

Il était une fois...

Il était une fois... / exposition d'ouverture / galerie numeriscausa

30 novembre - 22 décembre 2007 /
Vernissage jeudi 29 novembre 16h - 22h

Samuel Bianchini / Grégory Chatonsky /
Miguel Chevalier / Reynald Drouhin / Arik Levy /
Christophe Luxereau / Antoine Schmitt

Il était une fois... formule inaugurale pleine de promesses et d'histoires, employée ici à dessein pour évoquer l'ouverture de la galerie après plusieurs années d'expositions hors les murs.

Orientée depuis sa création vers la diffusion des arts interrogeant la technologie, Numeriscausa met aujourd'hui l'accent sur leur inscription décomplexée dans le champ de l'art contemporain afin d'en souligner les enjeux actuels : modification de la relation du spectateur à l'œuvre, émergence de nouvelles narrations, mutation du statut des artistes et des collectionneurs. Pour cette exposition d'ouverture nous avons voulu réunir les artistes et les œuvres qui nous semblaient à la fois représentatifs de cette actualité et correspondants à notre volonté d'hybrider les supports et les pratiques artistiques.

Entre installations interactives, design & tirages photographiques, chacun des artistes de l'exposition "il était une fois..." revisite à sa manière l'histoire de l'art en donnant son interprétation des fondamentaux : la nature (Surnatures - Miguel Chevalier), la spiritualité (Shine - Arik Levy, Le christ Mourant - Antoine Schmitt), les canons de la beauté (Beauty By - Christophe Luxereau, Monochrome - Reynald drouhin) ou la participation du spectateur à l'oeuvre (Se toucher toi - Grégory Chatonsky, Sniper - Samuel bianchini).

Miguel Chevalier transforme les natures mortes en un tableau vivant à la fois minimal et luxuriant. Ses « Sur-natures », plantes aux pixels colorés, réagissent au passage des visiteurs, se courbent et ondulent, formant ainsi d'insolites ballets végétaux sans cesse renouvelés.

Tandis que ce dernier aborde la nature par l'artifice, Antoine Schmitt & Arik Lévy proposent deux installations qui se confrontent et se renforcent l'une l'autre dans leur dimension spirituelle. Avec "Le Christ Mourant", Antoine Schmitt interprète sans le dénaturer le thème de la croix, en laissant souffrir indéfiniment un christ synthétique, physiquement pendu et exténué. Arik Lévy quant à lui, propose "Shine", un halo de lumière évoquant une présence suggestive à la frontière de l'art contemporain et du design.

"Beauty By" de Christophe Luxereau passe de la sublimation de l'âme à celle du corps et interroge les canons esthétiques actuels. Dans cette série photographique, deux personnages, une femme-enfant et une poupée, exhibent la troublante beauté artificielle d'une image fantasmée.

Reynald Drouhin présente le projet « Monochromes », aboutissement de son travail sur la fragmentation. Il renonce ici au pigment pour créer des monochromes constitués de micro-images. Créés par un programme informatique, ces monochromes numériques délivrent un contenu hétéroclite fait de la quantité inépuisable d'images qui circulent sur le Web.

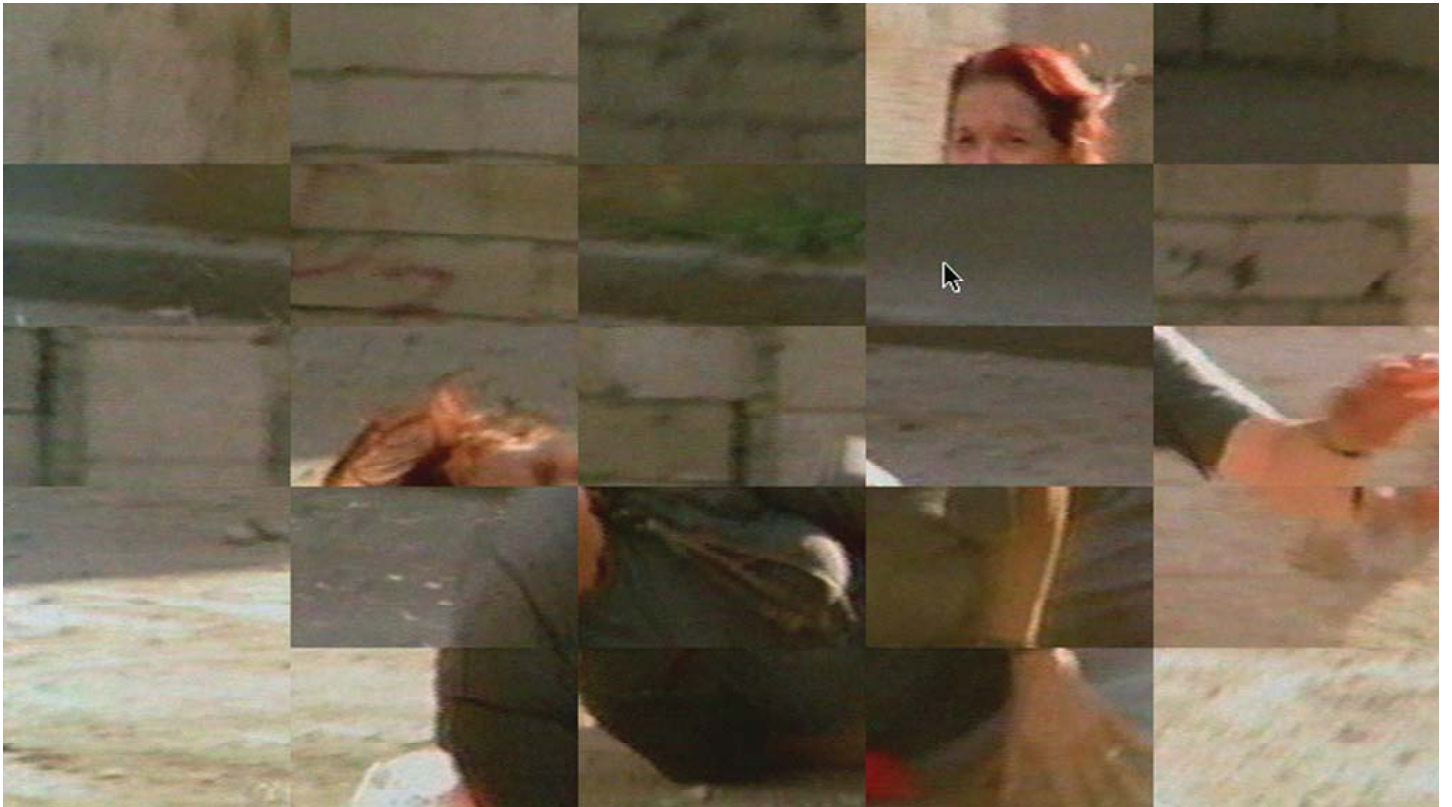
Pour Grégory Chatonsky et Samuel Bianchini, les œuvres exposées, ont en commun d'être à la fois présentes sur le web et d'inviter les spectateurs à manipuler une image qui se dérobe à eux.

« Se toucher toi » nous montre les mains d'une femme et d'un homme qui s'approchent, se frôlent et se caressent de manière autonome jusqu'à ce que le spectateur perturbe ce jeu de contact comme s'il touchait et contrôlait de façon invisible les mains du couple. Il en résulte un jeu de maîtrise qui s'éclipse lorsqu'une main étrangère interagit depuis internet.

"Sniper" de Samuel Bianchini nous place face aux images morcelées d'une séquence vidéo de la chute d'une femme abattue par un sniper. À chaque fois que le spectateur survole une partie de l'image, il en révèle l'image suivante. Cette "profondeur de temps" devient alors l'objet de "la manipulation du spectateur". Diffusées en ligne, ces deux œuvres uniques continueront de vivre sur le réseau au delà de leur acquisition.

Ainsi, avec cette première exposition collective, nous souhaitons affirmer certains choix mais aussi provoquer une expérience à la fois questionnante et sensitive chez le spectateur. Si une exposition n'est pas la simple juxtaposition des œuvres qui la compose et qu'il s'en dégage un inattendu, alors nous aurons réussi notre pari, une sorte de récit possible de l'avenir. Il était donc une fois...

Sniper. Samuel Bianchini. 1999



Sniper nous place face aux images d'une séquence vidéo des quelques secondes de la chute d'une femme abattue par un sniper. Ces quelques images sont extraites du film auquel ce travail fait écho : Warshots du réalisateur allemand Heiner Stadler. Chacune de ces images est découpée en vingt-cinq parties. À chaque fois que le spectateur survole l'une de celles-ci, il révèle la partie correspondante de l'image suivante. L'écran se compose alors de fragments de différentes images mettant sur un même plan des temps différents de la chute. Cette "profondeur de temps" devient l'objet de "la manipulation du spectateur". En position parallèle à celle du sniper, il se voit progressivement responsabilisé de la situation et prend toute la mesure de ses gestes.

Biographie

Samuel Bianchini vit et travaille à Paris. Ses œuvres sont régulièrement exposées en France et à l'étranger : Palais de Tokyo - Site de création contemporaine à Paris, Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) à Karlsruhe, Cité des sciences et de l'industrie à Paris, Musée d'art contemporain Ateneo de Yucatán à Mexico, La Villa Arson à Nice, Musée d'art moderne de la Ville de Paris, space_imA à Séoul, Nuit Blanche 2005 à Paris, etc. Pour ses recherches qui interrogent l'incidence des médias interactifs sur nos modes de représentation et sur nos relations à la réalité, il collabore avec des scientifiques et des laboratoires de recherche en informatique : Centre de recherche en informatique du Cnam (Conservatoire national des arts et métiers, Paris), France Télécom R&D, Limsi (Laboratoire pour la mécanique et les sciences de l'ingénieur, Orsay). En relation étroite avec sa pratique artistique, Samuel Bianchini a entrepris un travail théorique qui donne lieu à de fréquentes publications : Éditions du Centre Pompidou, Éditions Jean-Michel Place, MIT Press, Hermes, etc.

Né en 1971 à Nancy, il a étudié l'art à travers différentes approches : Beaux-arts (Post diplôme, École régionale des Beaux-arts de Nantes), Arts décoratifs (Ensad, École nationale supérieure des arts décoratifs, Paris), Arts appliqués (Ensaama, École nationale supérieure des arts appliqués et des métiers d'art, Paris), Arts et métiers (Cnam, Paris) et Arts plastiques (Université Paris 1 - Panthéon-Sorbonne).

Après avoir soutenu sa thèse de doctorat au Palais de Tokyo - Site de création contemporaine avec une exposition personnelle, il est aujourd'hui membre des laboratoires Creca-Lam (Centre de recherches d'esthétique du cinéma et des arts audiovisuels - Laboratoire des arts et médias, Université Paris 1 Panthéon - Sorbonne) et Citu (Création interactive transdisciplinaire universitaire, fédération de laboratoires des Universités Paris 1 et Paris 8). Il est Maître de conférences à l'Université de Valenciennes et enseigne à l'École nationale supérieure d'art de Nancy et à l'École nationale supérieure des arts décoratifs (Paris).

SELECTION D' EXPOSITIONS

2007 • Fonds régional d'art contemporain de Haute-Normandie. Exposition "Montre moi l'oeuvre autrement", Commissariat : Marc Donnadiou.

- La Ménagerie de verre, Paris. Exposition de l'installation "Tous ensemble" dans le cadre de la rencontre organisée par le collectif Écholalie et la Cie Philippe Quesne / Vivarium Studio ; 15 juin.
- Le Labo, Paris. Présentation du "Diaporama #1 - Spectateurs à l'oeuvre - niform", soirée "Open 2007" organisée par le collectif Écholalie
- Grandes Galeries de l'École régionale des Beaux-Arts de Rouen, exposition en binôme avec Antonio Gallego. Commissariat : Jason Karaïndros.

2006 • La Place des arts, Montréal, Canada, invité par la Cie Fortier Danse-Création dans le cadre de l'exposition autour du solo "30x30"

"Beyond Image 2006". Commissariat : Unzi Kim, Duck-Won Gallery, Séoul, Corée

Festival "Les Inaccoutumés", La Ménagerie de verre, Paris. Commissariat : Philippe Quesne / Vivarium Studio

"PLAY(S) - International Digital and Multimedia Arts Exhibition". Commissariat : Xiaoying Yuan ; dans le cadre du 3ème "China International Animation & Digital Arts Festival", Changzhou, Chine

"30x30 - Poursuite", solo machinique prolongeant le solo chorégraphique 30x30 de Paul-André Fortier, Nancy, Place de la gare et tour Thiers

"Petit format ≠1", Numeris Causa, Paris.

2005 "Nuit Blanche", Paris, Parcours "Nuit de fête", Belleville, Commissariat Jean Blaise et Joy Sorman

- Première de "REANIMATION" - création interactive pour danseuse et spectateurs, avec Thierry Fournier et Jarmo Penttila, Centre chorégraphique national - Ballet de Lorraine, Nancy

Se toucher toi. Grégory Chatonsky. 2004

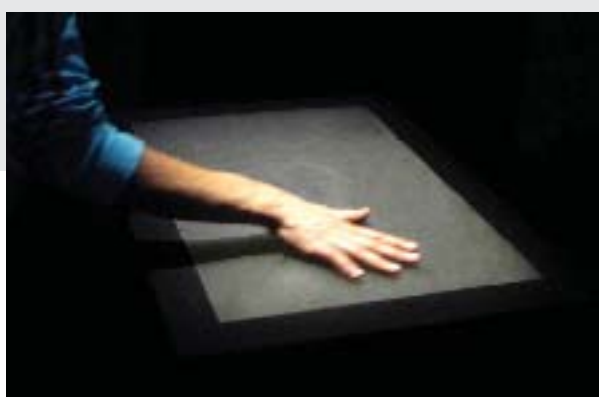
«Il n'y a aucune chose telle qu'un objet commun, telles qu'une idée ou genre d'idée perçue à la fois par la vue et par le toucher.» Berkeley, Théorie de la Vision, sect. 127

Le battement du vent sur les feuilles, le souffle discret de la prairie, la route, le bruit sourd des voitures au loin. Comme une image immobile. Le regardeur s'approche de l'interface et déplace sa main à distance. A droite et à gauche apparaissent les mains d'une femme et d'un homme qui s'approchent, se frôlent, se touchent, se caressent, s'étreignent, se retiennent. Le déplacement de la main du regardeur affecte ce jeu de contact comme si elle touchait de façon invisible les mains du couple, comme si ce trio de mains se touchait dans le secret du dispositif. Un moment, un autre paysage et à nouveau les mains se jouant l'une de l'autre, se touchent au contact de la représentation. Brusquement le jeu de maîtrise se dérobe, les mains ne répondent plus aux ordres du spectateur. Elles semblent douées d'une vie autonome. Il a beau bouger sa propre main en tout sens, les mains s'arrêtent, se tiennent à distance puis reprennent leur contact.

Tout comme il y a deux mains, il y a deux installations dans deux lieux différents. Tout comme il y a un couple de mains dans l'image qui fait face la main du spect-acteur, les deux installations se confrontent à une installation sur Internet.

A tour de rôle elles prennent la main les unes sur les autres. Lorsque dans un dispositif les mains se dérobent à notre contrôle c'est que nous voyons en fait le résultat de la manipulation d'un spect-acteur dans l'un des deux autres dispositifs. Lorsque nous pouvons manier les mains c'est alors que les deux autres espaces projettent notre interaction.

Se toucher toi questionne le paradigme oeil-main sur lequel sont fondées les interfaces informatiques. La relation entre la souris et le curseur, qui est la plupart du temps impensée, vient modifier la dialectique classique entre ces deux organes. Le contact est ici considéré comme une opération à 2+1 mais ce qui s'ajoute n'est pas une conjonction, une articulation, une résolution: plutôt ce qui s'écarte infiniment et nous tient à distance de nous-mêmes.



Biographie

Vit et travaille entre Paris et Montréal.

Après des études interdisciplinaires d'arts plastiques, de philosophie et d'esthétique à Paris I La Sorbonne sous la direction Jean-François Lyotard puis d'Anne-Marie Duguet, Grégory Chatonsky effectue un mastère multimédia aux beaux-arts de Paris en 1999.

Il commence sa carrière artistique en 1991 après avoir pratiqué la peinture et le dessin. Il fonde Incident en 1994, un collectif d'artistes qui se réunit autour des notions d'accident, de bug, d'imprévisible.

Entre 1995 et 98 il conçoit avec l'aide d'anciens déportés le CD-Rom Mémoires de la déportation qui reçoit le prix Mobius et qui devient le support pédagogique de l'Education nationale en France. En 2006 sort une version DVD de ce projet documentaire. En 1997 il réalise et conçoit le site de la Villa Médicis à Rome puis en 1999 le site du Centre Pompidou. Pendant cette période il collabore fréquemment avec le designer Ruedi Baur. En 2005, il conçoit le site du MACVAL ainsi que son identité visuelle.

Il est artiste en résidence au Centre International de Création Vidéo (1998-2001), au C³ de Budapest avec Reynald Drouhin (2001), à L'Abbaye de Fontevraud (2002) ainsi qu'au Fresnoy (2003-04) où il enseigne la même année au côté de Gary Hill, Bruno Dumont, Atau Tanaka et Charles Sandison. Il intervient également à la Sorbonne Paris 4. Il est nommé professeur à l'école d'arts visuels et médiatiques de l'Uqam (Montréal) pendant l'année 2006-2007.

Il réalise également des conférences en France et à l'étranger sur les notions de fiction variable et d'installations et organise également les workshops Immersion et In/out avec Maurice Benayoun et Jean-Baptiste Barrière. Grégory Chatonsky poursuit une activité théorique publiée dans des revues d'art et de philosophie. Il fonde avec Annick Bureau, Norma, un laboratoire de recherche sur les conditions de mise en mémoire des arts numériques. Il est membre du comité de pilotage et du comité scientifique du Citu.

Son travail a été exposé en France (Maison européenne de la photographie, Musée d'art moderne de la ville de Paris, Centre Pompidou, Villette Numérique, Nuit blanche 2003-2004-2005), au Canada (Biennale de Montréal, SAT, Oboro, La Chapelle), aux USA (Art Institute SF, New York), Espagne (Barcelone Caixa), Portugal (Lisbonne Numero), Allemagne, Suisse (Bale), Corée, Mexique (Monterrey Mediarte), Brésil (Sao Paulo File), etc.

Lauréat des Inclassables à Montréal (2002-03), il remporte différents prix en France et à l'étranger tels que SACD (2000), FilmWinter (2001), Sound Space (2001), Computer Space (2001), Viper (2001), Vidéoformes (2003), SCAM (2004).

Les thématiques du travail de Grégory Chatonsky sont la fiction variable, l'évolution des relations entre les sphères privée et publique et plus généralement la façon dont les technologies configurent aujourd'hui une part importante de notre imaginaire, c'est-à-dire notre faculté de produire des images.

Miguel Chevalier. Sur-natures. 2003-2007



Depuis 2003, Miguel Chevalier développe une série d'oeuvres interactives intitulée « *Sur-Natures* » : des jardins virtuels qui sont présentés en France et à l'étranger.

Ce jardin est composé de variétés de graines qui naissent aléatoirement, s'épanouissent et meurent en fonction de leur « code morphogénétique ». Grâce à des capteurs de présence, les plantes réagissent au passage des visiteurs, se courbent et ondulent, formant ainsi d'insolites ballets végétaux. Le spectateur devenu acteur plonge dans un monde qui repousse les limites de l'imaginaire et suscite la rêverie. En même temps, le caractère éphémère de ces plantes virtuelles incite à la réflexion sur le cycle de la vie. Cette pensée cosmique, associée à l'exploration de la lumière, du temps et à la notion de séries rappelle la sensibilité du peintre impressionniste Claude Monet.

Les Sur-Natures sont réalisées grâce au logiciel du collectif Music2eye .



Biographie

Miguel Chevalier est né à Mexico en 1959.

Il travaille principalement à Paris où il est installé depuis 1985.

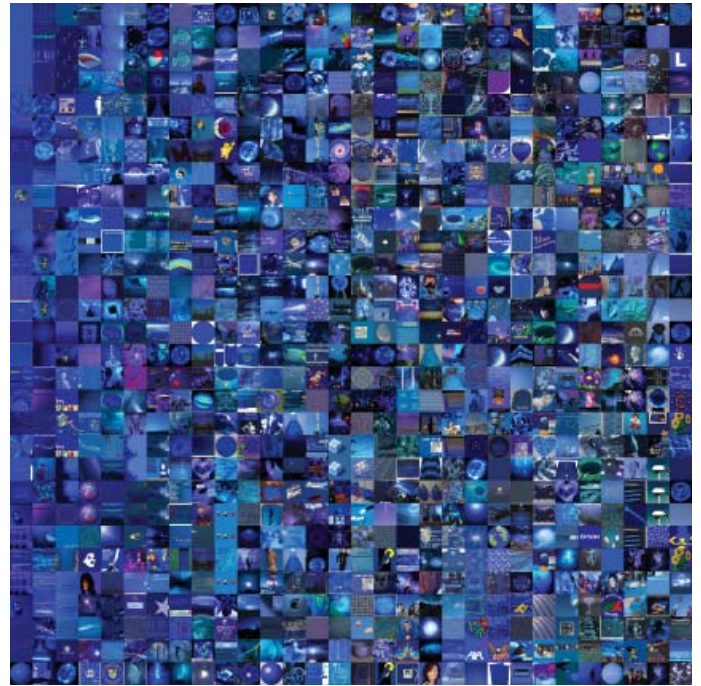
Diplômé de l'École Nationale Supérieure des Beaux Arts de Paris 80 et de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs 83. Il a reçu la bourse Lavoisier pour le Pratt Institute à New York en 84 et a été lauréat de la villa Kujoyama à Kyoto au Japon en 94.

Miguel Chevalier, a acquis grâce à sa formation pluridisciplinaire et lors de ses voyages à travers le monde une grande expérience artistique. Son art se caractérise par une exploration depuis 1982 des technologies d'aujourd'hui. Son champ d'investigation prend ses sources dans l'histoire de l'art dont il reformule à l'aide de l'outil informatique les données essentielles. Ses thèmes se rapportent à son observation des flux et des réseaux qui organisent nos sociétés contemporaines. Il s'est imposé internationalement comme l'un des pionniers de l'art virtuel et du numérique. Les images qu'ils nous livrent interrogent perpétuellement notre relation au monde.

De nombreuses expositions personnelles et collectives en France et à l'étranger lui ont permis de développer une démarche très particulière, notamment au Musée d'Art Moderne de Paris en 88 à l'ARC, à la galerie Vivita à Florence (Italie) en 89, aux Jeux Olympiques d'Albertville et de Barcelone en 92, au Musée de artes visuales à Caracas (Venezuela) en 93, au Centre G. Pompidou «Vision urbaines» en 94, au Musée Carrillo Gil à Mexico en 96, à la Staatsgalerie de Stuttgart «La magie du chiffre» en Allemagne en 97, à l'Espace Cardin «Périphérie» à Paris en 98, à la Fabrika à Beyrouth «Mémoires & mutations» (Liban) en 1999, à la Biennale de Kwangju (Corée) en 2000, au Musée Marco de Monterrey «Metapolis» (Mexique) en 2002, au domaine Oregna de Gaffory «Sur-Natures» (Corse), à la Bourse du commerce de Paris «La croisée des réseaux» (France), à la Cité internationale de Lyon «Tisser des réseaux» (France) en 2003, «Paradis artificiels « au centre d'art de Vitry-sur-Seine et «Métacités « à la galerie Tarasiève (Paris) en 2004. ” Habiter les réseaux” Espace odeon5 (Paris), ”Arabesques numériques” à L'IFM de Marrakech (Maroc), au New Zendai Art Museum «Ultra-Nature», à Shanghai, (Chine), à l'Alliance Française de Buenos Aires «Supra-Natura», (Argentine), à la kunstverket Gallery à Oslo, «La croisée des réseaux» en (Norvège), au Daejeon Museum «Digital paradise» (Corée) en 2005. A la Galerie Thinkingprints à Bruxelles « Métacités» (Belgique), au Palais Ksar Char Bagh à Marrakech «Arabesques Numériques» (Maroc) en 2006.

Une monographie en Français de 1985 à 2000 a été publiée aux éditions Flammarion avec la collaboration de Pierre Restany, de Laurence Bertrand Dorléac et de Patrick Imbard. Un CD-Rom avec Christine Buci-Glucksmann des installations vidéo et de réalité virtuelle complète cet ouvrage.

Reynald Drouhin. Monochrome. 2006



Monochrome(s) est un projet Internet génératif. Par l'intermédiaire du moteur de recherche Google, une base de donnée d'image est constituée, ces images sont censées se rapprocher le plus possible du monochrome (aplats de couleur). Mais ceci n'est qu'une tentative et l'échec qui en découle nous laisse découvrir des peintures génératives et aléatoires en mouvement perpétuel. (version photographie et internet).

Reynald Drouhin rencontre la monochromie dans son oeuvre, comme pour marquer une étape de réflexion sur ce mode d'expression banalisé. Cette série de monochromes inédite, conçue dans une volonté de recherche et d'innovation, permet d'actualiser la question du monochrome dans l'art contemporain. Quand Reynald Drouhin renonce au triptyque toile, rouleau, peinture, pour entrer dans l'univers du «RVB», il marque de son sceau la réalité de sa génération. Artiste du multimédia et du net art, il remet en cause l'idée même d'auteur et de création autographique, car l'autonomie du résultat de la recherche par mots clés délivre une oeuvre inattendue, profondément ouverte : «ce qui m'intéresse également c'est de ne pas contrôler les résultat final, de se laisser surprendre par l'image provoquée par la combinaison de plusieurs mots clés».

Extrait du texte « Sans titre » de Carole Rinaldi

Biographie

Né en 1969 (Paris), Reynald Drouhin vit et travaille à Paris. Il a suivi des études d'arts plastiques aux Beaux-Arts de Paris (DNSAP, 1998), au Mastère Hypermédia Multimédia (1998) et à l'Université Paris 1 (Maîtrise, 1994).

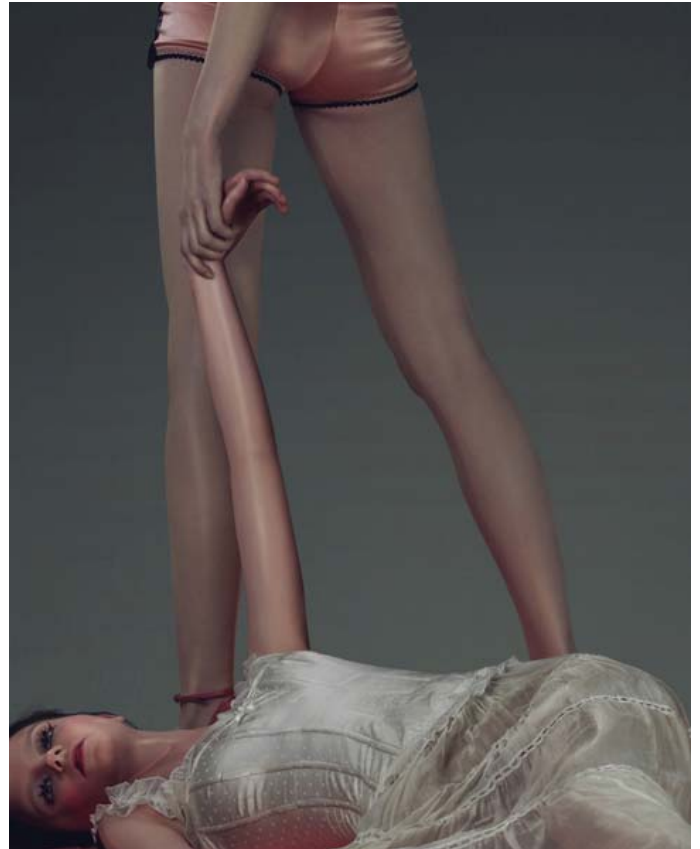
Reynald Drouhin a entre autres présenté son travail à la galerie des beaux-arts de Lorient pour l'exposition personnelle Sans titre (2006), à la Fondation Vasarely (2007) et à la Biche de Bere Gallery (2005) pour Natural/Digital, à Confluences (2003), à la galerie Public (2001), au Festival international d'arts multimédias urbains à Belfort, à la biennale de Montréal (2000) et à la manifestation internationale vidéo & art électronique organisée par Champ Libre (1999). Il a également participé à Imagina à Monaco (1998), à ISEA (1997) à Chicago.

Il a reçu plusieurs prix et mentions dont l'aide à la Création Multimédia Expérimentale (Arcadi 2007), la bourse départementale d'aide individuelle à la création du MAC/VAL (2005), le Grand Prix Scam de l'oeuvre d'art numérique interactive (2003), le Prix vidéo du FIAV à Tanger (2001), le Grand Prix au Cyberfestival à Rueil-Malmaison ainsi que le prix Multimédia de la DRAC Auvergnés-Vidéoformes (1999). Il a accompli plusieurs résidences : à Européo en Italie (2001), au CICV à Belfort (2000-01), au C3 à Budapest (2000) et à Carnegie Mellon University à Pittsburgh (1997).

Il est actuellement artiste-enseignant aux Beaux-Arts de Rennes, membre du collectif incident.net depuis 1996, participant au groupe de recherche Norma, et initiateur du projet pédagogique en ligne Métazimut.

Depuis plusieurs années, Reynald Drouhin utilise les pratiques numériques de la vidéo, de l'image et de l'Internet ; sur les notions d'appropriation et de détournement de documents. Il utilise les spécificités du Web : les moteurs de recherches d'images, le temps réel, l'éphémère, le "hacking" de ressources. Il a réalisé des projets, sur le fragment : Des Fleurs, J'eux, Om, Rhizomes, sur des visualisations en temps réel à l'aide de Webcams : TimesSquare, !C!, ou de moteurs de recherches d'images : Des Frags, Timescape, Incidence. Il a également travaillé sur des projets de vidéos et DVD non-linéaires : Red, BetaGirl, Revenances, Histoire(s), Spaltung, Re-mix, etc...

Christophe Luxereau. Beauty By. 2005



Dans une société où la perfection devient le chemin de croix, où notre regard, sans cesse sollicité par les publicités placardées nous rendent aveugle aux changements profonds entre corps et mass médias. Les images publicitaires représentent des hommes et des femmes, symboles d'une nouvelle esthétique du corps : une beauté artificielle. Car nous sommes bien dans la représentation de l'image du corps retouché, artificiel, au limite du virtuel et non pas dans la présentation d'un corps.

Familier du monde de la mode, Luxereau porte un intérêt particulier pour ce nouveau canon de beauté. Deux personnages partagent la mise en scène : une femme-enfant et une poupée. Ensemble elles se font écho et se livrent leur différence. Il y a une ressemblance certaine et en même temps une dissonance révélée par la mise en scène de l'artiste qui renvoie à un univers latent, manifestation d'une image fantasmée.

Biographie

Après des études d'art classique en peinture (école des Beaux-Arts) et en architecture (génie civil), il se consacre à la photographie à partir de 1986. Christophe Luxereau travaille ses images sur ordinateur dès 1995 pour développer le thème de la relation à la machine électronique. Cette relation établit de nouveaux codes, d'autres comportements et de nouvelles icônes. L'artiste puise ses inspirations aussi bien dans l'univers de l'animation (Goldorak, Les maîtres du temps) que dans les films de science fiction (Blade Runner, Forbidden Planet) ou encore dans l'esthétique des films de David Cronenberg. Familier du monde de la Mode, Christophe Luxereau intègre des hybridations diverses à l'esthétique glamour. Son travail porte ainsi une réflexion sur l'idée de la beauté artificielle véhiculée par les publicités.

Christophe Luxereau a exposé au Festival Art Outsiders au Centre Pompidou en 2000, et à la Mep en 2001 et 2002, à la Galerie La Périphérie de Malakoff et au Musée des arts et Techniques de St Etienne en 2001. Il a participé à l'exposition « Le corps recompose » à la Cité des sciences de la Villette à Paris la même année, « Avatars » à la galerie des Galeries Lafayette à Paris en 2003, et la même année à la galerie Rabouan Moussion. Enfin il a été présente au Cube à Issy les Moulineaux et à la galerie Artcore à Paris en 2004.

Expositions sélectives

2007

Toronto Art Fair 2007. Toronto Canada

Slick 2007. Stand Galerie numeriscausa. La Bellevilloise. Paris

Exposition «la rue est à nous» Ecole nationale d'architecture Paris-Val de Seine.

Exposition personnelle «Electrum Corpus» . Centres culturels. Constantine. Alger. Algérie

2006

Exposition Personnelle «Electrum Corpus» Festival nouveau cinéma. Montréal

Exposition Collective «Extra-Sensory» . Centre des arts. Enghien-les-bains

Exposition «Futurotextiles» . Tripostal. Lille 3000. Lille

2005

Exposition collective « BEAUTY BY » Commissaire de l'exposition & artiste exposant
Galerie Numeriscausa Paris. Galerie des galeries / galeries lafayette Paris

Exposition collective « BEAUTY BY » Commissaire de l'exposition & artiste exposant
Courtesy Galerie Numeriscausa. Musée d'art contemporain. Shanghai Duolun Chine

2004

Exposition collective « Un vrai bijou » galerie ARTCORE. Paris

Exposition collective « open sources » galerie ARTCORE. Paris

Exposition collective « Air de Paris ». Centre National de la Photographie. Paris

Exposition rétrospective ELECTRIC CHAIR. Le Cube, Issy-les-Moulineaux.

Art Bruxelles. Galerie Rabouan Moussion Paris. Bruxelles.

Antoine Schmitt. Christ mourant. 2006



«Partant du postulat que le Christ existe en tant qu'émanation de la psyché humaine, en tant qu'invention culturelle cristallisant de manière exceptionnelle certains symptômes de la nature humaine, je ne pouvais pas ne pas rencontrer cette figure dans mon travail artistique, toujours à la recherche de manifestations de l'humanité. Ainsi en recréant dans une pièce le moment climactique du personnage, la souffrance du christ sur la croix ("il a souffert pour vous"), et en le faisant vivre indéfiniment par un personnage synthétique physiquement pendu et exténué, et en exposant le spectateur à cette souffrance infinie, je revisite sans le dénaturer le thème de la croix, à l'aide d'un matériau moderne. L'empathie devrait être à son comble.» Antoine Schmitt. 2006

Biographie

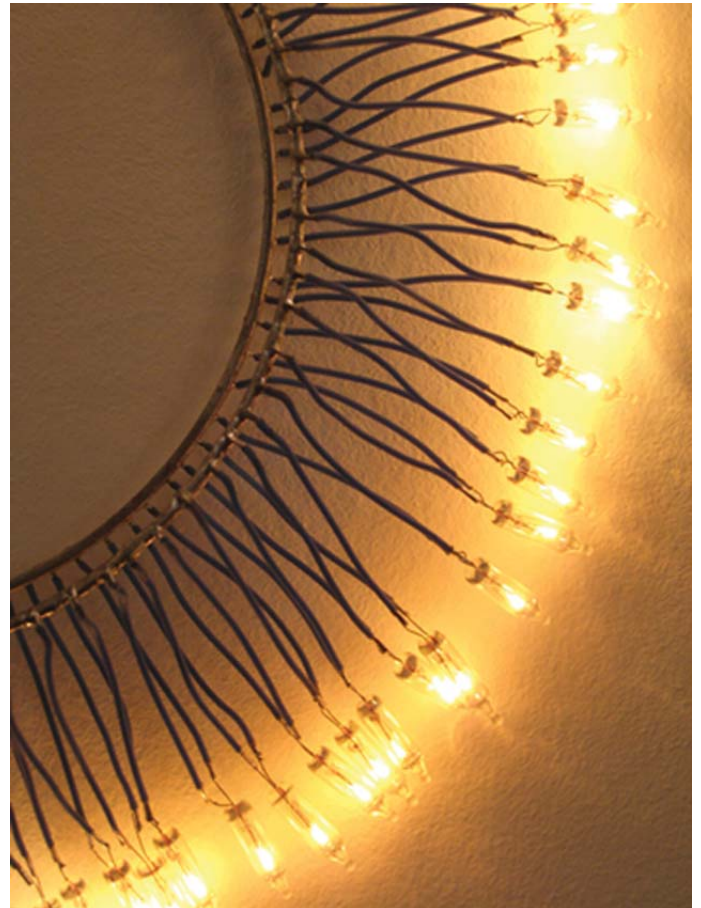
Artiste plasticien et programmeur, Antoine Schmitt se place à la croisée de l'abstraction et de la simulation dynamique. Il utilise la programmation comme matière à part entière, pour réaliser des installations, expositions en ligne, performances et CD-Roms, dans lesquels il confronte des systèmes programmés abstraits aux visiteurs ou à des performers. Il fabrique de nouvelles sortes de formes dynamiques en recréant algorithmiquement les causes du mouvement, les forces sous-jacentes aux actions, chassant sans relâche la forme de l'être au plus profond de la nature humaine. Infra-langage, la sensation est au cœur de ses réalisations.

Son travail a été exposé entre autres au Centre Georges Pompidou (2002, 2004), au Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris (1999), à Sonar à Barcelone (2002, 2004, 2005), à Ars Electronica (2003), au CAC de Sienna (2004), au Musée d'Art Contemporain de Lyon (1997), à Villette Numérique (2004) et a été récemment primé dans plusieurs festivals internationaux : medi@terra (Athens 1999), Interférences (Belfort, FR 2000), transmediale.01 (Berlin 2001), festival international de vidéo-danse (Paris 2002), Vida 5.0 (Madrid 2002), machinista (Perm Russia 2003), CYNETArt (Dresden, DE, 2004). Il a reçu le soutien du Ministère de la Culture (CNC/Dicream) en 2004.

Comme commissaire d'exposition, membre de jury, conférencier et éditeur du portail gratin.org, Antoine Schmitt explore le champ de l'œuvre d'art programmée. Il est un membre de Transitoire Observable, regroupement d'artistes programmeurs. Il est représenté par [numeriscausa](http://numeriscausa.com) (Paris).

Antoine Schmitt vit et travaille à Paris.

Arik Levy. Shine. 1998



“Shine”, halo de lumière évoquant une présence suggestive à la frontière de l’art contemporain et du design.

Biographie

Born in Tel Aviv. At the age of 27 Arik leaves behind his graphic design studio and surfboard shop for Europe.

In 1991 he graduates from Art Center Europe in Switzerland and got his BS with distinction.

After winning the Seiko Epson Inc. competition, Arik begins his career as a professional designer and participates in several design exhibitions in Japan. Upon returning to Europe, Arik introduces his work and ideas, innovative concepts and installations to contemporary art, design and performing arts around the world.

Arik's works and deals with wide variety of subjects and disciplines from sculpture, photography, video...to product development, lighting design and corporate identity. Among other the ideas of Levy's personal interest are notions he develops and experiments and that become titles of his exhibitions, such as; love counts, emotional ergonomics, feel before you see, the other, in the air...etc.

Arik works both as a scientist and a poet. Innovation, simplicity and experimentation allow him to translate concepts into products, space and experience.

Arik participates in many exhibitions and shows in museums, alternative spaces, galleries and fairs worldwide. Several of his pieces and art work can be found the permanent collections of the most prestigious museums and institutions such as the Centre Pompidou, Paris, the Victoria and Albert Museum, London, the Israel Museum, Jerusalem and the Museum of Modern Art, New York.

Infos pratiques

Il était une fois...

Exposition collective / 30 Novembre - 22 décembre 2007 / Galerie numeriscausa
Vernissage le jeudi 29 novembre de 16h à 22h

Sniper, Samuel Bianchini
Se toucher toi, Grégory Chatonsky
Sur-natures, Miguel Chevalier,
Monochromes, Reynald Drouhin,
Shine, Arik Levy
Beauty By, Christophe Luxereau
Christ Mourant, Antoine Schmitt

Galerie numeriscausa :

53 boulevard Beaumarchais 75003 Paris / + 33 1 42 78 24 26
contact@numeriscausa.com / www.numeriscausa.com
du mardi au samedi de 14h à 19h et sur rendez-vous

