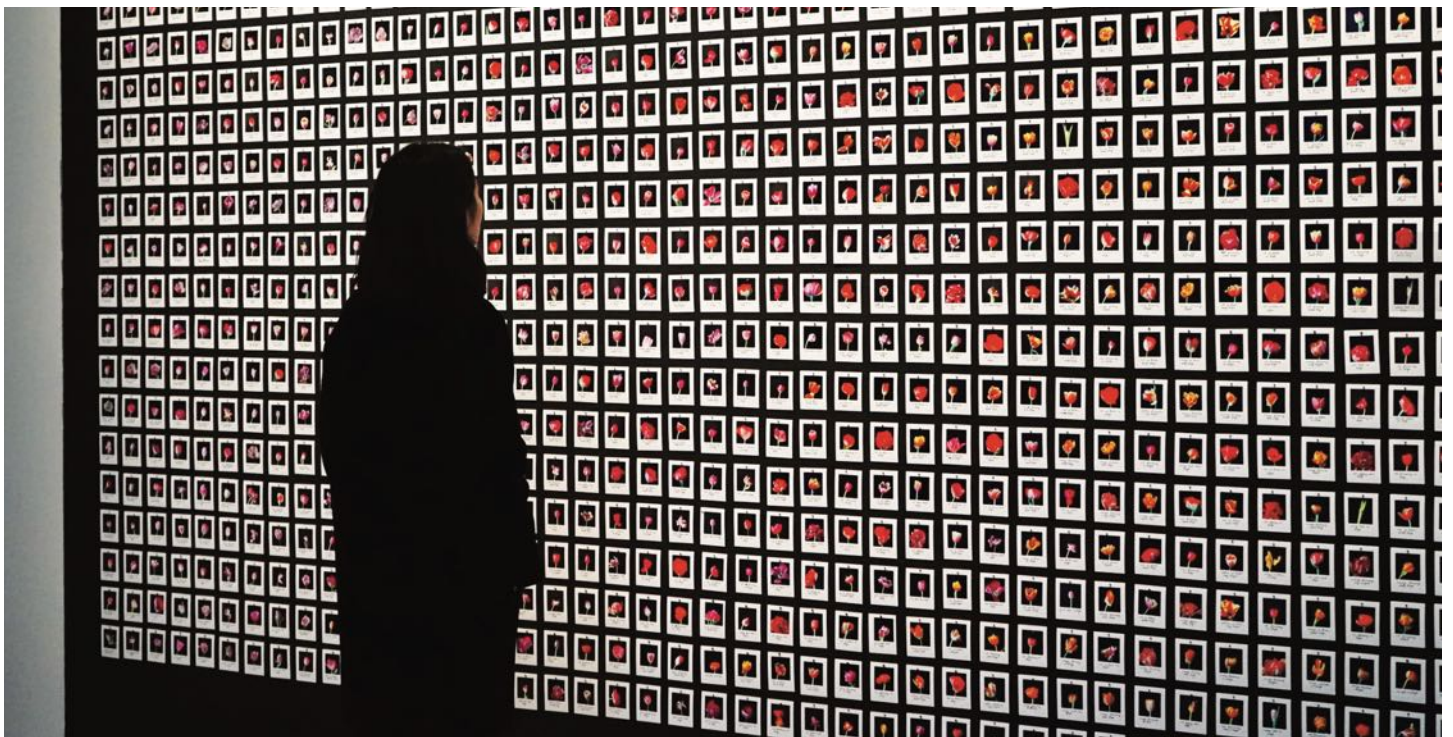
www.sabrinaratte.com

Mosaic Virus

triptyque vidéo, 2019



Mosaic Virus est une installation vidéo sur trois écrans générée par une intelligence artificielle de tulipes, créant une nature morte hollandaise pour le XXI^e siècle. Au cours d'une saison des tulipes passée à Amsterdam, Ridler a collecté **dix mille tulipes** qu'elle a ensuite photographiées et classées à la main pour l'ensemble de données. Tirant des parallèles historiques de la "Tulipomanie" qui a balayé les Pays-Bas au XVII^e siècle, les rayures sur les tulipes **répondent à la hausse et à la baisse des prix du bitcoin**, établissant un parallèle avec l'hystérie et la spéculation sur les cryptomonnaies d'aujourd'hui.



Anna RIDLER, *Mosaic Virus*, 2019, triptyque vidéo © Anna Ridler

VIDÉO : <https://vimeo.com/399861718>

Basée à Londres, Anna Ridler est artiste et chercheuse. Elle travaille sur les systèmes de connaissance et la manière dont les technologies sont créées afin de mieux comprendre le monde. Elle s'intéresse particulièrement aux idées de mesure et de quantification et à leur rapport avec le monde naturel. Son processus implique souvent de travailler avec des collections d'informations et des ensembles de données, pour créer des récits nouveaux et inhabituels.

Titulaire d'une maîtrise en conception de l'expérience de l'information du Royal College of Art de Londres, d'une licence en littérature et langue anglaises de l'université d'Oxford, ainsi que de bourses au Creative Computing de l'UAL, University of the Arts London, elle a été sélectionnée parmi les neuf "artistes pionniers" explorant le potentiel créatif de l'IA par Artnet.

Expositions et festivals (sélection) :

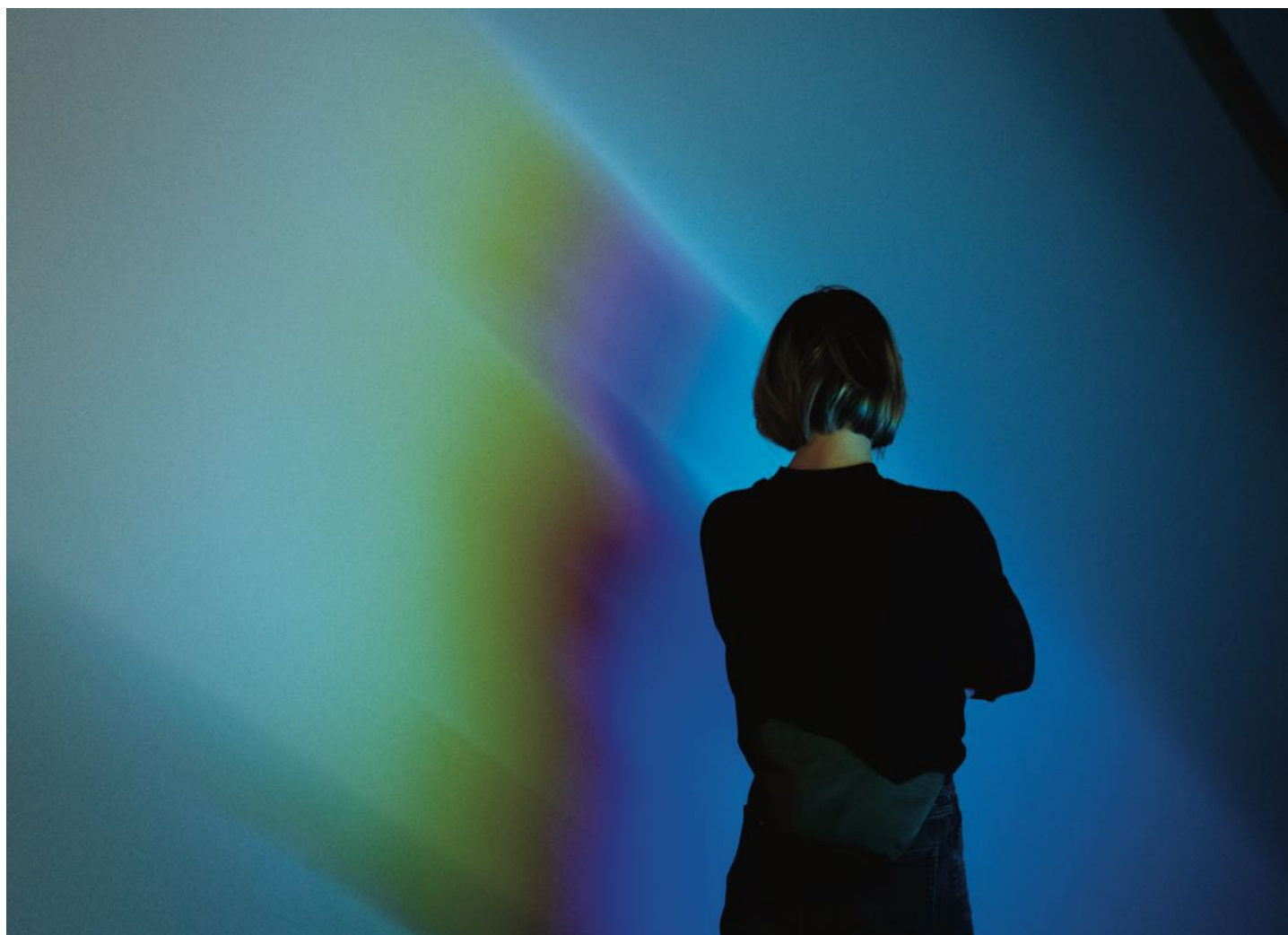
Cairotronica, Le Caire, Egypte, 2021 | "AI: More than Human", Groninger Forum, Groningen, 2020 | "Mutations/ Créations : Neurones, les intelligences simulées", Centre Pompidou, Paris 2020 | "Laws of Order and Form" [solo show], The Photographers' Gallery, Londres, 2020 | Shanghai Centre of Photography, Chine, 2020 | "The Abstraction of Nature" [solo show], Aksioma, Ljubljana, Slovénie, 2020 | "Cryptobloom" [solo show], A+T Espacio de Fundación Telefónica, Mexico, 2019 | "Dreaming, Automated" [solo show], Robert L. Ringel Gallery Purdue University, Indiana, USA, 2019 | "City of Participatory Visions", ZKM, Karlsruhe, 2019 | "AI: More than Human", Barbican Centre, Londres, 2019 | "Entangled Realities", HeK, House of Electronic Arts Basel, Suisse, 2019 | "Error: Fake Failure", Ars Electronica, Linz, 2018 | "Artificially Intelligent Display", V&A Museum, Londres, 2018...



Resolution

installation lumineuse, 2021 | première

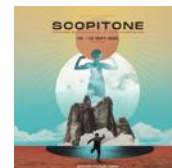
Des barres LED montées sur pied, contrôlées par des servomoteurs, sont disposées dans l'espace. Elles baignent la pièce d'une lumière blanche stable ou oscillante. Ce blanc résulte d'une synthèse additive, les barres projettent une multitude de couleurs. Les personnes, en entrant dans le champ lumineux, cassent la synthèse. Leurs ombres font apparaître sur les murs **la multitude de couleurs qui composent le blanc**. Les rotations des barres mettent les ombres en mouvement. Un dispositif sonore, par des variations de fréquences, appuie les mouvements physiques ou lumineux.



Luce TERRASSON, *Resolution*, 2021, installation (LEDS, mécanique) © Cela – Photo : Clément Leveau

Luce Terrasson est designer graphique et textile, plasticienne et membre du **collectif Cela**, une société de jeunes compositeurs, musiciens, dessinateurs, graphistes, photographes qui ont décidé de créer ensemble, de partager leurs passions pour construire un univers à mi-chemin entre le singulier et l'universel. Les différentes spécialités de chacun se rencontrent au sein des diverses réalisations. Elles sont réfléchies par tous pour servir un projet unique et global qu'est l'œuvre de "Cela". Un dessin, un son, un mouvement, utilisé et réutilisé, transposé d'un médium à l'autre prend un sens nouveau. Des glissements s'opèrent. L'expérimentation est au cœur de la démarche, et chaque nouvelle idée est poussée dans ses retranchements. C'est ainsi que l'identité du collectif s'est construite autour de travaux innovants, sensibles et techniques à la fois. De manière globale, la vidéoprojection, la performance participative ainsi que le dispositif immersif sont les principaux outils mis en place dans le travail de "Cela".

Claire WILLIAMS | France / Belgique



Les Æthers

+

Zoryas

installation, 2020

installation, 2019

Les Æthers est un projet qui questionne nos rapports avec l'invisible et explore les relations à nos instruments et technologies modernes. Ancré dans les recherches menées par la science depuis le XIX^e siècle, mais aussi nourri par les sciences parallèles ou occultes ouvertes par les chercheurs à cette époque, le projet vise à **rendre sensible la densité du vide** à travers lequel nous communiquons. Ce milieu – que certains appellent "éther" et d'autres "fluide" ou "corps" – est traversé par des forces, des effluves, des ondes qui émanent des êtres animés et inanimés : les rayons cosmiques, les pensées des humains, les flux vitaux, les énergies des médiums, la voix des morts... ce à quoi s'ajoute aujourd'hui données satellites, wifi, ondes radio et conversations téléphoniques...

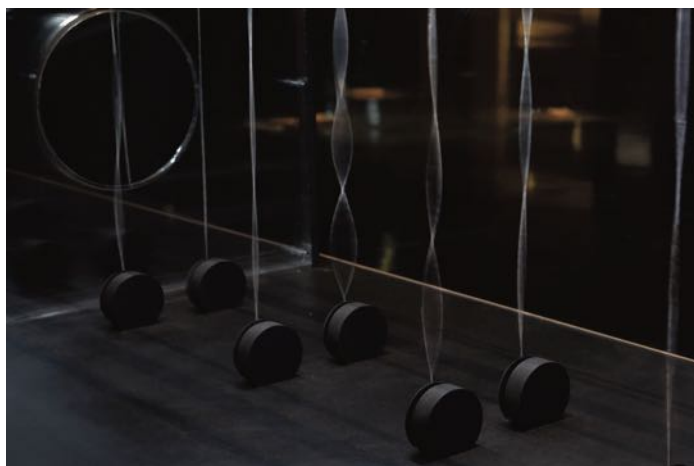
L'installation matérialise en direct les variations électromagnétiques du lieu d'exposition. Une antenne scanne le lieu à la recherche des fantômes électromagnétiques qui le traversent. Un programme traduit ces flux en vibrations mécaniques, rendus visibles par huit cordes se modulant selon les intensités et la nature de ces ondes. Un œilleton propose au spectateur de regarder au travers, il aperçoit alors des effluves qui émanent des cordes, transcendant l'air, telle de minuscules variations à l'origine des phénomènes sonores qui se matérialise sous nos yeux.



Claire WILLIAMS, *Zoryas*, 2019, sculpture verre soufflé, gaz rares, électricité, son. Production Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains © Claire Williams

VIDÉO : <https://www.youtube.com/watch?v=xUKdDUGoydI>

Zoryas est constituée de six formes reposant au centre d'un grand disque plat. Elles sont emplies des gaz qui composent le milieu interstellaire – argon, néon, krypton, xénon, nitrogène... – et sont tissées de la même étoffe que le soleil : le plasma. Quatrième état de la matière, le plasma compose 99 % de notre univers visible mais aucun des 100 % de celui dans lequel nous évoluons. C'est ce qui rend étrange le fait d'entendre son activité comme venant de l'intérieur de notre corps lorsque nous posons nos coudes sur l'anneau qui ceint le grand disque plat. Toute l'installation pulse au rythme de **l'activité électromagnétique du soleil**.



Claire WILLIAMS, *Les Æthers*, 2020, cordes, moteurs, son. Production Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains © Claire Williams

VIDÉO : <https://vimeo.com/483475913>

De la machine à tricoter hackée jusqu'aux textiles transformés en surfaces de captations, les œuvres de **Claire Williams** s'inscrivent à la croisée des univers textiles, sonores et électroniques. Diplômée d'un master en design textile à l'ENSAV La Cambre et du Fresnoy - Studio national des arts contemporains, elle crée des dispositifs alliant artisanat et électronique ou elle sculpte des composants électroniques afin de rendre visibles les mouvements électromagnétiques.

Expositions (sélection) :

"Textilités", Be Craft, Anciens Abbatoirs de Mons, Belgique, 2021 | "La page manquante, Renaud Auguste-Dormeuil", Centre Wallonie-Bruxelles, Paris, 2021 | Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains, Tourcoing, 2020 | "Tonotech", Le Signe, Centre National du Graphisme, Chaumont, 2019...

www.xxx-clairewilliams-xxx.com