

SOMMAIRE

- 1. COMMUNIQUÉ DE PRESSE p. 02
- 2. PROPOS DU COMMISSAIRE p. 04
- 3. AUTOUR DE L'EXPOSITION p. 05
- 4. ARTISTES EXPOSÉS p. 06
- 5. NOTICES D'ŒUVRES p. 10
- 6. LES VISUELS DISPONIBLES p. 16
- 7. LE LIEU p. 19
- 8. INFORMATIONS PRATIQUES
ET PLAN D'ACCÈS p. 20



Gwenola WAGON & Stéphane DEGOUTIN, *Telepathic Mice*, 2014
Photographie de Guillaume Onimus

**« L'ART ET LE NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE 1/3 :
CONVERGENCE »**

DU 15 JANVIER AU 4 AVRIL 2015

VERNISSAGE MERCREDI 14 JANVIER 2015 À PARTIR DE 18 H

COMMISSAIRE EN RÉSIDENCE DOMINIQUE MOULON

**ARTISTES SAMUEL BIANCHINI, MARIE-JULIE BOURGEOIS, ÉMILIE BROUT &
MAXIME MARION, PETRA CORTRIGHT, OLIA LIALINA, CHRISTA SOMMERER
& LAURENT MIGNONNEAU, SAMUEL ST-AUBIN, GWENOLA WAGON &
STÉPHANE DEGOUTIN ET DU ZHENJUN.**



Annie Agopian
Direction
annie.agopian@maisonpop.fr

9 bis rue Dombasle
93100 Montreuil
01 42 87 08 68

PRÉSENTATION PRESSE
JEUDI 15 JANVIER 2015
À 10 H 30

« L'ART ET LE NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE 1/3 : CONVERGENCE »

DU 15 JANVIER AU 4 AVRIL 2015 À LA MAISON POPULAIRE
VERNISSAGE LE MERCREDI 14 JANVIER À PARTIR DE 18 H

COMMISSAIRE EN RÉSIDENCE
DOMINIQUE MOULON

ARTISTES

SAMUEL BIANCHINI, MARIE-JULIE BOURGEOIS, ÉMILIE BROUT & MAXIME MARION, PETRA CORTRIGHT, OLIA LIALINA, CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU, SAMUEL ST-AUBIN, GWENOLA WAGON & STÉPHANE DEGOUTIN ET DU ZHENJUN.

L'art et le numérique se confondent pour « raisonner » ensemble. Aujourd'hui, nombreuses sont les œuvres initiées grâce à un moteur de recherche ou un appareil mobile. Les pratiques artistiques et usages amateurs, en réseau, s'entremêlent. Pour faire œuvre, des artistes détournent les médias sociaux que tous nous nous approprions. Car les cultures du numérique sont aujourd'hui très largement partagées. Quant au médium numérique qui, dans les musées ou centres d'art n'est dorénavant plus réservé à la scénographie, il devient la matière même d'œuvres résolument contemporaines. L'art et le numérique sont des langages qui se fondent pour nous offrir les possibles lectures des sociétés qu'ils interrogent ou documentent. Sans omettre les publics, y compris les collectionneurs, qui s'émancipent des standards du marché et qui, maintenant plus que jamais, sont prêts à accueillir cette fusion de l'art et du numérique.

A la convergence de l'art et du numérique, il y a cette relation que nous entretenons à soi, à l'autre ou au monde. En réseau, nous sommes ici et là-bas à la fois, échangeant possiblement avec tous, au sein de communautés toujours plus globales. Le numérique a investi toutes les sphères professionnelles, publiques ou privées de nos sociétés, jusque dans nos poches, au plus près du corps et de l'intime, modifiant par conséquent profondément nos rapports à soi comme à l'autre. Notre perception du monde est évidemment aussi affectée quand il tient entre le pouce et index. Même si chacun vit cette imprégnation du numérique au cœur de nos sociétés de manière unique. Si certains artistes représentent ces sociétés mondialisées tel qu'elles sont ou tel que nous les fantasmons, d'autres nous les révèlent autrement pour en faire la critique, à la croisée de l'art et du politique.

Les pratiques numériques apparues avant même la démocratisation des ordinateurs se sont multipliées avec l'émergence de l'Internet. Si elles se sont d'abord essentiellement développées au sein de festivals dédiés, on observe actuellement leur inéluctable migration vers les institutions. En rassembler quelques-unes pour les faire dialoguer au sein d'un Centre d'art ancré sur son territoire est un acte manifeste. Le faire avec une scénographie évoquant l'appartement d'un collectionneur, donc un lieu de vie et d'échange qui s'inscrit dans la continuité des cabinets de curiosité, en est un autre.

Mais alors quelles sont ces œuvres qui mettent en lumière les spécificités du médium numérique ? Il y a celles qui, autonomes dans leur fonctionnement, ignorent le spectateur tout en l'interrogeant quant à la nature de leurs intelligences artificielles. D'autres, à l'inverse, impliquent le spectateur qui, littéralement, les complète avec ses actions involontaires ou volontaires sans jamais véritablement connaître sa part de responsabilité. Et il y a l'aléatoire, et même l'erreur que les artistes affectionnent tout particulièrement en découvrant les pièces qu'ils ont initiés et que la computation achève. Le détournement des technologies ou des services, aussi, est important, tout comme la récupération ou l'appropriation des médias que recèle la plus grande des décharges mondiale, bien que la plus invisible car uniquement constituée de serveurs dialoguant tout autour d'un monde rétrécissant à la vitesse de la lumière ou presque. Jamais le collage, depuis que l'œuvre d'art est entrée dans l'époque de sa reproductibilité technique, n'a été autant pratiqué. Sachant que, s'il était une tendance numérique de l'art, ce serait que la sous-catégorie d'un corpus beaucoup plus englobant, tellement plus historique, celui unissant l'art à la science. Mais revenons au numérique que des artistes traitent comme une culture, en en magnifiant les codes, comme d'autres par le passé consacraient la consommation. Il n'y a point de problématiques sociétales qui n'aient de résonance dans l'art. Le numérique, véritable fait de société, en exprime une qui est essentielle.

BIOGRAPHIE DOMINIQUE MOULON

Dominique Moulon a étudié les arts visuels à l'École Nationale Supérieure d'Art (ENSA) de Bourges et est titulaire du Diplôme d'Études Approfondies en esthétique, sciences et technologies des arts de l'Université Paris 8. Membre de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH), de l'Association International des Critiques d'Art (AICA), du Prix Opline pour l'art contemporain en ligne et fondateur du site MediaArtDesign.net, il écrit des articles pour artpress, digitalmcd, The Seen et est aussi le Directeur Artistique de la media art fair Show Off (Variation). Dominique Moulon enseigne les nouveaux médias à la Parsons (The New School for Design), à l'École de Communication Visuelle (ECV) et à l'École Professionnelle Supérieure d'Arts Graphiques (EPSAA) de la Ville de Paris. Il a aussi été invité à plusieurs reprises par la School of the Art Institute (SAIC) de Chicago et intervient à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts (ENSBA), au Fresnoy (Studio national des arts contemporains) et au sein de l'université Paris 8 sous la forme de conférences. Son ouvrage Art Contemporain Nouveaux Médias a été publié en français aux nouvelles éditions Scala en 2011 et en anglais sous la forme d'un livre électronique en 2013. Il poursuit des recherches au sein du laboratoire Art & Flux (CNRS) de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne tout en préparant un prochain livre s'articulant autour des relations entre l'art, le numérique et la société.

L'ART ET LE NUMÉRIQUE EN RÉSONANCE

Un projet en trois volets présenté au centre d'art de la Maison populaire, Montreuil

Commissaire en résidence : Dominique Moulon

La saison *L'art et le numérique* traite de la fusion du numérique dans l'art, quand ils se confondent pour « raisonner » ensemble. Il s'agit d'un projet établi selon un schéma évolutif divisé en trois temps.

La première exposition mettra en exergue la convergence de l'art et du numérique. Car le numérique a investi toutes les sphères privées, publiques et professionnelles de nos sociétés. Modifiant profondément nos rapports à l'autre. Il est des artistes qui représentent le monde tel qu'il est ou tel que nous le fantasmons alors que d'autres nous le révèlent autrement pour en faire la critique. Mais tous sont affectés, dans leur traitement artistique des problématiques sociétales, par la présence du numérique au cœur de nos sociétés.

Le deuxième temps sera celui d'une exposition axée sur la réactivation des pratiques. L'émergence d'un médium, en art, induit de nouvelles tendances. Elle est aussi à l'origine de la réactivation, autrement, de pratiques historiques. Le traitement du nu, en peinture, s'est réactualisé au fil de l'arrivée du photographique et du vidéographique, jusqu'à l'ère où les images se calculent. Aux artistes contemporains de s'approprier les outils et contenus numériques pour que résonnent, dans leurs œuvres, des problématiques intemporelles.

Le dernier temps de ce cycle traitera de l'art au-delà du numérique. L'histoire de l'art est indissociable de celle des sciences qui sont à l'origine des innovations dont nous nous saisissons. Il est des œuvres qui ont émergé de la démocratisation du numérique alors que d'autres résultent de son usage, en laboratoire de recherche, des technologies bio ou nano qui lui sont conséquentes. La plupart des créations investissant le vivant ou l'infiniment petit sont issues de procédés numériques bien qu'elles soient présentables sans électronique aucune, sans même une alimentation électrique. C'est aussi le cas des objets ou sculptures de prototypage rapide qui renouvellent des pratiques artistiques en devenant accessibles à tous.

LES EXPOSITIONS FUTURS

**2/3 « L'ART ET LE NUMÉRIQUE EN
RÉSONNANCE : RÉ-ÉMERGENCE »
DU 6 MAI AU 4 JUILLET 2015**

**3/3 « L'ART ET LE NUMÉRIQUE EN
RÉSONNANCE : CONSÉQUENCES »
DU 7 OCTOBRE AU
12 DÉCEMBRE 2015**

Mercredi 14 janvier 2015 à partir de 18 h

PERFORMANCES LORS DU VERNISSAGE

Activation de la pièce *Telepathic Mice* (2014), créée par Gwenola Wagon & Stéphane Degoutin.

Performance *OU* par Marie-Julie Bourgeois avec Omar Benyebka.

Entrée libre

Vendredi 6 février 2015 à 20 h

TABLE RONDE « L'ART NUMÉRIQUE ET LA RECHERCHE »

En présence d'Emmanuel Mahé, Directeur de la Recherche de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Éric Prigent, coordinateur pédagogique création numérique au Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Vincent Rioux, responsable du pôle numérique de l'ENSBA, Paris. Modération par Dominique Moulon commissaire invité.

Le numérique est un enjeu sociétale que toutes les grandes écoles se doivent d'aborder en cohérence avec leurs enseignements. Il bouleverse toutes les pédagogies et offre, en école d'art, une excellente opportunité d'échanger avec le monde de la recherche, à l'université, comme en entreprise.

Réservations obligatoires au 01 42 87 08 68 ou reservation@maisonpop.fr

Entrée gratuite

Vendredi 20 mars 2015 à 20 h

PERFORMANCE - CONFERENCE

Quand les intuitions se rencontrent ; du laboratoire à l'espace d'exposition. La performance *OU* de l'artiste Marie-Julie Bourgeois assistée par Omar Benyebka, sera présentée lors d'une conférence art & science avec Brigitte Leridon chercheur en physique de l'ESPCI et avec Dominique Peysson, artiste et docteur en art et en physique.

Que deviennent les enjeux physiques, esthétiques et performatifs dès lors que le dispositif est caché aux yeux nus du regardeur ?

Réservations obligatoires au 01 42 87 08 68 ou reservation@maisonpop.fr

Entrée gratuite

Le samedi 7 mars 2015 de 14 h à 19 h

PARCOURS EST

Visites commentées d'expositions situées dans l'est parisien.

La Maison populaire vous propose une visite guidée de l'exposition « L'art et le numérique en résonance 1/3 : Convergence » en présence du commissaire en résidence Dominique Moulon et des artistes Émilie Brout et Maxime Marion.

La Galerie, Centre d'art contemporain de Noisy-le-Sec, propose une visite commentée de l'exposition « Scroll infini »

Découvrez les expositions et le parcours sur <http://www.parcours-est.com>

Réservations obligatoires par mail : resa@parcours-est.com

Entrée gratuite, sauf titres de transport à fournir

SAMUEL BIANCHINI est artiste et enseignant-chercheur. Il vit et travaille à Paris. Ses œuvres sont régulièrement exposées en France et à l'étranger : BIP 2014, 9ème Biennale Internationale de la photographie et des arts visuels (Liège), Art Basel 2013, Institut français de Tokyo, Centre Georges Pompidou (Paris), Deutsches Hygiene-Museum (Dresde), Musée national d'art contemporain d'Athènes, Jeu de Paume (Paris), etc. Pour ses recherches qui interrogent en particulier l'incidence des dispositifs technologiques sur nos modes de représentation, nos nouvelles formes d'expériences esthétiques et nos organisations socio-politiques, il collabore avec des scientifiques et des laboratoires de recherche en ingénierie. Ses œuvres opèrent en contexte, en public et en temps réel, nous incitant à contempler, à réfléchir autant qu'à agir. Après avoir soutenu sa thèse de doctorat au Palais de Tokyo avec une exposition personnelle, il est aujourd'hui enseignant-chercheur à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs (Paris) où il dirige le programme de recherche *Reflective Interaction* (DiiP/EnsadLab) sur les dispositifs interactifs et performatifs.

MARIE-JULIE BOURGEOIS est une artiste française née en 1981. Elle vit et travaille à Paris. Après avoir travaillé en post-production, elle obtient le master nouveaux média de l'ENSCI en 2008 puis elle intègre le laboratoire des Arts Décoratifs EnsadLab où elle développe des dispositifs interactifs. Elle prépare actuellement un doctorat en Esthétique Science et Technologie des Arts à Paris 8.

EMILIE BROUT & MAXIME MARION vivent et travaillent à Vincennes.

Leur démarche repose sur une pratique de la réappropriation : à partir de collections de documents souvent organisés en bases de données (extraits cinématographiques, photographie vernaculaire, cartes dynamiques, etc.) qu'ils créent ou sélectionnent en ligne, ils questionnent le rapport que nous entretenons avec les images. Explorant ce qui relève du commun, ils interrogent de manière sensible les modalités de circulation, les moyens de production, de diffusion et l'histoire des données au sein des réseaux. Ils réalisent ainsi des œuvres qui, par un jeu de va et vient entre univers analogique et numérique, visent à donner du relief à ces informations horizontales qualifiées.

Leur travail a été lauréat du Prix Talent Contemporain 2011 de la fondation François Schneider et du Prix Arte Laguna Digital Art 2014, et a notamment obtenu le soutien du CNC/DICRÉAM, du FRAC Collection Aquitaine et de la SCAM. Il a été exposé en France (Centquatre, Espace des Blancs Manteaux à Paris, fondation Vasarely à Aix-en-Provence, Villa du Parc à Annemasse...) et en Europe : LOOP Fair à Barcelone, galerie Carroll/Fletcher à Londres, The Solo Project à Bâle, le Centre pour l'Image Contemporaine à Genève ou le Telecom Italia Future Centre à Venise.

PETRA CORTRIGHT est née le 19 juillet 1986 à Santa Barbara aux Etats Unis. Elle est artiste du Net et vit et travaille à Los Angeles en Californie. Elle a étudié à Parsons The New School of Design de New York et au California College of the Arts de San Francisco. Son travail a été exposé au New Museum of Contemporary Art de New York, aux Biennales de Venise, de San-José et de Lyon.

À partir de 2007 elle se fait connaître par ses vidéos mises en ligne sur Youtube dans lesquelles elle se filme à l'aide d'une webcam et y ajoute des animations vidéo. Avec *VVEBCAM* (2007) elle met en relief les conditions de visionnage des vidéos sur internet, reflétant la consommation passive des contenus en lignes de la part des internautes. On peut ainsi la voir surveiller passivement les animations (chiens, ballons, pizzas etc.) qui apparaissent sur son visage et dans le champ de la webcam. À cette vidéo elle ajoute une série de Tags (mots clefs) comme Hilton, Japan, Webcam mais aussi Asshole, Bitch, Cunt et Vagina qui conduira Youtube à retirer sa vidéo du Net.

En 2011, elle collabore avec Ilia Ovechkin afin de créer *Video Catalog*. En se basant sur le nombre de vues de ses vidéos sur Youtube, un algorithme détermine une valeur monétaire de ces dernières.

En 2013, elle réalise *Vicky Deep in Spring Valley*, une série d'animations Flash qui repose sur la superposition d'économiseurs d'écran.

OLIA LIALINA est née à Moscou en Russie. Elle vit et travaille à Stuttgart en Allemagne. Elle a étudié le journalisme et l'analyse filmique à l'université de Moscou. Aujourd'hui elle enseigne à la Stuttgart Merz Akademie. Elle fait partie de la première génération de Net artistes et commence à explorer ce medium en 1995. Elle s'intéresse plus particulièrement à l'internet des années 1990 et à l'utopie des débuts du Web à l'époque où l'internet se développait grâce aux amateurs passionnés. Selon elle, le web à cette époque était « chatoyant, riche, personnel, lent et en construction ». Sa première œuvre de Net art réalisée en 1996, *My Boyfriend Came Back From The War* prend la forme d'un site internet proposant une liste de liens qui renvoient à des blogs, GIF, vidéo ou encore des animations vidéo. Elle participe à de nombreuses conférences sur l'art du Net à travers le monde et a été exposée au New Museum de New York, au musée Tamayo de Mexico ou encore à la biennale de Montreal. En 2009, elle co-écrit avec son compagnon Dragan Espenschied *Digital Folklore : To Computer Users, with Love and Respect*, ouvrage dans lequel elle rend hommage à la culture vernaculaire du Net faite de GIF animés et de licornes...

CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU

Artistes et chercheurs reconnus au niveau international, Laurent Mignonneau et Christa Sommerer sont des pionniers de l'art interactif. Laurent Mignonneau est diplômé de l'Académie des Beaux Arts d'Angoulême en art vidéo. Christa Sommerer a fait ses études en botanique et anthropologie à l'Université de Vienne, puis en sculpture à l'Université des Beaux-Arts de Vienne.

Ils se sont rencontrés en 1991 à l'Institute for Media, dirigé par Peter Weibel, pionnier de l'art digital et aujourd'hui président du ZKM de Karlsruhe. Actuellement Mignonneau & Sommerer enseignent et dirigent le département « Cultures des interfaces » à l'University of Art and Design de Linz, Autriche.

Leurs installations interactives s'inscrivent dans leur époque (« epoch making » - Toshiharu Itoh, NTT-ICC museum Tokyo) car ils ont su développer des interfaces naturelles et intuitives et appliquer des principes scientifiques comme l'intelligence artificielle, la complexité et les systèmes génératifs à leurs travaux. Leur travail a été exposé lors de plus de 200 expositions internationales. Leurs oeuvres font partie de collections publiques et privées dans le monde.

SAMUEL ST-AUBIN est présent dans le paysage des arts électroniques depuis 2002. Il a collaboré à la production du travail de plusieurs artistes et de collectifs au Québec. Depuis quelques années, il met en avant sa propre démarche de création. Cet expert en électronique investit les objets du quotidien d'une réalité nouvelle. Il insuffle à ses créations une autre dimension qui va au-delà du réalisme utilitaire de l'objet, en détournant leur utilisation première, bouleversant ainsi radicalement notre relation à l'objet. D'une précision sans équivoque, ses œuvres nous mettent directement en relation avec la poésie du quotidien qui se découvre dans la simplicité de l'existence.

GWENOLA WAGON & STÉPHANE DEGOUTIN

Gwenola Wagon

Artiste et Maître de conférences dans le département arts plastiques de l'Université de Paris 8, depuis 2008. Diplômée de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris et de l'Atelier de Recherches Interactives, elle collabore au sein de l'équipe TEAMeD (Théorie Expérimentation Arts Médias et Design). Elle a soutenu une thèse sur les Utopies d'un cinéma interactif. Elle est cofondatrice du collectif Cela Etant avec Alexis Chazard. En 2007, elle co-fonde le projet Nogo voyages avec Stéphane Degoutin et le Laboratoire de recherche LOPH en 2011. Elle réalise de nombreuses installations, des pièces filmiques et sonores exposées en France et à l'étranger comme Blackpool Manchester, Globodrome, Hypnorama, le Musée de l'imaginaire terroriste, Discothèque sauvage, Mute, Cyborgs dans la brume. Et comme commissaire d'exposition *Voyages dans les données du monde* dans le cadre des Rencontres de la photographie et de Marseille 2013 ainsi que l'exposition et les événements Média médiums en 2014. Elle mène par ailleurs le projet filmique World Brain avec Stéphane Degoutin depuis 2013.

Stéphane Degoutin

Artiste, écrivain, chercheur. Né en 1973 à Toronto (Canada). Vit et travaille à Paris. Ses thèmes de recherche portent sur l'humanité après l'homme, la ville après l'espace public, l'architecture après le plaisir. Ses projets enquêtent sur des situations d'ambivalence, entre la guerre et la danse, entre le plaisir sexuel et le non-lieu, entre la ville et son potentiel, entre le posthumain et l'obsolescence de l'homme. Il conçoit des dispositifs artistiques, des textes théoriques, des lieux. Il réalise de nombreuses installations vidéos, des pièces filmiques, sonores en France et à l'étranger, comme les projets Hynorama, Utopia Factory, Sex Park, Vincennes Zoo Research Lab, le Musée de l'imaginaire terroriste, Cyborgs dans la brume, et Dance Party in Iraq. Il est co-fondateur du laboratoire de recherche LOPH (Lutte contre l'Obsolescence Programmée de l'Homme), l'auteur du blog Propositions / spéculations, le co-fondateur du Musée de l'imaginaire terroriste, co-fondateur du collectifNogo Voyages, auteur du photoblog Lost in Créteil, co-auteur des installations en ligne *Googlehouse* et *What Are You?*, auteur de l'essai *Prisonniers volontaires du rêve américain et de la structure de massages Here is where we meet*. Il enseigne à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs.

DU ZHENJUN est né en 1961 à Shanghai en Chine.

Il vit et travaille entre Paris et Shanghai. Il fait ses études à l'École des Beaux-Arts de Shanghai et est diplômé de l'École régionale des Beaux-Arts de Rennes en France. Il est régulièrement exposé en France (Lieu unique à Nantes « Human Zoo » 2005 - Château de Chambord « Babel Empire » 2014). Il participe également à des expositions collectives, notamment à Paris Photo en 2013 et 2014. Il réalise des installations interactives mais également des dessins et des photographies. Il est aussi connu pour ses performances. Il est représenté par la galerie RX.

SAMUEL BIANCHINI

Keywords, 2011

Création pour clef USB

Dimensions variables

Réalisation informatique : Oussama Mubarak

Une commande du ministère de la Culture et de la

Communication - Centre national des arts plastiques

Courtesy de la galerie ilan engel (Paris) et de l'artiste



Keywords est un programme informatique sur une clé USB. Un Captcha, une forme de test de Turing permettant de déterminer s'il s'agit bien d'un être humain - et non d'une machine - est généré à l'écran. Un second programme tente alors d'interpréter ces caractères pour les saisir, automatiquement, en dessous de ceux déformés. À défaut de réussir l'interprétation, la machine semble se comporter comme un humain hésitant.

Mot après mot, tentative après tentative, ces doubles séries de mots laissent percevoir leur différence, permettent la comparaison, rendant visible les difficultés, la lutte d'une machine avec elle-même essayant de se faire passer pour un être humain.

MARIE-JULIE BOURGEOIS

OU, 2011-2014

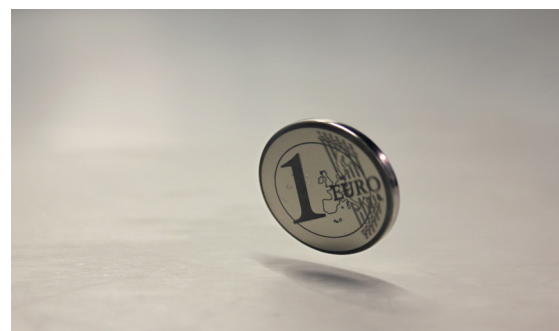
Installation - Pupitre, pièce

Performance - Informatique, électronique, aimant,
azote liquide, supraconductivité

40 x 40 x 150 cm

Partenariat ESPCI et ENSAD Lab

Courtesy de l'artiste



Performance *OU* par Marie-Julie Bourgeois avec Omar Benyebka.

Une pièce de 1 euro est suspendue en l'air, prête à tomber. La pièce oscille délicatement entre une face puis l'autre. *OU* interroge cet instant d'équilibre instable dans lequel nous nous trouvons perpétuellement. Tirer à pile ou face, la banalité de ce geste est mise en scène et l'instant qui précède la bascule est observable. Le temps est gelé, la lévitation de l'objet nous permet d'apercevoir ce moment d'hésitation précieux, la pièce est suspendue dans cet instant d'incertitude. Le dispositif présente le comportement de l'objet soumis à des forces opposées qui s'exercent sur lui, le maintiennent en équilibre et le font vaciller. En se réchauffant, la pièce tombera délicatement sur l'une de ces faces. La chute résoudra le dilemme.

ÉMILIE BROUT & MAXIME MARION

Bliss (La colline verdoyante), 2013

Installation – Impression lenticulaire

et caisson lumineux

50 x 40 cm

Courtesy de la Galerie 22,48m2 (Paris)

et des artistes



Prise par Charles O'Rear à Napa Valley en 1995, la photographie servant de fond d'écran par défaut de Windows XP est considérée comme l'image la plus vue du monde. Depuis sa diffusion en 2001, elle a ainsi engendré un nombre incroyable de variations, de clins d'œil et de parodies : détournements par les aficionados de Linux, photographies du même lieu (parfois supposément) retrouvés des années plus tard par différents artistes, photomontages, peintures, etc. Si bien qu'en ligne il est pratiquement impossible de retrouver l'image originale, noyée parmi une quantité astronomique de versions.

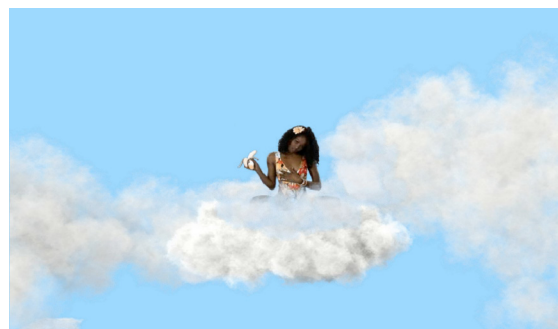
Bliss (La Colline verdoyante) consiste en une impression lenticulaire réunissant une douzaine de ces images, chacune représentative de son histoire et des différents types d'appropriation possible. Ces paysages, de Minecraft au portrait de Charles O'Rear posant pour Nick Stern (dont le reflet se voit dans le cadre), sont tous précisément positionnés afin d'obtenir un maximum de concordances possibles. Par une sorte de « glitch » physique, nous ne pouvons alors jamais vraiment discerner l'ensemble de ces images fusionnées qui révèlent l'archétype de la photographie originale ; selon le mouvement et l'angle de visionnage, elles apparaissent et se dérobent constamment à notre regard.

PETRA CORTRIGHT

Arrows_Krystal_W_Sounds, 2013

Animation Flash – Durée infinie

Collection Hampus Lindwall (Paris)



Arrows_Krystal_W_Sounds, 2013, est une pièce d'une série d'animations dans laquelle Petra Cortright a détourné des économiseurs d'écran qu'elle a trouvés sur internet, pour en faire des assemblages poétiques. Chaque pièce présente un fond (paysage, montagnes, jardin, ou comme ici, des nuages) dans lequel est placée une ou plusieurs filles qui dansent ou se déshabillent à la manière « strip-club à L.A. » Ces filles sont issues d'économiseurs d'écran que l'on peut également télécharger. L'artiste les a insérées dans ces décors où sérénité et beauté s'entremêlent.

Hampus Lindwall.

OLIA LIALINA*Summer, 2013*

Installation vidéo – GIFS animé

18 images distribuées par 25

serveurs

Courtesy de l'artiste



Il s'agit d'une animation, image par image, d'une jeune femme faisant de la balançoire. Mais chacune de ces frames est hébergée sur des serveurs différents, ceux de ses amis net artistes. Cette boucle d'animation de vingt-cinq images, c'est-à-dire la fréquence par seconde d'une séquence vidéo, sera peut-être un jour fluide. Mais la saccade aujourd'hui, dans l'image, nous indique que des milliers de kilomètres sont parcourus à la vitesse de la lumière ou presque, pour que cette jeune fille insouciant continue de se balancer. Elle emprunte donc des câbles sous-marins comme des flux satellites. Il n'y a par conséquent pas plus planétaire que cette animation dont la légèreté, pour ne pas dire l'apesanteur, va à l'encontre de la puissance comme de la complexité des technologies mises en place. Et c'est peut-être même par le « contraste » que cette boucle d'animation intitulée *Summer* et conçue par l'artiste Olia Lialina fait œuvre.

Dominique Moulon

CHRISTA SOMMERER & LAURENT MIGNONNEAU*La Valeur de l'art (Unruhige See), 2010*

Installation - Peinture, programme spécifique, imprimante thermique et rouleau de papier

Pièce unique

70 x 50 x 10 cm

Courtesy de la Galerie Charlot (Paris) et des artistes



La valeur de l'art est une série de peintures interactives qui traite de l'économie de l'attention et de la création de valeur dans le monde de l'art. Quand nous regardons les prix des œuvres d'art lors des ventes aux enchères, ceux-ci semblent souvent incompréhensibles. L'attention est aussi la nouvelle monnaie dans une société fondée sur les médias et dans les réseaux sociaux. Le degré d'attention vis-à-vis d'une œuvre d'art pourrait être alors directement lié à sa valeur monétaire.

La valeur de l'art est une série d'expériences interactives autour de la valeur de l'art au sens conceptuel et pragmatique.

Les artistes transforment des peintures existantes qu'ils achètent lors des ventes aux enchères. Les artistes les ont équipées d'une cellule sensitive qui calcule le temps exact que les spectateurs passent devant une peinture. Une petite imprimante thermique est également attachée au cadre. La valeur initiale de l'œuvre a été calculée en fonction du prix que les artistes ont payé pour chaque peinture, de la somme dépensée pour les matériaux de l'interface, ainsi que du temps de travail pour produire l'œuvre. La valeur initiale et les différents montants sont imprimés sur le papier par l'imprimante thermique au début de la première exposition.

Lorsque la peinture interactive *La valeur de l'art* est montrée, l'œuvre commence à compter le nombre des visiteurs et le temps qu'ils passent devant l'œuvre. À travers les capteurs intégrés, la peinture va constamment mettre à jour sa valeur, afin de rendre complètement transparent le processus de création de sa valeur. Les visiteurs peuvent observer l'évolution de la valeur de l'œuvre en fonction du nombre des spectateurs qui regardent ce travail. L'œuvre est vendue au dernier montant imprimé. C'est donc le regard des gens qui donne la « préciosité » de l'œuvre.

SAMUEL ST-AUBIN

Parcours défini, 2013

Installation – Matériaux divers

16 x 22 x 22 cm

Courtesy de l'artiste



Parcours défini est un dispositif qui met en scène un plat et un objet. Le parcours de l'objet roulant est défini par la superficie du plat et son mouvement ondulatoire. Le cycle est répété. L'objet, le pois, de forme parfaite reste dans l'assiette, le pois informe la quitte.

La poésie, chez Samuel St Aubin, s'exprime dans le banal. Ses appareils mettant en scène des assiettes blanches en rotation, chacune d'entre elles étant équipées d'un petit pois. Et chaque fois qu'un petit pois tombe il est immédiatement remplacé par l'artiste québécois qui, ainsi, ne préserve que ceux dont la nature assure les plus parfaites trajectoires. Cette insignifiante expérience du banal répétée par deux ou trois machines identiques en tout point nous renvoie aux calibrages qui régissent nos vies. De ceux de nos fruits et légumes par l'industrie agro-alimentaire à ceux de nos sentiments par les médias sociaux. Dans un monde où tout doit rentrer dans des cases sauf, peut-être, en art où il est encore possible de perdre son temps dans la confection comme dans l'observation de machines tout à fait inutiles, donc résolument poétiques.

Dominique Moulon

GWENOLA WAGON & STÉPHANE DEGOUTIN*Telepathic Mice*, 2014

Installation - Matériaux mixtes d'un data center

à échelle 1/5, souris

60 x 90 x 100 cm

Courtesy des artistes



En 2013, des chercheurs de Duke University parviennent à réunir deux rats par l'intérieur du cerveau. Les chercheurs réunissent ensuite cent rats, puis mille. Les connexions se font sans fil. Un cerveau de méta-rat est créé. Personne ne sait au juste ce qu'il produit (on ne décrypte pas encore les pensées des rats), mais le comportement des rats a changé. La cohésion du groupe est frappante.

La caméra, placée au niveau du sol, circule nerveusement dans un data center, parcourant les allées isotropes, immaculées et stériles, baignées d'une lumière égale. Elle se cale sur le rythme et la perception d'un rat qui explore le lieu en se frayant un chemin entre les machines. Le rat avance dans le couloir, timidement mais sûrement. Il circule comme un éclaireur, repérant le terrain pour sa communauté, s'arrêtant devant certains serveurs. Des bruits donnent à penser qu'il commence à grignoter les câbles.

DU ZHENJUN*National day (Babel-world)*, 2010

Photographie - C-Print contrecollée sur aluminium et encadrée

Edition 1/6

160 x 120 cm

Courtesy de la Galerie RX (Paris) et de l'artiste



« Notre regard sur le monde a changé et celui des artistes aussi, que leurs pratiques soient numériques ou qu'elles ne le soient pas. La photographie *The Tower of Babel : the Accident* (2010) de l'artiste Du Zhenjun témoigne de cette évolution tant par son sujet que par sa forme ou son procédé de fabrication.

L'accident y apparaît « universel », tel celui annoncé par Paul Virilio qui l'attribue à la vitesse comme au progrès. C'est bien de la catastrophe simultanée de tous les moyens de transport dont il est question, de celle qui ébranlerait aussi tous les bâtiments de la ville Monde de Du Zhenjun. Sa cité est en effet planétaire car elle est la somme, par le collage, de monuments provenant de l'Internet mondial. Les parcelles d'images, avant que l'artiste les combine n'avaient en commun que leur nom d'indexation sur le Web, soit « tower » ou « building ». Et l'on imagine l'artiste allant, depuis son atelier, de serveur en serveur pour collecter les précieux matériaux de ses constructions globales en devenir ».

Dominique Moulon



Marie-Julie BOURGEOIS

OU, 2011-2014

Installation - Pupitre, pièce

Performance - Informatique, électronique, aimant, azote liquide, supraconductivité

40 x 40 x 150 cm

Partenariat ESPCI et ENSAD Lab

Courtesy de l'artiste



Émilie BROUT & Maxime MARION

Bliss (La colline verdoyante), 2013

Installation - Impression lenticulaire et caisson lumineux

50 x 40 cm

Courtesy de la Galerie 22,48m2 (Paris) et des artistes



Petra CORTRIGHT
Arrows_Krystal_W-Sounds, 2013
Animation Flash – Durée infinie
Collection Hampus Lindwall (Paris)



Samuel ST-AUBIN
Parcours défini, 2013
Installation – Matériaux divers
16 x 22 x 22 cm
Courtesy de l'artiste



Gwenola WAGON & Stéphane DEGOUTIN
Telepathic Mice, 2014
Installation - Matériaux mixtes d'un data center
à échelle 1/5, souris
60 x 90 x 100 cm
Courtesy des artistes



Du ZHENJUN
National day (Babel-world), 2010
Photographie - C -Print contrecollée sur
aluminium et encadrée
Edition 1/6
160 x 120 cm
Courtesy de la Galerie RX (Paris) et de l'artiste



9 bis rue Dombasle
93100 Montreuil
01 42 87 08 68
www.maisonpop.fr

L'ÉQUIPE

directrice

Annie Agopian

annie.agopian@maisonpop.fr

coordination du centre d'art

Floriane Benjamin

floriane.benjamin@maisonpop.fr

chargée des événements

Xavière Graton-Marconnet

xaviere.graton@maisonpop.fr

chargée de communication

Sophie Charpentier

sophie.charpentier@maisonpop.fr

chargée des publics et médiation
culturelle

Juliette Gardé

juliette.garde@maisonpop.fr

graphiste

Mathieu Besson

mathieu.besson@maisonpop.fr

hôtesses d'accueil

Malika Kaloussi

Claudine Oudin

01 42 87 08 68

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

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

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

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

Emmanuelle Lequeux, *Beaux Arts Magazine*

MAISON POPULAIRE

9 bis rue Dombasle

93100 Montreuil

01 42 87 08 68

WWW.MAISONPOP.FR

CONTACTS

Sophie Charpentier

chargée de communication

sophie.charpentier@maisonpop.fr

01 42 87 08 68

Floriane Benjamin

coordinatrice du centre d'art

floriane.benjamin@maisonpop.fr

01 42 87 08 68

Xavière Graton-Marconnet

chargée des événements

xaviere.graton@maisonpop.fr

01 42 87 08 68

Juliette Gardé

chargée des publics et de la médiation culturelle

juliette.garde@maisonpop.fr

01 42 87 08 68

ENTRÉE LIBRE

Exposition ouverte du lundi au vendredi de 10 h à 21 h

Le samedi de 10 h à 16 h 30

Fermée les dimanches, jours fériés et vacances scolaires

VISITES COMMENTÉES GRATUITES

Individuelle : sur demande à l'accueil

Groupes sur réservation: au 01 42 87 08 68 / mediation@maisonpop.fr

Les samedis 24 janvier, 14 février et 14 mars de 14 h 30 à 17 h

PARCOURS EN FAMILLE

Rendez-vous mensuel pour les enfants âgés de 6 à 10 ans et leurs parents. Ces parcours en famille permettront d'appréhender de façon ludique la création contemporaine.

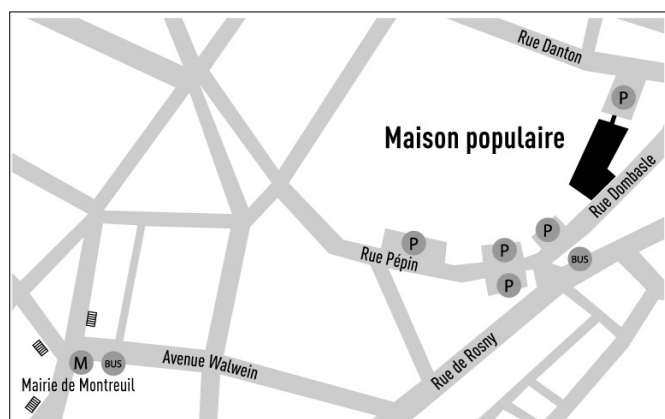
À 14h30, des visites-ateliers pour toute la famille, créées en lien direct avec les œuvres exposées dans le Centre d'art.

À 16h, projection d'une sélection de films courts pour tous. Chaque séance propose une nouvelle découverte audiovisuelle.

Réservations obligatoires, au 01 42 87 08 68 ou par mail à

juliette.garde@maisonpop.fr / Entrée gratuite

ACCÈS



M^o Mairie de Montreuil (ligne 9) à 5 min à pied - Bus 102 ou 121 Arrêt lycée Jean Jaurès

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



TRAM Réseau art contemporain Paris / Ile-de-France



La Maison populaire est soutenue par la Direction régionale des affaires culturelles d'Ile-de-France - Ministère de la Culture et de la Communication, le Conseil régional d'Ile-de-France, le Conseil général de la Seine-Saint-Denis et la Ville de Montreuil.



seine-saint-denis LE DÉPARTEMENT

ile de France

