

ELECTROPIXEL 10.1

L'ÉPREUVE du TEMPS SAUVAGE

Exposition du 26 septembre au 31 octobre 2020
Plateforme Intermédia

Krypt'Art +
Jean-Luc Arru & Jean-Luc Branchereau

Sophie
Keraudren-
Hartenberger

Gabriel Vogel

CarbonDeath

Benoît Travers

Chloé Malaise & Richard Malaise

Fryderyck Expert & Jérémy

SOMMAIRE

p.4	A l'épreuve du temps sauvage
p.5	Le festival Electropixel
p.6	Fryderyck Expert & Jérémy Picard – « A table »
p.10	Chloé Malaise & Richard Malaise – « Deus ex Machina »
p.14	Benoît Travers – « Ébrèchement miroirs, phase 1 » « Ébrèchement billots de boucher » « Tremblements de pierres »
p.18	Gabriel Vogel
p.22	Krypt'Art + Jean-Luc Arru & Jean-Luc Branchereau « Carbon Based Lifeform »
p.26	Sophie Keraudren-Hartenberger – « Glowing »
p.30	CarbonDeath – « Au détour de »

À L'ÉPREUVE DU TEMPS SAUVAGE

Tout est fait pour faire disparaître ce qui est sauvage en nous et autour de nous. Que ce soit le cadre scolaire, le travail, la sécurité, le polissage (bétonisation), des moindres recoins de la planète jusqu'au contrôle de l'image et du langage sur internet et dans l'espace public : tout devient prétexte à contraindre l'autre. Cet étranger dont parle Jacques Derrida qui nous remet en question et nous permet de se construire et d'évoluer, celui que l'on tente de rejeter qu'il soit en nous, extérieur, humain, animal ou ailleurs.

“A l'épreuve du temps sauvage” a été abordé de différentes manières par les artistes que nous avons invités dans cette édition décalée du festival Electropixel. Autant par des propositions d'investir des territoires ambigus dans l'espace public que par des performances improvisées dans des lieux abandonnés ou de passage, tout un ensemble de propositions qui pose la question du sauvage dans sa possibilité et sa disparition.

Où se trouve ce temps sauvage? Que signifie le fait d'éprouver une temporalité? Mais aussi qu'est-ce que le sauvage? De quoi parle t-on? Et pourquoi parler de temps sauvage à une époque où tout est fait pour effacer ce qui reste de sauvage en nous? De nombreuses questions sont posées à travers cette exposition sans forcément de réponses car nous ne sommes pas ici pour répondre mais plutôt pour questionner, imaginer d'autres façons d'aborder ce thème.

Les artistes invités ont tous ressentis ce sujet comme important dans leur pratique, un phénomène sous-jacent, entre se normaliser pour correspondre à quelque chose qui nous est obligé ou encore sortir du cadre, aller en dehors de, pour affirmer d'autres possibles. Une exposition que nous traversons comme un acte qui peut nous transformer tout en regardant - écoutant mais aussi en construisant son propre cheminement de questions et de réflexions critiques sur ce qui se passe en ce moment un peu partout sur la planète.

Le Festival Electropixel

Festival des cultures numériques émergentes et pratiques électroniques libres

Electropixel s'inscrit dans un réseau international de festivals d'arts électroniques. Le festival ouvre un espace singulier permettant la rencontre d'artistes (audiovisuels, musiciens, plasticiens, intermédiés, performeurs, etc.), théoriciens, programmeurs, bidouilleurs, et inventeurs de tous bords et des fabriques du quotidien.

Pour l'été 2020 nous avons envisagé d'organiser Electropixel #10 à Tokyo, Paris et Nantes. Nous avons reporté cette édition pour une date ultérieure cependant nous avons souhaitons organiser une version intermédiaire qui répondrait au contexte actuel pour créer du lien entre les artistes et le public selon certaines formalités.

Proposer pour dépasser

Il s'agit de proposer un cadre de diffusion aux artistes pour qu'ils puissent continuer à présenter leurs recherches

artistiques pour ne pas rester dans une situation d'enfermement et de déconnexion avec le public. Dépasser une condition est aussi au cœur du questionnement artistique : l'art n'est pas le lieu de la résignation. En dépit de grandes difficultés pour les artistes à vivre de leur art, se posent toujours pour eux les questionnements sur le sens, la vibration créative et le désir dans la recherche artistique.

Un événement pour trouver des émancipations libératrices.

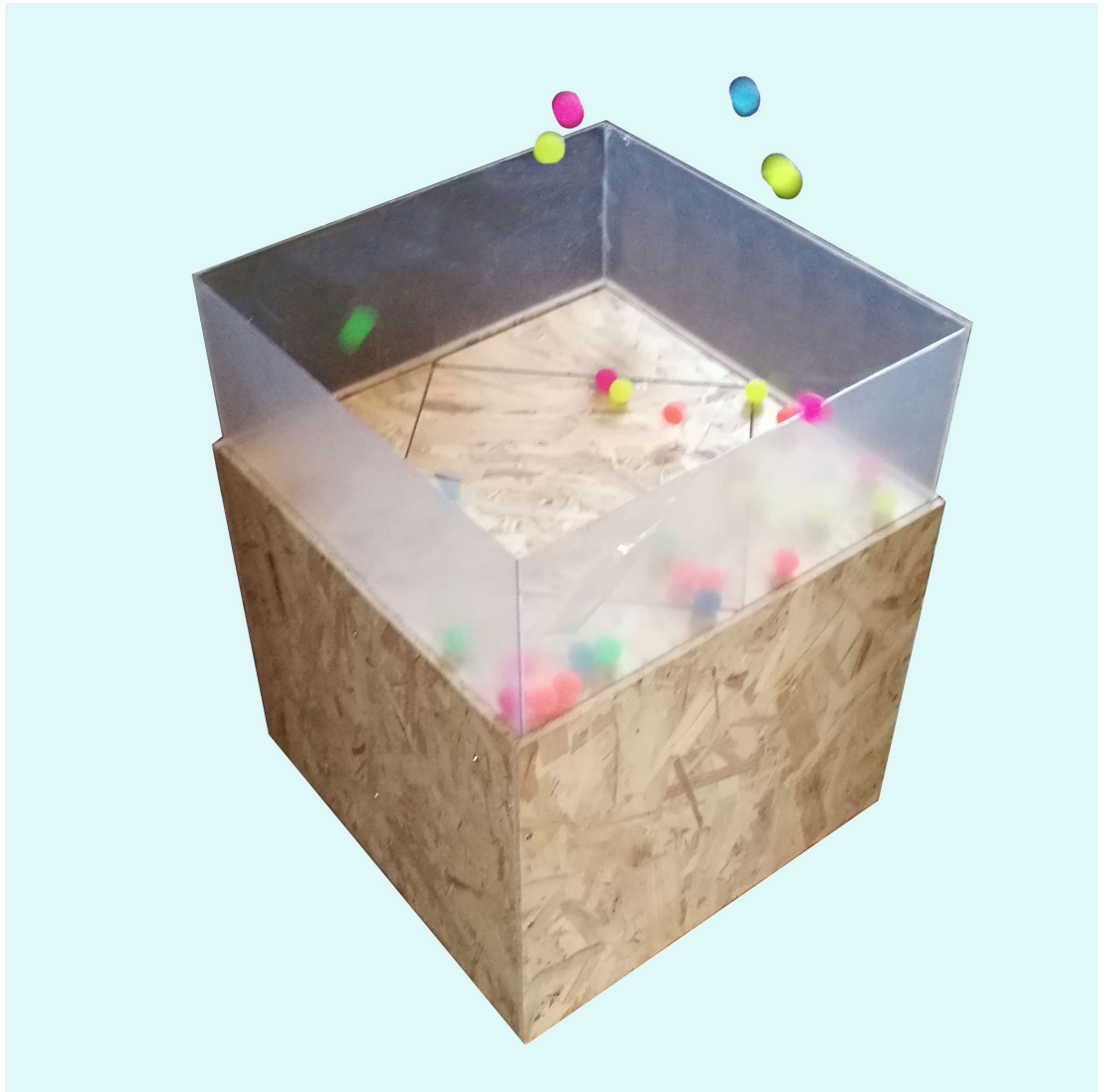
Ce festival est un moment à part, peut-être à la fois une transition ou un générateur d'idées et d'expérimentations. Le concept de festival lui-même est remis en question, le fait que l'on se retrouve autour d'un événement devient quelque chose de compliqué à imaginer. Comment penser un festival au delà du côté festif comme un espace où l'expérience de la diffusion artistique devient plus personnelle, intime,

danciée et prenant en compte un certains nombre de contraintes liées à la pandémie qui peuvent être en contradiction avec l'idée même de festival ? Dans ce nouvel environnement nous avons envisagé un festival qui permettrait de créer des formes d'émancipation face à ces nouvelles obligations, du moins c'est notre intention : à la fois en proposant des cadres de diffusion qui autorisent les artistes à montrer leur travail artistique malgré les restrictions et le public à découvrir des oeuvres sans craindre de grands rassemblements. S'affranchir des contraintes et faire de nouvelles expériences artistiques, en trouvant la façon de présenter la plus juste entre plateformes en ligne et diffusion extérieure maîtrisée selon les contraintes actuelles. Détournement du street art, concert sauvage, micro-événements qui se déplacent, mobilité et rassemblements minimums, projections et installations éphémères dans des lieux atypiques ou abandonnés.

Artistes de l'exposition : Chloé Malaise, Gabriel Vogel, Fryderyk Expert, Carine Léquyer, Julien Le Tallec, CarbonDeath, Sophie Keraudren-Hartenberger, Benoit Travers, Jeremy Picard, Jean-Luc Arru et Jean-Luc Branchereau.

Curation et mise en espace : Apo33 - Jenny Pickett, Robin Plastre, Bénédicte Bontemps, Thibaut Drouillon, Julien Ottavi.

À table



FRYDERYK EXPERT & JÉRÉMY PICARD

Actions réfléchies ou un simple lâcher prise.

« **À table** » est une installation sonore qui invite à perdre la notion du temps à travers le jeu. Détournée de sa fonction première la table basse devient ici instrument. 120 balles rebondissantes permettent de jouer et composer seul ou à plusieurs autour d'elle ; la répétition de gestes simples participent alors à créer une synergie envoûtante.

Artiste nantais, **Fryderik Expert** développe une pratique musicale, artistique et numérique.

Passionné par les cultures du numérique, l'univers DIY et la création artistique, **Jérémy Picard** est amené à travailler en tant qu'auteur multimédia, intégrateur web et bricoleur en tout genre.

Comment est née votre collaboration ?

Nous nous sommes rencontrés adolescents via nos pratiques musicales. Depuis nous avons mis à profit notre amitié pour réaliser divers projets autour de l'art sonore, graphique et multimédia.

Nos profils personnels se complètent assez bien, ce qui nous permet d'aborder des pratiques pluridisciplinaires.

Nous avons récemment orienté nos expériences vers une forme éducative, à travers le collectif "La Bricool". Nous réalisons des ateliers électroniques et de circuit bending ainsi que des installations orientées vers des pratiques ludiques.

C'est donc naturellement que nous avons eu envie de collaborer sur le projet « A table » suite à l'invitation d'APO 33.

En quoi le thème "A l'épreuve du temps sauvage" vous a-t-il influencés ? Comment cela a-t-il de façon plus ou moins consciente imprégné votre travail?

"Apprendre en s'amusant pourrait être notre devise."

Nous avons fait le choix d'orienter notre projet sur la notion d'épreuve induite par le temps sauvage.

Post confinement, nous avons beaucoup abordé la question de l'habitude et de l'ennui.

La nature de l'homme le contraint à subir le passage du temps, alors pourquoi ne pas mettre ce temps à profit ! Inspiré par le contexte actuel nous avons décidé de proposer un outil permettant d'une certaine manière d'outrepasser l'épreuve du temps sauvage.

Quel a été votre processus de travail pour « A table » ?

Suite à l'expérience de longues périodes d'attentes et de questionnements, nous avons laissé notre âme d'enfant innover. Au travers des jeux et d'actions chronophages, nous avons pris conscience de la simplicité et du plaisir de se laisser aller à une activité envoûtante.

L'utilisation de balles rebondissantes c'est alors imposée à nous.

Nous avons pris le parti d'utiliser un mobilier commun à beaucoup de foyers qui est la table basse dans le but de le détourner vers un usage récréatif et enivrant, en le transformant en surface de contrôle.

C'est à travers l'action de balles rebondissantes que l'objet devient instrument.

Tout réside alors du plaisir innocent de la mise en mouvement de balles colorées aux rebonds chaotiques dont découle une restitution sonore apaisante.

“Perdre la notion du temps”. Pouvez-vous nous en parler ?

C'est une sorte de lâcher prise, qu'elle soit ponctuelle ou à long terme : la perte de repères et de cadres donne accès à une dimension sans contrainte.

Quelle place accordez-vous à l'interactivité, au jeu, au jouet dans votre travail ?

Nous sommes de grands enfants, curieux d'appréhender le monde qui nous entoure. Apprendre en s'amusant pourrait être notre devise ; c'est pourquoi nous essayons de démystifier ce qui nous entoure au travers de pratiques ludiques. Pour cela nous avons pris l'habitude d'ouvrir les boîtes noires qui complexifient notre environnement. Car c'est en s'appropriant les outils et la technologie que chacun gagne en liberté.

Le circuit bending a pour principe de modifier un circuit électronique afin de le détourner de sa fonction originale, pour en faire des instruments par exemple.

Quels sont vos rapports avec le recyclage et à la transformation des objets obsolètes ?

Habités des ressourceries, vides greniers et poubelles industrielles, nous avons toujours donné la priorité à la récupération et au détournement d'objets.

La globalisation a déjà créé assez de matières premières pour ne plus avoir

besoin d'en produire. Il suffit de réadapter les matériaux existants.

Le circuit bending est ainsi en accord avec ces principes de seconde vie.

Comment abordez-vous le contexte actuel de crise sanitaire dans votre travail artistique ?

Le contexte actuel complexifie la diffusion des œuvres tout en confrontant au besoin de se réinventer. Dématérialiser est ce vraiment la solution ?

Avec “A table” nous avons fait le choix de garder une interaction physique entre l'œuvre et le public. Profitons de nos 5 sens tant qu'il en est encore temps.

"C'est en s'appropriant les outils et la technologie que chacun gagne en liberté."

Deus ex Machina



CHLOÉ MALAISE & RICHARD MALAISE

« Depuis Descartes, de plus en plus de choses dépendent de nous. On est désormais dans une période où nous dépendons de choses qui dépendent de nous ».

Michel Serres

Le spectateur entre dans un espace sombre où une image fixe d'une jungle est projetée sur un écran : un décor végétal idyllique dans laquelle le visiteur pourrait presque entrer.

Deux haut-parleurs diffusent les bruits environnants de cette nature à la fois lointaine et proche, presque accessible. Etendons nous sur les coussins disposés au sol, pour contempler un instant l'image et nous nous rendons compte qu'elle n'est pas fixe : la jungle vit en temps réel.

En l'observant bien, il est possible de découvrir que la représentation, hyperréaliste est, en fait, le fruit d'une matérialisation virtuelle : il s'agit d'une modélisation 3D d'un décor. Le son, dont le spectateur devine l'infinie irrationalité, est en fait un son de jungle recomposé à partir de fréquences électromagnétiques émises par des objets électroniques de notre quotidien (ordinateur, réfrigérateur, machine à laver, chauffage....)

Cette installation souligne avec ironie l'immanence de la Nature, rendue inaccessible par l'homme, mais bien présente, fût-elle d'artifice. Elle confronte le visiteur à l'oxymore d'un artefact-nature et propose en ce sens un espace de méditation au rapport bancal Nature-Société.

Par une pratique étroitement liée au son, à l'installation sonore, à l'expérience électronique et au hacking, **Chloé Malaise** développe un projet artistique qui s'attache à examiner notre environnement hyper électronique et matériel de manière critique. Ses recherches prennent la forme de réappropriations formelles et/ou technologiques qui interrogent nos rapports à ces architectures et technologies.

Richard Malaise est réalisateur de films et de directs dans le secteur institutionnel, de « trailers » pour les jeux vidéos, de génériques, de documentaires. Il est aussi Chef-monteur, truquiste 2D-3D et vidéographe pour le documentaire et la publicité. Depuis plus de 20 ans, il développe la partie visuelle numérique de la cosmogonie « La Forêt Épopée » de Patrick Cheval.

« Que reste-t-il du temps sauvage ..? »

Comment est née votre collaboration fille-père ? En quoi le thème “A l'épreuve du temps sauvage” vous a t-il influencé?

C'est notre première collaboration. A la découverte du titre de l'exposition « A l'épreuve du temps sauvage », j'ai choisi d'inviter mon père à collaborer avec moi: il m'a tout de suite paru pertinent de confronter nos deux univers à la fois opposés et liés : Nature/Technologie, pour les faire dialoguer dans un projet commun. Lui, travaille depuis de nombreuses années l'image virtuelle, particulièrement celle de paysages de Nature imaginaire et poétique. Quant à moi, je m'attache à travailler le son et l'installation sonore au profit d'une observation poético-critique de l'environnement technologique de notre époque.

Dans cette installation, « le Temps sauvage » est finalement un artifice, une aventure amoureuse naïve et tendre avec la nature pensée et dessinée par l'homme avec soin et en détail. Cependant dans cette idylle virtuelle le paysage sonore n'est autre que le chant des technologies que nous utilisons au quotidien : notre décor réel recomposé comme une seconde nature: un Artefact.

En ce sens, le titre de l'exposition “A l'épreuve du temps sauvage” nous à finalement renvoyés à la question « Que reste-t-il du temps sauvage ..? »

Quel est votre rapport artistique à la Nature et à l'artificiel ? Y a-t-il une démarche écologique ?

Pour moi c'est une première apparition formelle de « Nature » dans un projet. Sans exclure son interrogation, j'ai plutôt tendance à travailler sur le négatif de la nature : la technologie, la construction humaine, mais souvent en leur donnant des allures artificielles-organiques, vivantes en quelque sorte.

C'est ma manière de penser que l'Écologie passe aussi par une reconsidération et une conscientisation de nos outils

technologiques, et de leur place dans nos vies, pour qu'ils prennent à l'avenir moins de terrain sur la Nature qu'aujourd'hui, ou qu'ils s'équilibrent mieux avec elle.

La partie sonore de l'œuvre est recomposée à partir d'objets électroniques du quotidien.

Pouvez-vous nous parler de votre travail sur le son ? Comment l'avez-vous construit ?

Paradoxalement, pour composer avec ces sons électriques-électroniques, je suis d'abord allée écouter et enregistrer à l'aide de micros binauraux des sons en pleine nature. Ce type de micro permet d'amplifier les sons environnants entendus par l'oreille humaine. Cela m'a permis d'étudier « la composition » de différents espaces de nature, je notais la récurrence des éléments : son ponctuel, son permanent, son qui varie...

Ensuite les sons électriques ont été choisis et surtout travaillés pour leur ressemblance, et ce qu'ils pouvaient remplacer dans leur occurrence, dans les vrais sons de nature. Le son du ventilateur d'un ordinateur est à la fois aussi constant et variant que le son du vent et devient la brise de cette « jungle ». Les petits sons électromagnétiques du compteur électrique deviennent le vrombissement aigu d'insectes de passage. Ces sons qui font partie de notre décor constant sont aussi bien intégrés, peut-être même plus, à notre environnement sonore que les sons de la nature : c'est ce qu'il m'intéressait d'exploiter dans cette partie du projet.

Avec le contexte actuel de crise sanitaire, comment imaginez-vous la diffusion de vos œuvres? Quels sont vos questionnements, vos doutes et envies depuis ces derniers mois ?

Je pense que pour les arts qui prennent la forme d'une exposition, nous avons la chance de pouvoir continuer à exposer puisque les règles de distanciation sociale y sont pour l'instant possibles à appliquer. Il risque cependant d'y avoir un certain

engorgement des programmations, puisque nous ne pouvons plus exposer à l'étranger, et que beaucoup d'institutions ont trois mois - voir plus - de retard dans leur planning.

Il faut surtout s'inquiéter, je pense, de la gestion politique de cette crise : il serait malheureux que, comme souvent en ce cas, la production culturelle soit considérée comme accessoire et que les budgets alloués qui permettent aux structures de vivre et de payer les artistes soient réduits.

Ce serait tristement confirmer une dévalorisation de la valeur « esprit » dans nos sociétés.

Ebréchément



BENOÎT TRAVERS

- 1 installation : Ébrèchement miroirs, phase 1
- 1 sculpture : Ébrèchement billots de boucher
- 1 video : Tremblements de pierres

Benoît Travers réalise des œuvres issues d'actions souvent répétitives, hypnotiques et endurantes en pratiquant la sculpture, la vidéo, la performance, la poésie, la photographie et le son. Les expositions et projets récents ont pour point commun un protocole : L'ébrèchement, geste fondateur d'actions et d'une pensée plastique aux contours poreux et aux bordures dérapantes, vibrantes.

L'ébrèchement est une action de transformation, de métamorphose par des gestes choisis pour leur simplicité : marteler, déchirer, découper, abraser avec différents matériaux, métal, bois, textile, vêtement, papier, verre ou encore des objets utilisés par l'ouvrier, le sculpteur, comme une investigation du processus de production : boîtes à outils, brouettes, échelles, échafaudage, palissade de chantier, plans, photographies etc. Ce détournement de la fonction usuelle des objets expérimente une esthétique poétique d'une mise en abîme, transformant des objets manufacturés en objets organiques et hybrides.

Artiste visuel, performer, musicien vit et travaille à Nantes.

Benoît Travers est diplômé du DNSEP des Beaux-Arts de Rennes et du California College of Art and Craft de San Francisco. Il coordonne des workshops performance dans les Écoles d'Arts et Scènes Nationales, il enseigne également les percussions, la batterie pour les musiciens et les danseurs dans différents conservatoires et institutions de la danse.

« repetition is a form of chance »

De quelle manière la thématique “L'épreuve du temps sauvages” a-t-elle influencée votre installation ? Et comment la comprenez-vous ?

L'épreuve est celle du temps, qui pour moi devient répétition, c'est aussi une chance que de répéter et de revoir, revenir ou refaire même si ce n'est jamais vraiment la même chose. C'est le principe de reconvoquer la notion d'ébrèchement depuis plusieurs projets et expositions.

repetition is a form of chance

C'est aussi une expérience d'assimilation de 3 séjours récents dans les Pyrénées, notamment pour la vidéo.

La récente crise sanitaire a-t-elle influencée la manière dont vous concevez une installation artistique ?

Pas formellement, après je m'interroge sur la pollution ou non, créée par la production d'une œuvre, aussi je limite davantage les trajets pour la gestion du matériel ou pour me rendre à l'atelier, en somme je prends davantage le vélo.

L'installation contient en elle même plusieurs média et est constituée d'éléments différents. Que signifie pour toi cette pluralité des propositions ? Quel en a été le processus de création ?

Pour les 2 installations, chacune à son matériau propre qui n'est pas un mix média. Ce qui m'intéresse davantage pour cette expo c'est la relation qui va se créer entre les différentes œuvres: une vidéo sur écran, une installation avec différents miroirs abrasés et une installation faite de polyéthylène blanc, chacune répondant à l'autre dans un vis-à-vis et au contexte en termes de disposition dans l'espace, de lumière et d'accrochage (relation sol, mur, visiteurs).

La vidéo peut se refléter dans un miroir qui projette a nouveau des flux lumineux vers le polyéthylène blanc, qui capte parfaitement la lumière dans cet espace sombre.

« C'est l'œuvre à l'épreuve de l'exposition... »

Que signifie pour vous montrer une œuvre "aboutie" ?
?

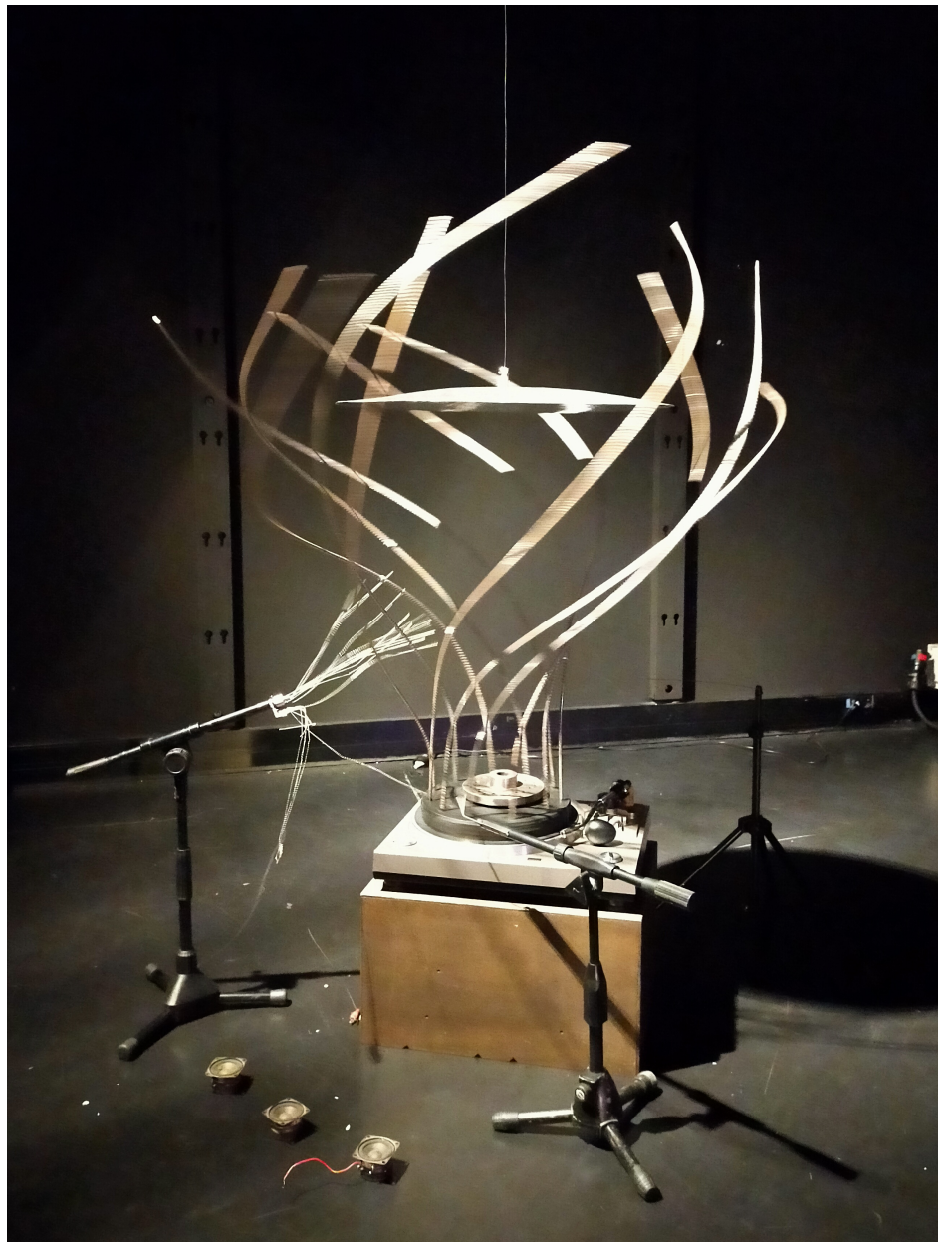
De fait je vais montrer deux œuvres dites abouties, et un dispositif davantage en phase 1, c'est à dire encore en recherche. Je conçois souvent une exposition comme une opportunité, une expérience, un apprentissage autant qu'une affirmation. Je m'autoriserai à modifier l'accrochage ou les pièces en cours d'exposition, si besoin. Il faut préciser que les 3 pièces ou installations n'ont encore jamais été présentées.
C'est l'œuvre à l'épreuve de l'exposition...

Ebrèchement sonore

Benoît Travers présente lors du vernissage sa performance *Ebrèchement sonore*.



Benoît Travers, «Ebrèchement sonore, performance, vidéo, 2019»,



GABRIEL VOGEL

Pièce sonore dansante. L'œuvre de Gabriel Vogel hypnotise le spectateur, tant par le mouvement du tourne-disque qui fait pivoter la structure métallique, que par les sons qui naissent de la rencontre des différents éléments entre eux.

Une percussion automatique, nouvel instrument qui invite à se laisser aller. A se perdre toujours plus profondément dans les nuances de lumière des matériaux. Et à écouter, encore et encore, le frottement, le tintement, le battement du métal contre le métal.

Installé à Nantes depuis 2000, **Gabriel Vogel** est artiste sonore, batteur, également peintre. Il explore le terrain musical de façon minutieuse. Il enregistre, façonne, crée ses pièces sonores à la façon d'un sculpteur. Le mouvement est important, la précision indispensable, l'imagination au rendez-vous. Il conçoit également ses propres instruments, construits à partir d'éléments récupérés, recyclés de façon sonore.

**De quelle manière la thématique
“L'épreuve du temps sauvages” a t-elle
influencée votre installation ? Et
comment la comprenez-vous ?**

Je n'ai pas prémédité de réflexion conceptuelle pour réaliser la sculpture sonore que je vous expose, relative au thème “L'épreuve du temps sauvage”, comme l'auraient fait des artistes formés à expliciter leur action, en donner une compréhension lisible, écrite.

Originellement peintre, l'intuition me convient, mystagogique peut-être, critiquable sans doute, mais considérable.

“L'épreuve du temps sauvage” m'inspire avant tout une intention poétique.

L'épreuve du temps me fait penser à la ride, au souvenir tanné, à l'expérience consumée, aux objets qui auraient perdu leur utilité passée, dans notre présent, cassés peut-être, par la sauvagerie, ou simplement l'usure, la fragilité.

Transformer leur raison usuelle première, les réactiver, me paraît en soi rejoindre la thématique.

Quant à la sauvagerie du temps, “le temps assassin”, pas sûr qu'il soit sauvage, mais ce qui l'accompagne...

J'ai donc utilisé ce que j'aime utiliser, ce qui m'évoque le temps, le vivant, répétitif, perpétuel, mesurable comme les battements de l'horloge, les révolutions d'un astre : les rotations hypnotiques d'un tourne disque.

Dessus, j'ai disposé des tiges d'acier symboliques du B.T.P., qu'un autre moi-même a connu, où, seul l'imaginaire descriptif d'un écrivain zélé saurait en inventer la poésie.

J'ai courbé, taillé, “tanné” ce souvenir d'acier, d'odeur du ciment frais au petit matin, pieds dans la boue coups de marteaux perforateur assourdissant doigts gelés, des courants d'airs enfilés dans les couleurs sans portes, sans lumière, pour le plier en des formes poétiques.

Ainsi disposé sur le tourne disque, à la

manière d'une délicate danseuse mécanique, l'ensemble anime un tourbillon de vie, répétitif de sonorités boucles, évoquant la perpétuité du temps, et la matière trépassera sauvagement. Telle est l'influence thématique de l'épreuve du temps sauvage sur la sculpture sonore exposée.

Votre travail en tant que percussionniste influence t-il la conception de vos installations ?

Toutes les sculptures sonores que je réalise sont percussives et rythmiques. A une période de ma vie où je ne jouais pas avec les sons, où j'ignorais même l'existence des percussions africaines comme celle de la musique expérimentale, n'étant pas né dans une famille aventureuse musicalement, j'étais souvent étonné de l'état dans lequel le corps et l'esprit se trouve, après quelques minutes d'écoute d'un disque tournant à l'infini. J'aimais cet état, d'une façon augmentée, en jouant des boucles rythmiques répétitives au Djembé, instrument africain, magique, apparu, paraît-il, par le fait d'un génie, ce qu'un grand batteur mandingue m'avait expliqué. J'aime à le croire aujourd'hui.

Le tourne disque est aussi étonnant. Je pense qu'il reproduit d'une certaine façon, le déplacement des astres. Il est relatif au temps qui s'écoule. Il me permet de jouer mécaniquement des formes rythmiques qui m'intriguent et me fait du bien. Mais, ses sonorités peuvent aussi être poussées à l'extrême, jusqu'en vacarme invraisemblable.

« le temps, le vivant, répétitif, perpétuel, mesurable comme les battements de l'horloge, les révolutions d'un astre : les rotations hypnotiques d'un tourne disque. »

Carbon Based Lifeform



KRYPT'ART +

JEAN-LUC ARRU & JEAN-LUC BRANCHEREAU

« *Les artistes le savent : le sauvage vous regarde sans que vous le perceviez. Il disparaît quand le regard de l'homme l'a saisi.* » La panthère des neiges (2019) de Sylvain Tesson

Krypt'Art présente une vidéo basée sur la déstructuration de photographies de la faune sauvage aux abords de l'Erdre, par Jean-Luc Arru et Jean-Luc Branchereau. Recomposition "sauvage" d'un regard porté sur la nature ! La transformation des images photographiques par des procédés numériques amène Julien Le Tallec et Carine Léquyer à remanier cette matière première, pour inventer un nouveau tableau vidéo proposant une altérité à leur observation.

Infographiste et musicien, **Julien Le Tallec** développe un travail artistique au travers de rêveries générées par ordinateur qui mêlent figuration, abstraction et musiques électroniques.

Musicienne et artiste plasticienne de formation, **Carine Léquyer** développe un travail à la croisée du son et de l'image dans divers contextes. Des concerts, performances, et spectacles aux films, vidéos et installations audiovisuelles, elle questionne leurs rapports et cherche à en dégager de nouveaux langages.

Leur rencontre artistique au sein de Krypt'Art en 2014 (Association jovéenne, laboratoire son/image inspirée par les relations Art/nature/environnement) est à l'origine d'une série de créations audiovisuelles. Ces propositions artistiques, loin d'une exploration autoréflexive sur le médium employé, s'emparent des outils de l'Art numérique, pour distraire le spectateur, tout en questionnant le rapport entre Nature et Culture au XXI^e siècle.

Jean-Luc Arru et **Jean-Luc Branchereau**, photographes, observent la faune au gré de leurs promenades qu'elles soient nautiques ou pédestres sur l'Erdre. Leur travail constitue un recueil d'images qui témoignent du patrimoine naturel aux abords de la rivière.

Pourriez vous nous parler du projet Krypt' Art pour cette exposition ? Est-ce un collectif ? Comment fonctionnez-vous ?

Au départ nous sommes deux artistes : Julien Le Tallec et moi-même Carine Léquyer à Joué sur Erdre. Sur ce projet Jean-Luc Arru et Jean Luc Branchereau, photographes, nous ont rejoint. L'association Krypt'Art commence à fédérer un peu à Joué sur Erdre. Un nouveau bureau s'est constitué et quelques personnes prennent part, de temps en temps, à nos actions, comme par exemple Mario Chejab qui a accueilli quelques événements dans sa brasserie : La Brasserie Cali.

En quoi le thème "A l'épreuve du temps sauvage" vous a-t-il influencé ? Comment cela a-t-il de façon plus ou moins consciente imprégné votre travail?

Nous avons un projet de création sur la question du patrimoine à Joué sur Erdre. Le thème : "A l'épreuve du temps sauvage", a réveillé notre envie de nous orienter vers un projet de création qui se base sur le patrimoine naturel local de l'Erdre, et a orienté une réflexion sur la signification des termes "épreuve" "temps" et "sauvage", que nous avons exploitée dans la réalisation d'une vidéo qui utilise les potentialités de la création numérique.

C'est du contraste entre la photographie, qui tend à restituer fidèlement une réalité sauvage, et l'aspect technologique de la 3D qui permet des distorsions de l'image et du temps que se nourrit notre création.

Qu'est ce que cela signifie pour vous à la fois cette notion d'épreuve et de temps sauvage?

Notre travail est en quelque sorte une "mise à l'épreuve" de l'observation fine et temporelle de la nature sauvage par Jean Luc Arru et Jean Luc Branchereau. Notre

« un tableau numérique en mouvement, entre apparition et disparition »

action sur leurs images vient de structurer, transformer, habiter et réanimer leur regard pour un tableau numérique en mouvement, entre apparition et disparition, qu'anime un désir esthétique : allier origines et hypermodernité.

Pourriez-vous nous parler de vos recherches entre la mise en image 3D et les sons de harpes et votre utilisation de l'électronique. Comment mettez-vous en place vos temps de recherche et quels sont les processus que vous organisez quand vous réalisez une œuvre ?

Influencés par les photographies d'oiseaux, nous en avons collecté les sons sur des sites « en créative commons » et les avons, à l'égal des images, filtrés, manipulés, etc, pour créer une atmosphère singulière et hypnotique.

Alliés à des sonorités générées par ordinateur - dont les « émissions » cristallines qui ne proviennent pas, cette fois, de la harpe -, l'ensemble forme une proposition audiovisuelle présentée sous forme d'installation.

Le rythme de défilement des images a guidé notre composition, à caractère cyclique.

Pourriez vous nous expliquer ce qui se joue dans votre relation entre l'abstraction, le numérique et les rapports à l'écologie ou à la nature? N'y a-t-il pas une forme de contradiction entre une recherche constante de reproduction de la nature et la disparition de la nature ou sa mort prématurée ? Comment voyez-vous votre position d'artiste dans ces réflexions ?

N'oublions pas d'essayer au jour le jour de nous impliquer dans la protection environnementale.

Il reste encore beaucoup à faire concrètement dans nos vies de tous les jours, notamment en réfléchissant à notre façon de consommer... Passionnés par la recherche esthétique, qu'elle se situe dans l'observation restitution ou imitation, transformation technologique de la nature,

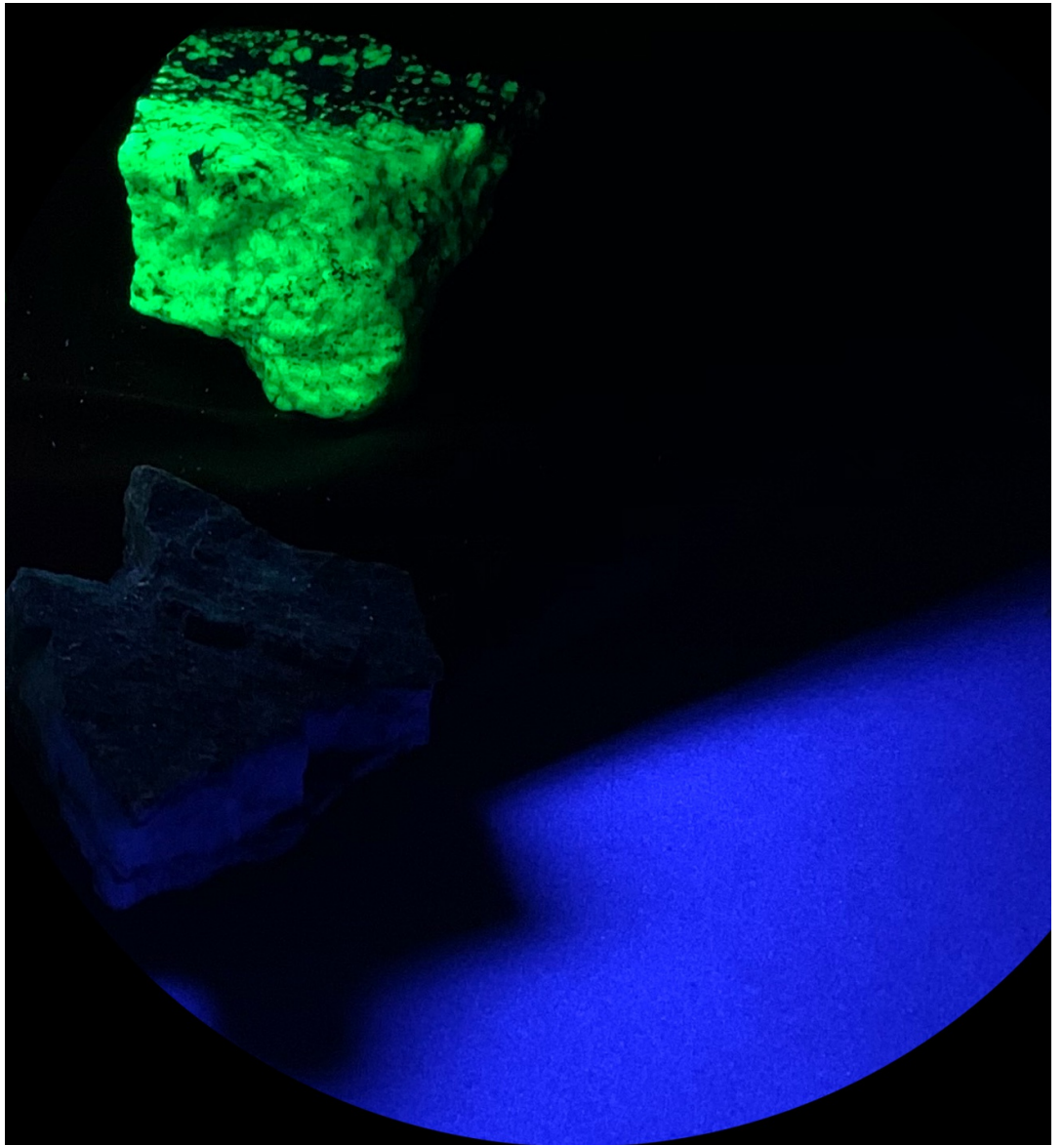
nous espérons que c'est dans le regard du spectateur et les émotions qu'il pourrait ressentir que se situe notre engagement politique.

Avec le contexte actuel de crise sanitaire, comment imaginez-vous la diffusion de vos œuvres? Et en quoi cette exposition répond à vos questionnements, vos doutes et envies depuis plusieurs mois ?

Peut-être serait-il utile, en plus de poursuivre la diffusion de ces travaux dans des lieux dédiés comme l'espace intermédia, de conquérir de nouveaux espaces qui conduirait un public plus vaste à s'immerger : des lieux dédiés aux expositions où l'art numérique n'est peu ou pas souvent représenté, des lieux de vie quotidienne aussi, des contextes militants, enfin des projections en extérieur, pourquoi pas dans des environnements naturels.

Le contexte actuel de crise sanitaire est un contexte difficile où la culture est mise à mal. Nous croyons plus que jamais qu'elle est nécessaire à l'échange entre les humains, entre les humains et leur environnement.

Glowing



SOPHIE KERAUDREN - HARTENBERGER

“**Glowing**” est un ready-made composé d’un fragment de verre soufflé en verre ouraline datant du début du XXe siècle provenant de Montceau-les Mines, ancienne ville minière du bassin minier de Saône et Loire.

L’Ouraline est un verre dans lequel a été incorporé de l’uranium, il brille d’un éclat vert lorsqu’il est révélé à la lumière ultraviolette.

Utilisé depuis l’Antiquité, le verre en ouraline connaît son apogée au XXe siècle en France et à l’International. Il en existe plusieurs types et sa fabrication se perpétue aux États-Unis, (Fenton Art Glass Company, Mosser Glass, GibsonGlass et Jack Loranger.)

Parée de nombreuses vertus lors de sa découverte, parfois au-delà du raisonnable, la radioactivité n’est pas une découverte récente.

S’il est vrai que les explosions atomiques militaires d’Hiroshima et de Nagasaki en 1945 et les accidents nucléaires civils de Tchernobyl en 1986 et de Fukushima en 2011 ont contribué à créer et à entretenir peurs et inquiétudes, les rayonnements provenant de substances radioactives sont largement utilisés dans l’industrie pour le contrôle de pièces manufacturées, dans la médecine nucléaire à des fins de diagnostic et thérapeutiques.

Le fragment en verre ouraline isolé devient un sujet contemplatif, vanité contemporaine mettant en lumière une reminiscence, la révélation du phénomène physique considéré comme “la plus révolutionnaire des découvertes scientifiques des années 1895 à 1905”*.

La radioactivité soulève bien plus que des problématiques techniques ou scientifiques, des questionnements philosophiques, éthiques et ontologiques.

*Emilio Segré, *Les physiciens modernes et leurs découvertes*.

Sophie Keraudren-Hartenberger développe un travail fait de sculpture, de films, d’installations autour des liens préexistants entre l’infiniment grand et l’infiniment petit. L’exploration est menée dans différents lieux, naturels, industriels et scientifiques.

Par une approche multidisciplinaire souvent liée au lieu, la pratique de Sophie Keraudren-Hartenberger engage des dispositifs de révélations. Elle tente de décrire le monde à partir des matières naturelles ou transformées qui le composent.

« je cherche à développer des procédés qui interrogent le monde en y prélevant des fragments »

De quelle manière la thématique “L'épreuve du temps sauvages” a t-elle influencée votre installation ? Et comment la comprenez vous ?

Cette thématique résonne selon moi comme un écho à la notion bergsonnienne du temps et de la matière. Le temps apparaît comme le flux continu, devenir irréversible, spontané, imprévisible et créatif. Il est l'élan vital qui s'échappe de la vision scientifique visant à une connaissance de la nature et des phénomènes. Dans son évolution créatrice, ouvrage de 1907, Bergson développe l'idée d'une « création permanente de nouveauté » de la nature. Ainsi le monde suit l'évolution de cette force vitale, en « s'inventant sans cesse », il insuffle la vie à la matière. La perception est une action non agie, suspendue, qui consiste à contempler un objet, à explorer l'espace. Elle est aussi la vision des choses, un contact avec la matière.

Face au monde matériel il y a deux alternatives, agir ou percevoir, dans cette installation j'ai choisi de focaliser l'attention sur une image, celle de la radioactivité et de son phénomène de luminescence verte qui lui est directement associée.

Isolé, le fragment en verre d'ouraline devient le sujet contemplatif, vanité contemporaine mettant en lumière une réminiscence, la révélation du phénomène physique considéré comme "la plus révolutionnaire des découvertes scientifiques des années 1895 à 1905".

La récente crise sanitaire a t-elle influencée la manière dont vous concevez une installation artistique ?

L'installation présentée entre en résonance avec les crises actuelles. En faisant référence au phénomène de la radioactivité le titre fait également écho aux peurs entretenues de l'uranium, minéral à la réputation "maléfique" associé aux premières bombes atomiques. En dépit des craintes, l'uranium présente peu de risque

du fait de sa radioactivité particulièrement faible. La lueur verte qui émane du fragment offre également de multiples échappées poétiques, symbole de hautes énergies.

Proposer une œuvre “silencieuse” au sein d’une exposition collective en grand majorité orientée “art sonore”, est-ce un choix justement sonore? Conscient? Doit on comprendre l’œuvre comme une prise de position en lien avec la thématique du festival (comme un retour aux matières minérales, organiques, en réponse au numérique) ?

Cette installation veut rendre sensible et perceptible par la lumière et la matière un état de l'énergie immatérielle. L'installation présente à la vue ce que l'exposition collective présente de manière audible. En isolant le fragment en verre d'ouraline la trame qui varie de la transparence à l'opacité appelle plusieurs sortes de regards portés sur la proximité. La lumière ici contrôlée donne une intensité, une chaleur, une couleur et des limites à la matière.

Quel est ton rapport à la pratique du “ready made” ?

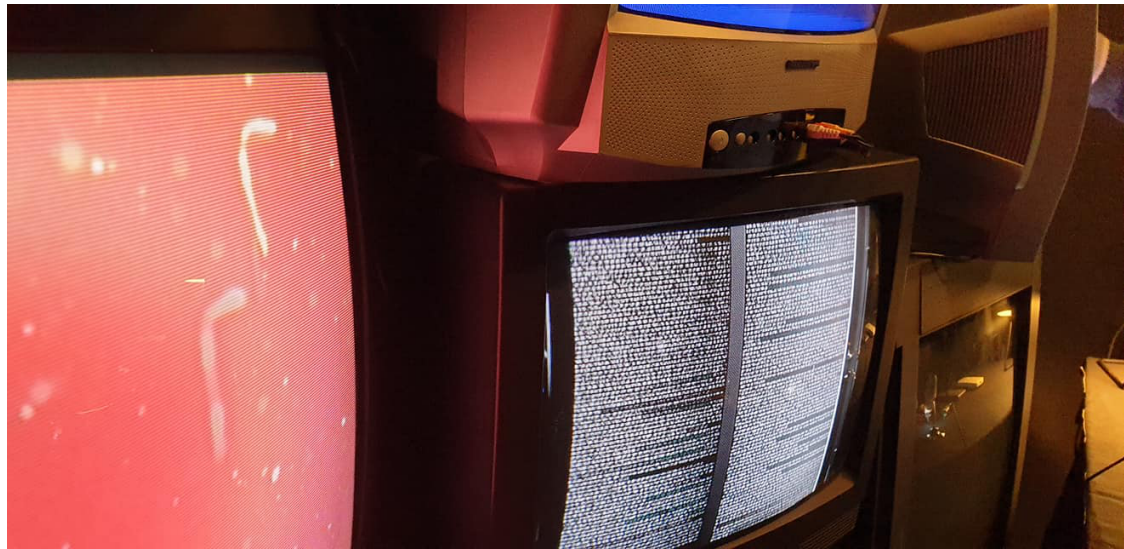
L'installation s'illustre en effet par un rapport d'objet emprunté à un domaine hétérogène, regroupé sous le régime d'une question unique éclairant un aspect de la complexité du phénomène physique, la radioactivité.

La pratique du readymade partage cet intérêt à réfléchir aux relations entre le réel et l'art pour faire entrer l'un dans l'autre. En modifiant la perception par des procédés de défonctionnalisation et un changement d'échelle, le readymade offre un parfait exemple de ce que le recul peut dépendre non pas de la modification des matériaux, mais du regard, la différence radicale concerne alors le changement de perspective.

Dans mon travail je cherche à développer des procédés qui interrogent le monde en y

prélevant des fragments, qu'ils soient captés, extraits du quotidien, images, ou objets, ils constituent des démarches de création autour d'un intérêt similaire pour le réel et utilisent le potentiel de la vie comme source de matière première pour composer des œuvres. Ici, la mise en lumière du fragment de matière flottant dans l'espace indéfini offre de nouvelles façons de percevoir le phénomène de la radioactivité.

Au détour de



CARBONDEATH

Aller-retour entre espace urbain sauvage et galerie miniaturisée, CarbonDeath propose de transformer les déchetteries non autorisées en potentiel sculptural.

Les humains et les déchets sont intrinsèquement liés mais parmi la chaîne des êtres vivants sur notre planète l'humain est le seul à produire autant, voir plus, de déchets que ce qu'il consomme.

CarbonDeath investit la galerie comme un mini-laboratoire de l'action mené en zone urbaine, un lab au sens d'une recherche moléculaire sous l'égide d'un nouveau concept : le Microb-art, raccourci de microbe et art, proposant une forme d'installation à l'échelle du microbe à voir avec un microscope ou une loupe grossissante.

CarbonDeath est un collectif d'artistes qui propose une recherche artistique et scientifique sans limite de chapelle, se mettant à dos potentiellement les artistes, curateurs, scientifiques et universitaires grâce à une impertinence volontaire vis à vis des lieux, concepts et façons de faire propres à chacun de ces domaines.

Pourriez-vous nous parler de votre relation au collectif ? Comment chacun.e envisage t-il.elle la relation entre collectif et travail individuel ?

CD2 : J'ai tendance à beaucoup différencier le collectif du travail individuel. Il ne me semble pas intéressant qu'un projet collectif soit simplement l'addition de plusieurs caractères individuels, il s'agit d'un processus plus complexe et organique : le collectif va venir modifier nos approches, parfois subtilement, et il devient nécessaire pour chacun de déplacer son mode de pensée, de questionner les gestes de créations qui nous semblent évidents lorsque l'on est seul, afin de construire ensemble quelque chose d'autre.

CD1 : Cette histoire de collectif dans « CarbonDeath » permet une forme de souplesse dans les relations entre les différents niveaux du projet : science, art, détournement et création sonore. Déjà dans les réponses que nous formulons ici tu peux voir la forme collective qui se dessine. Et il ne faut pas oublier le lien avec la notion de droit d'auteur ! De fait ce concept disparaît au profit d'une intelligence collective ou d'une représentation multiple. L'individu est là, physiquement mais pas toujours présent dans tous les aspects abordés. Certains prennent en charge l'aspect sculptural par exemple, d'autres la construction des systèmes de transformation du son ou même peuvent être juste concepteurs et s'occuper de la mise en espace par exemple.

« des œuvres
au niveau
moléculaire »

Pourriez-vous parler de l'œuvre que vous présentez pendant cette exposition Electropixel 10 ? Comment avez vous élaboré ce travail et comment l'avez vous construit ?

CD1 : Cette œuvre n'est pas unifiée dans une forme unique mais présente plusieurs aspects inter-reliés - qu'il s'agisse de la sculpture faite de déchets sauvages trouvés au hasard de la ville, en passant par les

sons d'usine retransformés, pour finir par l'aspect macroscopique du rendu (retour des sculptures sauvages) dans la galerie.

L'élaboration s'est mise en place à travers une série de mouvements de réflexion entre plusieurs personnes sur la question du recyclage, des déchetteries sauvages et sur la fonction de la galerie bien entendu.

Cette idée de re-crée/créer des oeuvres de façon macroscopique - ce que l'on appelle le Microbart, un condensé (invention d'un concept) de microbe et d'art - nous permet de construire une autre relation à l'œuvre artistique qui joue entre des formes très grandes jusqu'à leur contraire, extrêmement petites dans l'optique de détourner cette notion d'un art spectaculaire (très présent à Nantes), du « plus c'est grand mieux c'est ». Mais il s'agit également du rapport à l'espace public ou justement de cet envahissement par des oeuvres géantes, qui s'imposent sans forcément travailler avec (avec quoi, avec qui ?). La sculpture sauvage que nous proposons se fond dans le paysage ou existe dans des lieux reculés de la ville, aux abords, à la périphérie... Nous ne demandons pas d'autorisation. Nous sommes plus proches ici du street art, même si encore dans ce domaine nous sommes face à des relations de territoire avec les signatures et les codes du genre. Nous déboussolons les codes et ouvrons les frontières entre différents champs de l'art.

CD2 : Pour ma part je me suis occupé principalement de l'aspect vidéo de l'installation. Il s'agit d'une animation en "stop motion" des sculptures en déchets réalisées in situ. J'ai pu aussi apporter, je crois, un regard autre sur la conception des sculptures, du recul peut être (le collectif permet cela, cette multiplication des points de vue).

CD3 : La sérendipité est à la base du projet, on découvre un espace sauvage domestiqué de manière violente par l'homme, envahi de ce qu'il ne veut plus.

C'est ici que l'action commence : ensemble nous captions l'atmosphère qui y existe et

nous consacrons un moment à savoir comment nous allons créer une forme.

Il s'opère alors un jeu d'aller-retour entre la consultation et l'autonomie, après avoir défini nos champs d'actions, nous construisons dans une écoute de l'autre. Lors d'un désaccord, la consultation réapparaît pour ensuite à nouveau laisser place à la liberté de l'acte de création.

Qu'est ce que le « Microbart »? Pourriez vous nous en dire plus et notamment comment cela prend t-il forme dans vos œuvres?

CD2: je crois que cette idée du "microbart" est liée à une forme de fascination pour les états extrêmes de la matière (le minuscule et le gigantesque, le bruit et le silence, le vide et le plein etc.), états paraissant contradictoires mais qui ramènent finalement à des ressentis similaires, qui sont complémentaires d'une certaine manière (par des rapports poétiques).

CD1 : Le microbart est un concept que nous avons inventé et qui est en fait un condensé de microbe et d'art. Il s'agit de produire des œuvres au niveau moléculaire. Il existe dans le contexte actuel de pandémie quelque chose d'incroyable, un virus à l'échelle d'un microbe, une molécule qui est arrivée à déstabiliser la société humaine, organisme vivant qui a aussi tendance à se comporter comme un virus pour la planète.

Nous ne sommes pas en train de travailler sur le covid19. Nous étudions plutôt ce rapport d'échelle, la sculpture à base de déchets sauvages qui structure un rapport à la ville et ce côté sauvage d'un acte de salir l'environnement, et de l'autre, la fonction de l'art dans la société et la condition microscopique d'une œuvre avec la possibilité qu'elle trouve une existence au delà de la taille humaine dans le monde du microbe.

« L'art et la vie... ou plutôt la vie comme art »

CD3 : Le microbart c'est démontrer que le sublime atteint toutes les échelles. Ramener le visiteur à ce pôle vertigineux qui dévoile un monde complexe qu'on a tendance à ne pas/plus contempler.

Quelles sont vos rapports à la salle d'exposition et à cette idée de galerie sauvage ? Comment le public peut-il voir l'ensemble de votre travail ? Que pensez-vous du thème par rapport à vos approches ?

CD1 : L'art et la vie... ou plutôt la vie comme art, il serait possible de tergiverser sur ce rapport ! La dénomination «art» pose problème : à partir de quand y a-t-il art ? Pourquoi faire art ? La galerie c'est un peu la cage du tigre pour l'art ou la manifestation créative des êtres humains. Alors finalement la galerie sauvage c'est redonner un peu du sauvage à l'art dans son rapport au monde. Tout à coup nous vivons une mise à mal de l'espace d'exposition. Il faut donc sortir des sentiers battus pour en faire l'expérience.

Il ne s'agit pas seulement de faire une animation dans un quartier mais plutôt de réaliser quelque chose qui va exister de

façon autonome sans cadre préconçu dans des lieux/espaces qui n'y sont pas destinés voire même qui peuvent entrer en conflit avec l'idée même d'y présenter de l'art.

Le public peut voir nos sculptures dans différents espaces semi-sauvages de la ville ou parfois même abandonnés.

C'est exactement ce que notre thématique exprime. On pourrait même dire que nous avons fait ce projet pour ce thème : L'épreuve du temps sauvage ! Un appel vers autre chose...

CD3: Ce jeu de va et vient entre l'exposition et les sculptures est intéressant dans la mesure où il joue sur la notion d'espace captif et sauvage.

L'ubiquité de ces formes génère un questionnement : comment la culture se diffuse et s'intègre à des lieux sauvages ? Comment peut-elle exister hors et dans les vases clos que proposent les institutions ? Comment respecter l'espace dans lequel on intervient ?

Ici les micros sculptures présentées dans l'exposition sont plus qu'un témoignage, un "ça a été" ; elles sont un morceau de leurs semblables ramenées à l'intérieur sous une seconde forme, l'une à l'échelle microscopique et l'autre à caractère monumental.

APO-33

La Plateforme Intermédia

4 boulevard Léon Bureau
44200 NANTES

La Plateforme Intermédia est une proposition artistique et culturelle d'AP033 à la Fabrique île de Nantes. L'objectif de ce lieu est de mettre en avant les modes de pratique actuelle, contemporaine croisant art, musique, technologie, philosophie, social et les liens qui existent entre ces disciplines. Avec la plateforme intermédia, AP033 créé un espace qui permet de rendre visible les genres de la création "intermédia", d'inviter le grand public à découvrir des projets qui reflètent les innovations du quotidien et leurs importances dans la transformation de notre société.

<http://electropixel.org/>

<http://apo33.org/>



LES FABRIQUES
LABORATOIRE(S)
ARTISTIQUE(S)



centre national
du cinéma et de
l'image animée

Г. ЕРВЕУЛЕ 90 ТЕМЪС ЗАУУАСЕ

ЕГЕСТВОЫХЕС 10.1