

ABBAYE SAINT ANDRÉ  
CENTRE D'ART CONTEMPORAIN  
MEYMAC

NICOLAS DARROT  
ALAIN JOSSEAU  
FLORENT LAMOUREUX  
LUCIEN MURAT

EXPOSITION  
DU 20 MARS  
AU 19 JUIN 2022

EXPOSITION  
DU 20 MARS  
AU 19 JUIN 2022

JE(U)  
AUGMENTÉ

ABBAYE SAINT ANDRÉ  
CENTRE D'ART CONTEMPORAIN  
MEYMAC

CONCEPTION, ORGANISATION, RÉALISATION  
Caroline Bissière & Jean-Paul Blanchet,  
assistés d'Églantine Bêlêtre

COMMISSARIAT JE(U) AUGMENTÉ  
Wei-Yang Lee

COMMUNICATION, PRESSE · Céline Haudrechy

RÉGIE · Laurence Barrier, Antoine Beaucourt,  
Teddy Duffort, Vincent Farkas, Luciano Imbriano,  
Luc Leblanc, Nuno Lopes Silva, Jean-Philippe Rispal,  
Maxime Thoreau, Hugo Toffoletti

MÉDIATION · Jean-Philippe Rispal

ACCUEIL · Laurence Barrier

PHOTOGRAPHIES · © Aurélien Mole

CONCEPTION GRAPHIQUE · Mathilde Dubois

TEXTES · Jean-Paul Blanchet et Wei-Yang Lee

REMERCIEMENTS à Wei-Yang Lee, aux artistes et aux  
prêteurs, ainsi qu'à Guillaume Riqué

Expositions organisées dans le cadre du festival  
« Les Printemps de Haute-Corrèze »,  
dédié pour cette 19<sup>e</sup> édition au numérique.

AUTOUR DES EXPOSITIONS

· Samedi 19 et dimanche 20 mars  
PASS Télérama. 4 entrées gratuites au détenteur du  
Pass Musées Télérama 2022.

· Mercredi 18 mai à 14 h  
« Réalité diminuée, expériences augmentées »  
Atelier 8-14 ans  
Création de sténopés afin de réaliser des  
photographies argentiques. Expérimentation de divers  
procédés de prise de vue afin de plonger dans un  
univers de fictions  
et d'espaces virtuels.  
Sur réservation  
05 55 95 23 30 ou [contact@cacmeymac.fr](mailto:contact@cacmeymac.fr)



Place du bûcher  
19250 Meymac  
05 55 95 23 30  
[www.cacmeymac.fr](http://www.cacmeymac.fr)  
Facebook : [cacmeymacabbaye](https://www.facebook.com/cacmeymacabbaye)  
Instagram : [cac\\_meymac](https://www.instagram.com/cac_meymac)

Ouvert du mardi au dimanche,  
y compris les jours fériés, de 14h à 18h  
Payant



Le programme de ce printemps 2022 se compose de deux parties qui se répondent. D'une part, l'exposition « Je(u) augmenté » (3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> niveau) conçue par le commissaire indépendant Wei-Yang Lee, réunit sept artistes – Larry Achiampong & David Blandy, Danielle Brathwaite-Shirley, Alan Butler, Eva L'Hoest, One Life Remains, Sara Sadik, Jacolby Satterwhite – dont les travaux s'inspirent de l'univers du jeu vidéo considéré comme un nouveau médium dont ils empruntent les codes formels et les techniques narratives. En contrepoint, le commissaire du centre d'art, Jean-Paul Blanchet, réunit quatre artistes (1<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> niveau) – Nicolas Darrot, Alain Josseau, Florent Lamouroux, Lucien Murat – dont les travaux de factures plus classiques se réfèrent plus ou moins directement aux pratiques et aux conséquences sociales qu'induit un univers imprégné par l'électronique.

## ARTISTES ET ŒUVRES PRÉSENTÉES

### 1<sup>ER</sup> ET 2<sup>E</sup> NIVEAU

#### NICOLAS DARROT

Né en 1972 au Havre

Vit et travaille à Paris

[www.nicolasdarrot.com](http://www.nicolasdarrot.com)

Représenté par la galerie C, Paris

- *La nuit et le moment*, 2018, heteropteryx, acier, fils de coton, 50 x 26 x 30 cm
  - *Apollo*, 2017, matériaux divers et servomoteurs, dispositif sonore, 30 x 70 x 45 cm
  - *Palomar*, 2021, acier bambou, perles et servo-moteurs, 100 x 210 x 50 cm
  - *Drift*, 2014, laiton, limaille de fer, 60 x 210 x 60 cm
  - *Salle blanche (1 à 8)*, 2022, série de dessins, fusain sur papier, 160 x 120 chacun
- Prêts de l'artiste

#### ALAIN JOSSEAU

Né en 1968 à Nantes

Vit et travaille à Toulouse

Représenté par la galerie Claire Gastaud, Clermont-Ferrand

- *Les géographes n°13, 32, 39, 42*, 2012-2017, aquarelles sur papier, 77 x 107 cm chaque
  - *War games*, 2016, aquarelles, 100 x 136 cm chaque (x4)
  - *Film set n°2\_Broadcast test\_Fort Irwin, California*, 2018, maquette, ordinateur, jeu vidéo FPS (jeu de tir à la première personne), dimensions variables
  - *War Map n°1*, 2015, encre aquarelle sur papier, 12 encadrements de 70 x 85 cm, 210 x 240 cm au total
  - *G255 VS D*, 2021, dessins, 76 x 109,5 cm chaque (x2)
- Prêt de l'artiste et de sa galerie

#### FLORENT LAMOUREUX

Né en 1980 à Decize

Vit et travaille à Huismes

[www.florentlamouroux.com](http://www.florentlamouroux.com)

Représenté par la galerie Isabelle Gounod, Paris

- *Autoproduction*, 2016, moulages en scotch et sacs poubelle, échelle 1
  - *Motifs de résistance*, 2017, tirages numériques N&B montés sur aluminium, 100 x 100 cm chaque (x5)
  - *Contre performance*, 2014, vidéo
- Prêt de sa galerie

#### LUCIEN MURAT

Né en 1986 à Ploemeur

Vit et travaille à Paris

[www.lucienmurat.com](http://www.lucienmurat.com)

Représenté par la galerie Suzanne Tarasieve, Paris

- *Megathesis tue Vina*, 2020, acrylique sur bâches cousues, 170 x 190 cm, prêt de Plan X
  - *All that's left of you*, 2021, acrylique sur patches, bâches et tapisseries chinées, 110 x 100 cm
  - *Vina VS Megathesis*, 2018, acrylique sur canevas chinés et patches peints, 200 x 240 cm
  - *Mer de pneus en feu 2.0*, 2018, acrylique sur tapisseries, bâches et patches, 160 x 190 cm
  - *Dernier vol premier viol*, 2017, acrylique sur canevas chinés et patches peints, 240 x 200 cm
- Prêts de sa galerie

### 3<sup>E</sup> ET 4<sup>E</sup> NIVEAU

#### LARRY ACHIAMPONG & DAVID BLANDY

Nés respectivement en 1984 et en 1976,

travaillent à Londres, EN

[davidblandy.co.uk/finding-fanon-about](http://davidblandy.co.uk/finding-fanon-about)

Ils sont représentés par les galeries Copperfield & Seventeen, Londres.

- *FF Gaiden: Delete*, 2016, installation vidéo, durée : 33 min 09 sec, Collection Arts Council England

#### DANIELLE BRATHWAITE-SHIRLEY

Née en 1995, vit à Londres, EN

[www.daniellebrathwaiteshirley.com](http://www.daniellebrathwaiteshirley.com)

- *We are here because of those that are not*, 2020 Installation vidéo, 2 h. Temps de jeu moyen : 20 min
- Prêt de l'artiste

#### ALAN BUTLER

Né en 1981 à Dublin, IR

[www.alanbutler.info/work](http://www.alanbutler.info/work)

- *Twentysix Gasoline Stations*, 2016, vidéo HD, stéréo audio, 4 min 23 sec
- Prêt de l'artiste

#### EDWARD RUSCHA

- *Twentysix Gasoline Stations 1962*, livre, édition 1967
- Prêt : Collection du cdl - Centre des Livres d'artiste, Saint-Yrieix-la-Perche.

#### EVA L'HOEST

Née en 1991, vit à Bruxelles, BE

[www.evalhoest.com](http://www.evalhoest.com)

- *Under Automata*, 2019, application de Réalité virtuelle
- Prêt de l'artiste

#### ONE LIFE REMAINS

Composé de André Berlemont, Kevin Lesur, Brice Roy et Frank Weber. Ils vivent à Paris

[www.oneliferemains.com](http://www.oneliferemains.com)

- *Jeux invertis*, 2017-2019

Dispositif vidéoludique / Art numérique interactif  
Co-production Maison des arts Claude et Georges Pompidou, avec le soutien de M2F Créations - Lab GAMERZ

Prêt de l'artiste

#### SARA SADIK

Née en 1994 à Bordeaux, FR

Vit et travaille à Marseille

[www.sarasadik.hotglue.me](http://www.sarasadik.hotglue.me)

Représentée par la galerie Crèvecoeur, Paris

- *Khtobtogone*, 2021, vidéo, HD, couleur, son, 16 min 9 sec

Prêt de l'artiste et de sa galerie

#### JACOLBY SATTERWHITE

Né en 1986 à Columbia, vit à Brooklyn, USA

- *We Are In Hell When We Hurt Each Other*, 2020

Vidéo couleur numérique HD et animation 3D avec son

Durée : 24 min 22 sec

Prêt de l'artiste



(1)



(2)



(3)

## FLORENT LAMOUREUX

Florent Lamouroux est un artiste engagé. Pas au sens étroit d'un militantisme partisan, mais à celui plus ouvert de la conscience de l'implication de l'artiste dans la société, de sa contribution par son travail aux réflexions qu'elle pose sur son développement et ses (dys) fonctionnements. Plus précisément sur les menaces que la mondialisation débridée, la consommation compulsive, l'explosion des technologies numériques et informationnelles produisent et en éclaire les enjeux. Il mobilise pour ce faire sa sensibilité artistique, posant de manière le plus souvent parodique, les questions sur ce qui fait l'individu et son rapport aux autres. Identité et altérité sont au cœur de sa démarche.

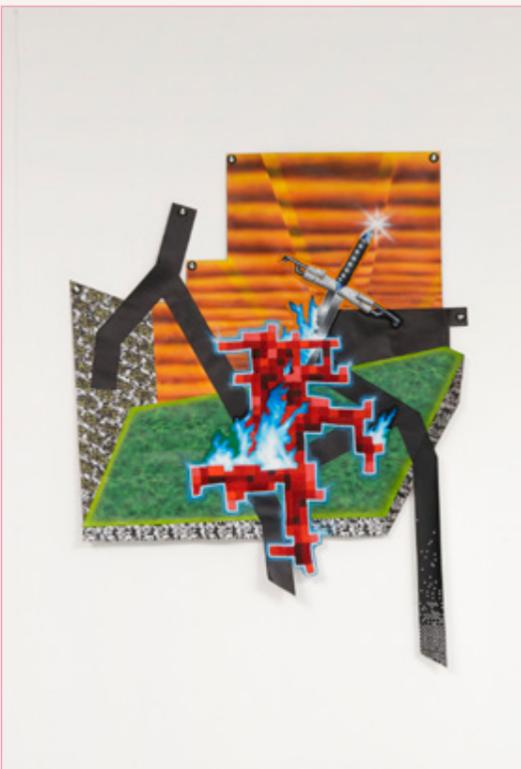
Pas de grandiloquence dans cette démonstration. Elle est servie par une pratique économe, une sobriété formelle presque silencieuse, parce qu'elle nous parle de corps à corps en deçà et au-delà des paroles.

Les *Autoproductions* (1) illustrent par leur monochromie et leur absence de visage, cette préoccupation face au processus d'effacement de l'individu, menacé par la normalisation, pire la robotisation, sous l'effet des moyens invasifs d'information, qui le décervellent et le manipulent.

Ces hommes zombies, des «bleus», incertains parce qu'aveugles des directions à prendre, semblent interchangeables, victimes de cette apparence, tyrannie du premier regard qui est souvent une tromperie. Leurs corps faits de sacs poubelle, ligotés par des bandelettes de scotch transparent, sont les figures ironiques de l'anonymat qu'induit une société massifiée, qui nous submerge et nous momifie. En dévaluant les représentations de soi et des autres nourries par les stéréotypes conceptuels ou visuels, ils dénoncent l'absurdité d'un monde détaché de ses repères. Ils appellent chacun à réagir.

Les photographies de la série *Motifs de Résistance* (2) s'inspirent des postures défensives des mouvements de désobéissance civile. Des jeunes gens revêtus d'une combinaison uniforme blanche, en dessinant symboliquement sur le sol les figures esthétiques. Rassemblés en cercle, coude contre coude, soudés comme s'ils ne formaient qu'un seul corps, ils projettent leurs pieds en avant, à la manière du porc-épic qui se met en boule et darde ses épines.

La vidéo *Contre-performance* (3) est le premier acte d'une renaissance, d'une mue, comme l'artiste l'appelle. Ainsi, un homme zombie qui se dépouille de la gangue qui l'emprisonne, tel un papillon qui s'extraît de sa chrysalide, en serait l'allégorie.



## LUCIEN MURAT

Dans notre monde que béquillent les outils numériques, les espaces et les images virtuelles se proposent de plus en plus comme une offre d'évasion ou un moyen de compenser une réalité chahutée, face à une nature qui s'épuise. Les super héros imaginés en réaction à l'impuissance collective des démocraties confrontées aux totalitarismes qui envahissent les écrans, sont dotés de pouvoirs augmentés quasi surnaturels, à l'image de ceux des dieux de l'Antiquité. Ils prennent, dans notre imaginaire massifié, la place qu'occupaient les héros de la chevalerie, pour mener le combat contre les forces du mal.

Les scènes brodées et peintes par Lucien Murat miment une apocalypse qui, à tout instant, nous menace. Les figures peintes s'inspirent des cartoons revus par

le cinéma. Les scènes sont trépidantes et chaotiques, animées par un rythme proche de celui des jeux vidéo qu'elles synthétisent dans l'outrance. Elles donnent à voir la violence sous-jacente des sociétés contemporaines par le truchement de ces figures de héros ou de méchants, dont les premières icônes (Tarzan ou Superman) furent les enfants rebelles des conflits catastrophiques d'un xx<sup>e</sup> siècle naissant qui se pensait à l'apogée de la civilisation.

Chaque scène est construite en recourant au collage qui est la technique de rupture la plus radicale de la création moderne et contemporaine, sur un patchwork de matériaux de provenances diverses, souvent des pans de tapisserie populaire que Lucien Murat récupère et agence en un vortex d'images désuètes, sur lequel

il peint en majeur ses propres images de violence qui les articulent et partiellement les recouvrent. Chaque tableau est comme un palimpseste dont les crevures, dévoilent une stratification d'images et de supports, où se lit l'empilement du temps.

Par ces rappels visibles de leur substrat, les œuvres de Lucien Murat semblent revendiquer la place qu'occupaient dans l'espace du foyer et dans l'imaginaire collectif, les canevas représentant des scènes de chasse à courre ou des combats d'animaux que brodaient au point de croix nos grands-mères.

Autre temps, autres violences, autres mœurs.



(3)



(2)



(1)



(4)

## NICOLAS DARROT

Nicolas Darrot, plasticien humaniste captivé par la science et la robotique, conçoit en 1996 ses premiers Dronecast, insecte/robot augmenté, en réaction aux tentatives de scientifiques japonais de contrôler à l'aide d'une puce électronique fixée sur leur corps, le vol d'un insecte ou d'un papillon.

Ces Dronecasts hybrides annoncent les principales dimensions du travail de Nicolas Darrot. Le plasticien se fait implicitement moraliste en parodiant les entreprises des savants, ou des militaires, qui agissent sur la nature pour mieux la dominer. Car une fois dépassée la fascination pour la technique, l'utilisation de ces prothèses suscitent des interrogations. Connaître les comportements sociaux et les migrations de la faune sauvage afin de mieux la protéger, peut se comprendre. Concernant les insectes, lorsqu'elles augmentent les capacités naturelles de l'animal la justification est moins évidente. Cette tentative de robotisation préfigure-t-elle ce qui attend l'être humain et ses projets transhumanistes ?

Le choix des insectes est éclairant. Ces animaux, les plus éloignés de nous en raison de leur taille, de leur vie cachée, de leur opacité physique, forment un contre-monde. Notre rapport aux insectes : mélange de répulsion pour ce qu'ils sont et d'émerveillement, voire de fascination, pour leur étrangeté, leurs prouesses hors norme, leur perfection physique, justifie leur place dans la démarche de Nicolas Darrot. Le truchement de figures animales ou de robots humanoïdes lui permet, en jouant de cette ambivalence de nos représentations, de lever des obstacles et d'élargir le champ de sa réflexion sur les formes et les limites du vivant.

L'artiste endosse la tenue du fabuliste. Il nous offre en miroir un théâtre peuplé de figures le plus souvent zoomorphes, des robots/pantins dont il ne cache ni

les ficelles ni les câbles qui commandent leurs mouvements. Ces dispositifs, alliance de robotique et de bidouillage artisanal, qui semblent tirés d'un livre de Jules Verne illustré par Robida, illustrent par analogie notre monde, avec ses phantasmes, ses stéréotypes, ses tensions contradictoires, ses craintes, ses espoirs. Leur esthétique désuète facilite l'envol dans l'imaginaire et temporise la gravité du propos, afin de mieux exprimer la problématique indéfinie de l'être au monde aujourd'hui. Le théâtre de marionnettes manie en amusant, à la fois le rire et la peur.

La pensée rationnelle échoue à saisir l'univers dans sa complexité. Beaucoup de réalités nous échappent, que la science ne parvient qu'à effleurer. Ainsi des différences entre l'humain et l'insecte qui pourraient être relativisées dans la perspective d'un continuum du vivant qu'il faudrait reconnaître, ou même entre le vivant et l'inerte. Nicolas Darrot pose ces questions sans pathos, en proposant des situations qui réjouissent en même temps qu'elles inquiètent, seul moyen de la prise de conscience.

L'insecte de *La nuit et le moment* (1) est un heteropteryx, un phasme géant originaire de Malaisie (insecte étrangement mimétique). Il témoigne d'un projet réfléchi avec des scientifiques, d'envoyer dans l'espace un container habité par ces insectes qui, en se reproduisant tel un flux vital, témoigneraient de la vie et de sa mémoire, indéfiniment. En même temps il fait écho au rêve de l'humanité, depuis Icare, Cyrano de Bergerac puis Jules Verne, d'approcher du soleil ou d'habiter la lune et préfigure la solution d'une migration salvatrice que dessinait Edgar P. Jacobs.

Le ton de Nicolas Darrot est celui de la poésie. Ce qui n'interdit pas l'humour. Une sculpture faite de tubes,

*Drift* (2) (en sport automobile l'optimisation de la trajectoire et du dérapage contrôlé), profile une lunette astronomique du XVI<sup>e</sup> siècle et par glissement, Copernic et l'art de ceux qui savent piloter la connaissance dans l'océan tumultueux des croyances.

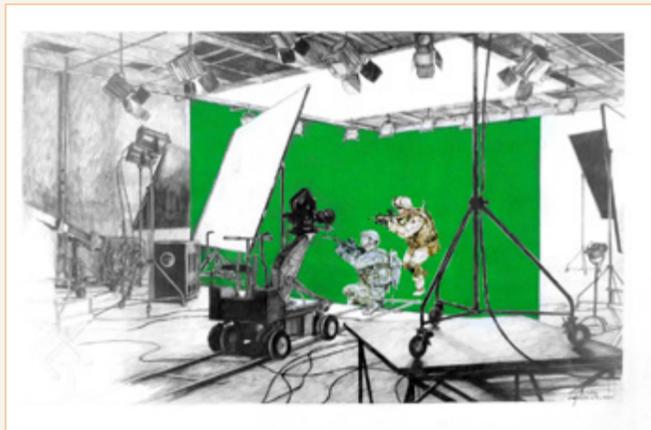
*Paloma* (3) (un autoportrait ?), robot humanoïde bricolé de métal et de bois, à l'aspect graphique d'un dessin d'enfant, du nom du personnage de papier d'Italo Calvino, observateur pointilleux des choses et des gens qui l'entourent, fait sursauter lorsqu'il lance en l'air (jeu d'adresse, de mot et métaphore) une corde (à sauter ?), à moins que ce ne soit la cordelette d'un diablo invisible. *Apollo* (4) un chat cosmonaute, rappel de notre Félicité nationale, nous parle entre deux cliquettements sidéraux, avec la voix de son fils Félix.

L'artiste sait que le monde, les gens, la science sont imparfaits. Les huit dessins de la série Salle Blanche représentent dans un espace monumental aseptisé, des satellites en construction, dressés comme des totems. Ces structures, purs produits d'une technologie rationnelle, laissent voir pour celui qui comme Palomar les regarde sans à priori, des parties qui paraissent bidouillées. Macules, zones grises que leur rendu au fusain accentue, dont l'imagination se repait, comme si elles recélaient une vie prométhéenne, prête à surgir des profondeurs de la machine. L'homme reste imprégné de pensées magiques.

Face à cette conjecture incertaine, Nicolas Darrot est attentif, optimiste peut-être, perplexe certainement. Son inventivité buissonnante, scientifiquement étayée, sa poésie humaniste, nous interroge sur cette propension qu'a l'humanité de relancer sans cesse l'innovation pour penser le monde et repousser continuellement les limites de l'espace et du temps.



(1)



(3)



(2)

## ALAIN JOSSEAU

Que son sujet soit le cinéma ou la guerre, le travail d'Alain Josseau questionne le rapport toujours ambigu de l'image à la réalité. Aussi concise et centrée qu'elle paraisse, l'image n'est jamais dans une relation univoque avec ce qu'elle représente. Elle déborde toujours. La représentation graphique ou photographique d'un objet, quel que soit son réalisme, n'est pas l'objet en présence, seulement son évocation connotée de références multiples. La confusion peut paraître impossible. C'est faire abstraction de la croyance. L'image sainte parvient à donner corps à l'invisible.

Le crédit d'une image est évalué par rapport à la nature, à la qualité (l'autorité) de son référent. Il requiert donc un double niveau d'appréciation que la culture articulait dans le passé et que la puissance des technologies numériques disponibles chahute, amplifiant les inflexions, voire les détournements des sémantiques publicitaires. Alors que le témoignage d'une photographie peut être mis en doute, comment regarder celui d'une image numérique ? Dans les jeux vidéo sociétaux ou par l'intermédiaire de casques de réalité virtuelle, les techniques immersives en estompant les frontières entre réalité et fiction amènent le sens de la lecture de l'image à un point de bascule, voire même parviennent à l'inverser. Le virtuel devient le référent implicite d'une réalité mise à distance.

Cette indétermination construite du réel dans la communication, l'intrication volontaire de la réalité et de la fiction, facteur de manipulations et de tromperies, l'inversion possible du rapport entre les deux pôles et donc pour faire court : celle du vrai et du faux, sont au cœur de la démarche d'Alain Josseau.

La guerre est l'argument principal des séries présentées

ici, parce qu'elle est la forme exacerbée, cataclysmique, des mises en scène collectives ritualisées. Au même titre que les cérémonies religieuses, elle implique depuis toujours, pour des raisons tactiques, de tromper l'adversaire, de motiver les troupes et de solidariser les populations. Dans nos sociétés occidentales de communication mondialisées, la guerre est trop horrifiante pour être montrée à cru. À tous les niveaux la communication l'euphémise, mêlant morale, idéal et réel.

La guerre cependant n'est un sujet pour Alain Josseau, qu'en ce qu'elle confronte des récits contradictoires, en exacerbant les représentations collectives. Sa communication vise moins à informer qu'à tromper l'adversaire et mobiliser son propre camp. Dans cet esprit son organisation ne vise pas seulement l'efficacité de la force. Elle est aussi une mise en scène, un théâtre dont les acteurs sont des soldats, affublés d'uniformes qui les camouflent et les rendent (invisibles) anonymes, tels des pions que l'état-major déplace à l'aide de flèches et de lignes crayonnées sur des cartes, selon une chorégraphie qui s'inspire des plans de bataille appris dans les écoles militaires (série *Les Géographes*) (1).

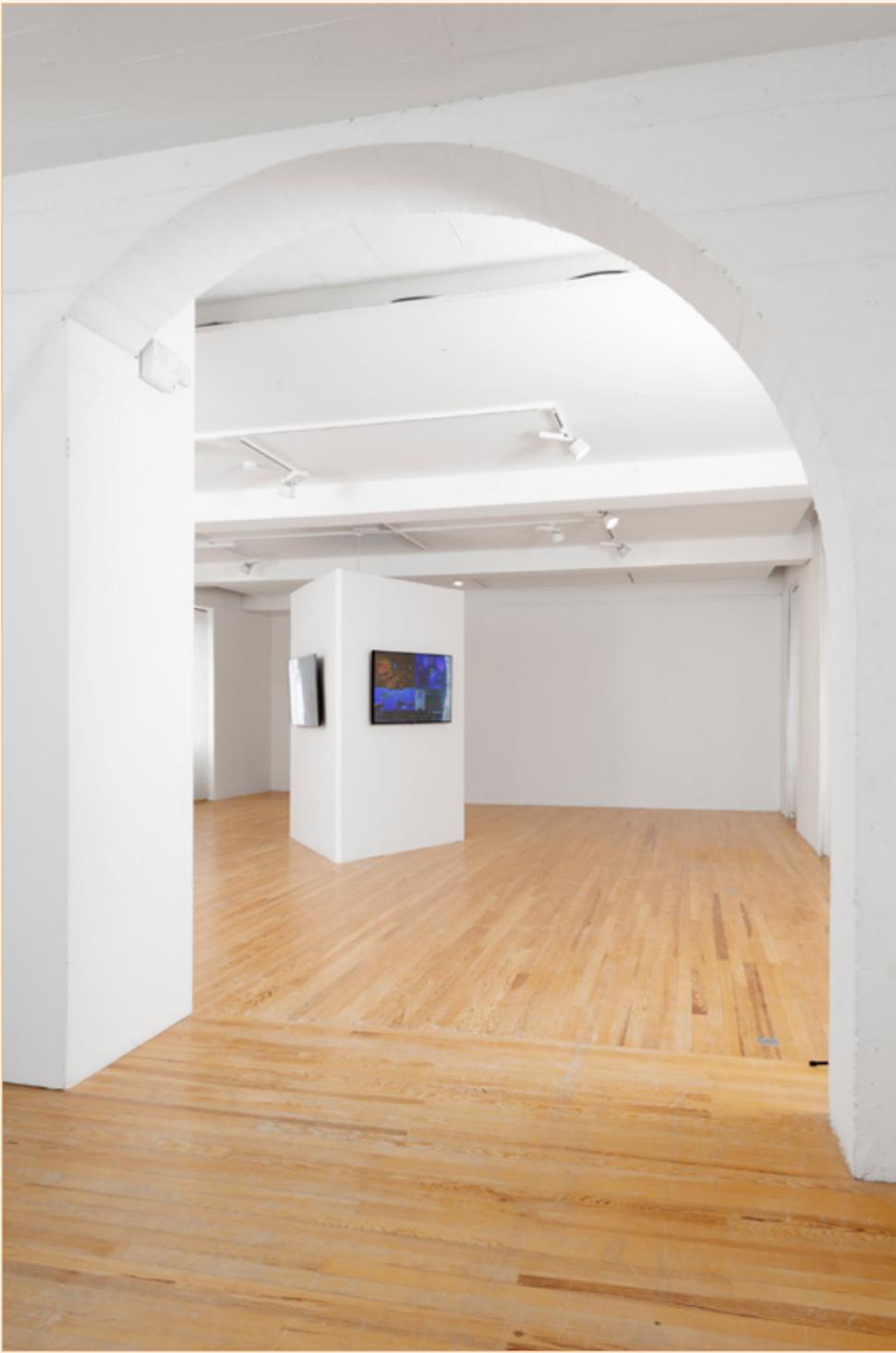
Si l'acte de guerre tutoie les formes du cinéma, sa simulation emprunte à présent à l'ambiance des jeux vidéo. Les militaires de la série *War Games* (2) se meuvent comme des soldats de plomb (leurs pieds sont posés sur une plateforme). Ils s'entraînent à l'aide de casques virtuels. Ceux de la série *G255 VS D* (3) posent devant des décors neutres (ironiquement vert) qui permettront ensuite le collage de leurs images dans d'autres décors.

Le panorama dessiné de *War Map n°1* (1) précise Alain Josseau, est une carte en perspective telles qu'elles

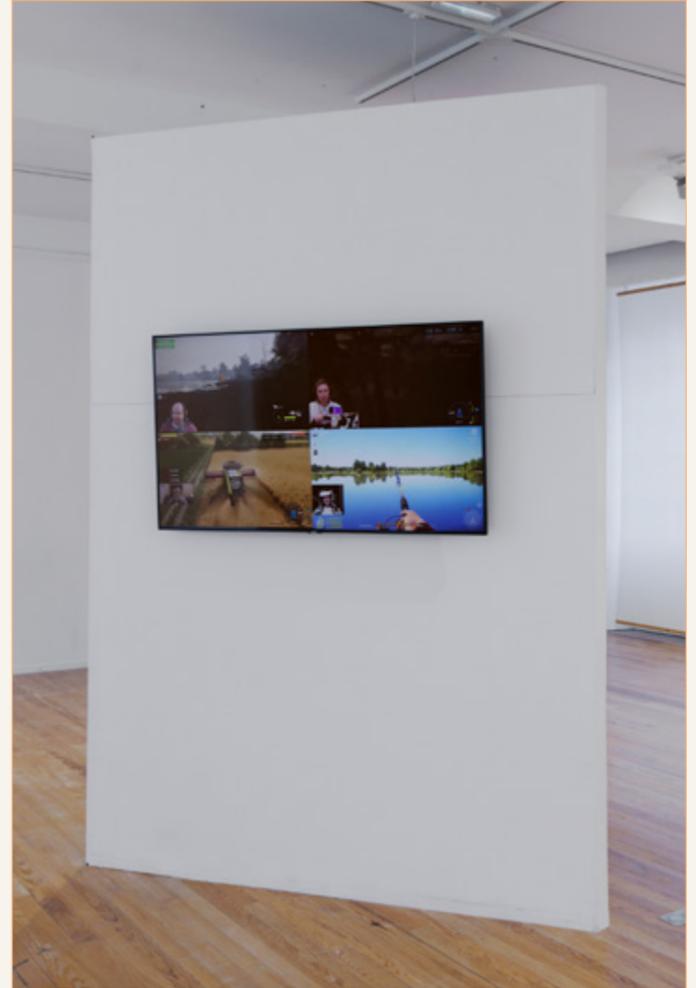
existent dans les jeux vidéo, sauf que la carte représente une zone réelle de bombardement par les drones. Ce n'est pas un hasard si la guerre fournit l'essentiel des arguments des jeux vidéo. La réalité virtuelle permet un dévouement sans conséquence de l'agressivité (trait profond du caractère humain). L'étonnant est que l'armée utilise des modules semblables pour ses propres anticipations. Comme si la guerre glissait vers le symbolique, se repliant sur le concept, alors qu'elle est par essence une ordalie, le combat entre des héros. Sa réalité, brutale, charnelle, destructrice et sanglante est mise à distance, érudite.

*Film set n°2\_Broadcast test\_Fort Irwin, California* (2), fait référence à la base d'entraînement de l'armée US de Fort Irwin où l'on s'entraîne à des combats de rue dans l'espace reconstitué d'un théâtre possible d'opération. On en voit ici une maquette, elle-même maquette de maquette, réduite à son dessin topographique selon une technique proche de celle du pilotage d'avion, qui en propose un prototype attractif. Les images ne sont pas dénuées de proximité avec celles de la vidéo surveillance sauf qu'ici le virtuel n'est plus le pur produit d'une fiction, mais renvoie à un réel cyniquement mis à distance.

Le travail d'Alain Josseau croise entre elles ces proximités, promiscuités insidieuses qui nous trompent en banalisant la violence extrême finissant par la légitimer. Ironiquement, soulignant ce cynisme tranquille, il propose au visiteur d'activer avec une commande de jeu, le personnage de *Film set n°2*, confortablement assis dans un canapé. Les combats virtualisés, deviennent les moyens d'un passe-temps dans lequel l'homme de chair et la douleur sont évacués.



(0)



**Larry Achiampong & David Blandy, Danielle Brathwaite-Shirley, Alan Butler, Eva L'Hoest, One Life Remains, Sara Sadik, Jacolby Satterwhite** explorent les potentialités du jeu vidéo, en détournent l'outil de leurs usages premiers, en alternent les propriétés inhérentes et s'approprient diverses ressources informatiques et technologiques pour mettre en œuvre leur propos. Leur démarche, entre évasion et invasion, interaction et combat, identité et aliénation, prend un sens politique en développant un discours critique et une réflexion sur les outils de représentation du monde.

#### JEU VIDÉO COMME OBJET DE CRITIQUE

Le jeu vidéo se sert des technologies numériques et de simulations développées par l'industrie militaire, pour créer des scénarisations et des espaces d'inter-connectivités. Entre cinéma et réseaux sociaux les jeux vidéo sont devenus un média majeur. Cette collusion d'intérêts entre industrie du divertissement et industrie militaire indique une alliance économique et politique au service de la production d'images mondialisées. Elle montre la force d'une idéologie au service d'une représentation du monde qui influence largement les débats et les opinions publiques. Ces constats et ces enjeux sont au cœur de la réflexion des artistes présentés dans cette exposition.

Les artistes réunis s'approprient la simulation techno-

logique comme reformulation du réel et le jeu comme processus de désaliénation. L'usage de la vidéo leur permet de rebattre les hiérarchies et les procédés techniques du langage cinématographique, redonnant aux sujets traités une narrativité visuelle plus étendue. L'interactivité du jeu devient un moyen pour déjouer l'habitude du regard et les présupposés des rôles, des destins et des hasards.

#### DES MONDES PARALLÈLES, LA NEUTRALITÉ EN QUESTION

Désormais considéré comme une pratique culturelle parmi d'autres issues de l'industrie du divertissement, le jeu vidéo est le «miroir cassé» du monde réel. Dans ce monde parallèle, seules les stratégies de combats et de récompenses donnent une réalité à l'existence du joueur. Cette apparente neutralité lui interdit toute inscription dans des réalités politiques sociales ou affectives. Les artistes dénoncent cette neutralisation et la négation de l'individu produite par l'industrie du jeu vidéo en créant de l'humanité, de la corporalité et de la temporalité dans un monde normé et vectorisé, ce qui nous touche et nous émeut.

#### CORPS ET POUVOIR

Si aujourd'hui le préfixe bio est omniprésent, il s'agit de trouver une nouvelle alliance, de nouvelles relations

et connexions entre la nature et la vie. Dans le débat politique, en matière de gestion des populations comme le «biopouvoir» de Michel Foucault, la question du bio est l'exercice du pouvoir étatique sur le corps, des individus et des organismes sociaux et politiques. Le jeu vidéo en est l'expression la plus ultime. En réaction, ces artistes transforment différentes expériences vécues, sous forme d'avatars ou de simples éléments virtuels, par la création visuelle, sonore ou textuelle pour redonner une place, une voix à des formes d'expressions ostracisées, ignorées, comme invisibilisées par nos sociétés technocratiques.

Les artistes réunis dans cette exposition créent une poésie de l'électrique transformant le corps social en corps virtuel à la fois interconnecté, multiple et autonome, un espace mental de jeu augmenté.

Trois écrans positionnés en triangle (0) présentent une sélection de 28 extraits vidéos d'une durée de 20 à 30 secondes via la plate-forme Twitch (service de diffusion de vidéo en direct et de vidéo à la demande, lancé en 2011). Les vidéos sont diffusées en boucle comme le flux d'images qui constitue la matière première de l'univers du jeu vidéo contemporain.



(1)



(2)

**Jacolby Satterwhite** explore, à travers la performance, la vidéo, l'animation 3D, l'installation et la sculpture, les thèmes de la mémoire, du désir et du rituel. Il s'intéresse au processus en tant que méta-récit, entre le passé, le présent et le futur, et comment ce processus relie une vaste expérience partagée. Il puise dans un vaste ensemble de références, guidé par la théorie queer, le modernisme et le langage du jeu vidéo pour défier les conventions de l'art occidental à travers une lentille personnelle et politique. Une influence tout aussi importante est celle de sa défunte mère, Patricia Satterwhite, dont la voix éthérée et les diagrammes pour les produits ménagers visionnaires servent de matériau source dans une structure résolument complexe de mémoire et de mythologie.

*Notre enfer est fait de nos blessures mutuelles* (1) (2) pour sa traduction en français, est une œuvre vidéo qui présente l'univers de cet artiste américain.

Au sein d'une forêt, des robots à l'identité ambiguë et de genre fluide se présentent comme des nymphes. Leur comportement est modélisé, transcrit et programmé par l'animation 3D Maya<sup>1</sup>. L'artiste crée un univers kaïdoscopique qui associe plusieurs univers spatio-temporels à partir de ses propres dessins, de chants de sa mère Patricia et d'images de violence raciale transgénérationnelle aux États-Unis.

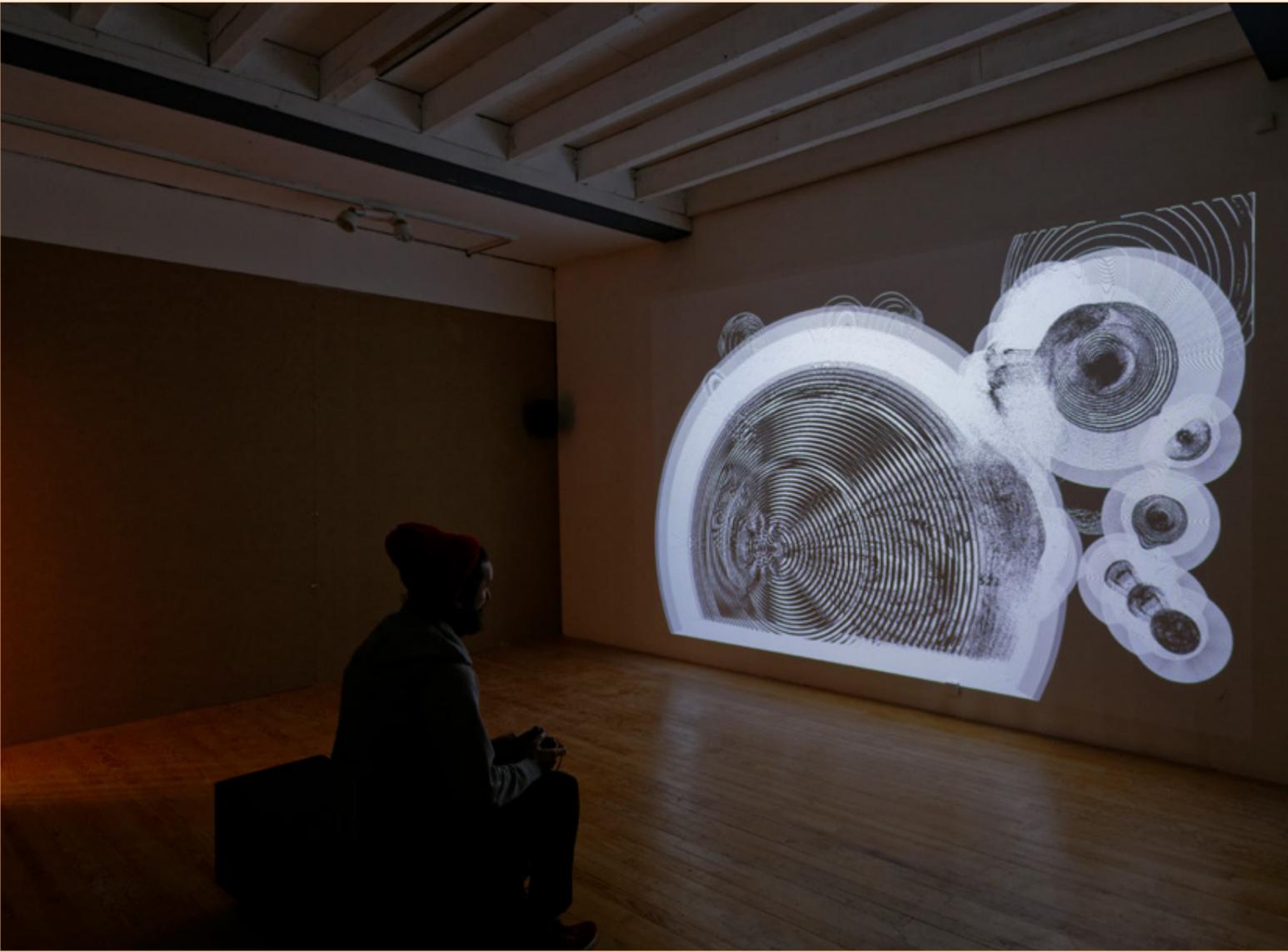
À l'image du martyr de Saint Sébastien, la vidéo représente le corps de l'artiste associé à la présence

spirituelle de sa mère et de ses traumatismes. Il exprime le supplice, la flagellation et la jouissance libidinale. Cette allégorie «camp» d'un amour sacrificiel est une façon de rendre hommage aux morts oubliés afin de leur redonner une visibilité et une légitimité.

L'artiste explore et met en perspective de multiples formes de la transe médiumnique : transcrire, transmettre, transposer, transcender et transmigrer.

—

1. Maya, qui veut dire «illusion» en sanskrit, est un logiciel commercial réputé pour ses images de synthèse et développé par la société Alias Systems Corporation.



(3)



(4)

Le collectif **One Life Remains** explore depuis 2010 les propriétés du médium vidéoludique. Leurs productions se situent à la jonction du design expérimental et de l'art conceptuel. Elles trouvent leur origine dans une réflexion sur le statut des supports numériques et sur le rapport entre jeu vidéo et expression artistique. Les créations, inscrites dans le domaine des arts numériques, prennent la forme de dispositifs qui contreviennent aux représentations usuellement associées au jeu vidéo, que ce soit par l'incongruité des contrôleurs proposés (manettes éphémères), le mode de déroulement de la partie (jeu s'écoulant sur 250 ans) ou la place conférée au corps du joueur.

Dans le dispositif vidéoludique *Jeux invertis* (3) (4), l'abstraction est un matériau qui laisse le spectateur définir les formes d'un corps conceptuel. Ces perturbations formelles sont comme des erreurs de

programmation ou issues de pannes mécaniques. Le spectateur-joueur est invité à manipuler la manette du jeu vidéo pour construire une expérience visuelle et sonore éphémère et partagée.

Si les erreurs sont considérées comme une panne ou une forme irrégulière dans un programme, elles sont vues comme un composant intermédiaire dans une aberration visuelle. L'œuvre incite le spectateur-joueur à déclencher et produire des erreurs. Ce faisant, des formes libres sont reconnaissables par leurs singularités qui tentent d'échapper à la binarité induite par la machine.

« *Jeux invertis* est un jeu vidéo expérimental sur les états de la matière numérique. Il propose de naviguer au sein d'un maillage de points et d'y produire différentes perturbations. Expérience esthétique autant que ludique, il entretient une double filiation : avec les codes de la scène démo<sup>2</sup>, du glitch art<sup>3</sup> et de l'art cinétique d'un

côté, des jeux « bac-à-sable<sup>4</sup> », de l'écran magique et du spirographe de l'autre. Il comprend dix variantes et chacune diffère par son paramétrage, c'est-à-dire par une exploitation spécifique du même code. » One Life Remains

- 2. La scène démo, ou demoscene en anglais, est une sous-culture informatique ayant pour but la création artistique sous forme de programme, fondée sur les trois domaines que sont : la musique assistée par ordinateur, l'infographie et la programmation.
- 3. Le glitch art est l'esthétisation d'erreurs analogiques ou numériques, comme des artéfacts ou des bugs, par corruption de code ou de données, ou de manipulations d'appareils électroniques (circuit bending).
- 4. Ou sandbox en anglais est un genre de jeu vidéo dont le gameplay est non linéaire et émergent, et qui fait principalement appel à la curiosité et à la créativité du joueur, le tout avec ou sans objectif prédéfini.



(5)



(7)



(6)



(8)

**Eva L'Hoest** explore les façons dont toutes les natures d'images mentales, en particulier le souvenir et la réminiscence, trouvent à se re-matérialiser dans une forme technologique. Elle poursuit avant tout l'exploration de la mémoire et de son infime et étrange réalité subsistante. Pièces après pièces, l'artiste s'approprie les technologies de son contemporain pour révéler à la fois leur nature de prothèses d'appréhension du monde et leur potentiel en tant que médium artistique.

Dans *Under Automata* (5) (6), elle filme en un long travelling le couloir d'un avion long-courrier traversant l'Atlantique et les passagers qui dorment dans des positions conventionnelles. Elle retranscrit la scène au moyen d'une technologie issue de l'industrie du jeu vidéo.

Cet outil anthropométrique emprunte la technologie des systèmes de surveillance utilisés dans les aéroports. Les corps, les objets ne sont que partiellement recomposés et interprétés par le logiciel sur un fond neutre et désincarné.

Le casque de réalité virtuelle<sup>5</sup> est ici transformé en outil pour voir / scanner les corps des passagers indifférenciés qui s'alignent et se mélangent avec la matière virtuelle. L'artiste évoque dans ce long plan-séquence les rêves et les voyages. Cette intrusion dans le sommeil des voyageurs produit une confrontation intrigante mais fascinante. Les sujets ne sont pas seulement filmés / scannés mais ils semblent aussi surveillés. L'artiste joue avec le concept de panoptique qui permet la surveillance des sujets à leur insu. Eva L'Hoest révèle ainsi la dimension politique implicite d'un acte artistique.

« La surveillance du banal vaut tout autant que la banalité de la surveillance ». Eva L'Hoest

**Danielle Brathwaite-Shirley** travaille principalement dans l'animation, le son, la performance et les jeux vidéo pour communiquer les expériences d'être une personne trans noire. Sa pratique se concentre sur l'enregistrement de la vie de personnes trans noires et sur l'entrelacement de l'expérience vécue avec la fiction. Stimulé par le désir d'enregistrer « l'histoire des personnes trans à la fois vivantes et passées », son travail peut être considéré comme une archive où les personnes trans noires sont stockées pour la postérité.

*We are here because of those that are not* (7) (8) est un jeu vidéo par navigateur en ligne. Il fait partie de la série « blacktransarchive.com » qui compile les archives des vies et des histoires de personnes transsexuelles noires. Les paysages et l'histoire des personnages ont été conçus par des Black Trans à Londres.

L'installation se compose d'un écran de projection et de trois boutons interactifs qui permettent d'entrer dans des espaces pixelisés dans lesquels des avatars en blocs basse résolution rappellent les graphismes 3D des années 1990.

Cette approche est comprise comme une nouvelle forme d'archives. L'artiste crée des « archives vivantes et ludiques connectées » en utilisant les nouveaux médias, la vidéo, le son et les techniques d'animation.

Il s'agit d'un jeu vidéo de rôle alternatif dans lequel le joueur spectateur choisit parmi trois rôles – soit de prendre l'identité d'une personne « Black Trans », soit celle d'une personne « Trans<sup>6</sup> » ou d'une personne « CIS<sup>7</sup> » pour entreprendre un cheminement personnel au fur et à mesure que l'œuvre réagit au choix effectué. Le joueur rencontre des avatars<sup>8</sup> de transsexuelles

noires survivantes aux violences sociales et raciales. L'intrigue évolue en fonction des choix. Qui « je » suis et ce que « je » fais déterminent ce que « nous » pouvons voir et ce que « nous » pouvons faire. Son expérience dépend de la façon dont il agit au sein des archives.

Par cette expérience de « gameplay<sup>9</sup> », l'artiste démontre comment l'opinion individuelle et l'opinion publique peuvent participer à la co-construction des identités minoritaires.

« Les archives se concentrent sur le stockage de la façon dont les Black Trans racontent des histoires et comment les choix que nous faisons peuvent changer la façon dont le monde évolue. Réfléchissez bien aux choix que vous faites ». Danielle Brathwaite-Shirley

5. Maya, qui veut dire « illusion » en sanskrit, est un logiciel commercial réputé pour ses images de synthèse et développé par la société Alias Systems Corporation.

6. Une personne transgenre adopte l'apparence et le mode de vie d'un sexe différent de celui de sa naissance.

7. Être CIS pour cisgenre c'est se définir et se reconnaître par son genre de sa naissance.

8. Désigne en informatique la représentation d'un internaute, que ce soit sous forme 2D (sur les forums et dans les logiciels de messagerie), ou 3D (dans les jeux vidéo). Le terme peut également référer à la personnalité en rapport avec le nom d'écran d'un internaute.

9. Désigne les caractéristiques d'un jeu vidéo que sont l'intrigue et la façon dont on y joue, par opposition aux effets visuels et sonores



(10)



(9)

**Sara Sadik** navigue dans son travail entre la vidéo, la performance, l'installation et l'écriture. Elle travaille sur la jeunesse française en abordant notamment des questions liées à l'adolescence et aux masculinités. Elle en documente les arcanes et déconstruit les mythologies sociales dans des narrations fictives filmées ou performées, allant du documentaire à la science-fiction en passant par la télé-réalité. Ses projets les plus récents se concentrent sur l'étude des relations amicales et amoureuses chez les adolescents et les jeunes adultes.

Son travail artistique est un manifeste pour la culture «Beurcore», terme inventé par elle-même. Le préfixe «beur» désigne une personne née sur le territoire français dont au moins un parent est immigré d'Afrique du Nord, et le suffixe «core» qui évoque la musique et le jeu vidéo du même nom, mais également «hardcore» l'irréductible et le résistant.

L'œuvre présentée ici prend la forme d'un jeune

homme nommé Zine qui déclare son amour pour Bulma et ses amitiés entre «frères», dans un décor de Marseille personnalisée par des mods<sup>10</sup> dans le jeu vidéo *GTA V*<sup>11</sup>.

Le titre de l'œuvre présentée *Khtobtogone* (9) (10) vient à la fois du mot «octogone» comme l'expression populaire et figure emblématique des arts martiaux mixtes qui désigne la cage à huit côtés dans laquelle les combattants s'affrontent ; et de «khtob» qui en arabe signifie, demander la main d'une femme.

L'artiste s'intéresse à la jeunesse et notamment aux questions de la masculinité des jeunes adultes. Son champ d'investigation est la culture urbaine qui est à la fois le porte-voix de la jeunesse issue de la diaspora maghrébine et une étiquette univoque et hégémonique qui domine les réseaux médiatiques, la musique populaire contemporaine et la mode (par exemple le *Streetwear*). Sara Sadik reprend frontalement ces termes culturels. Elle les revendique dans son travail

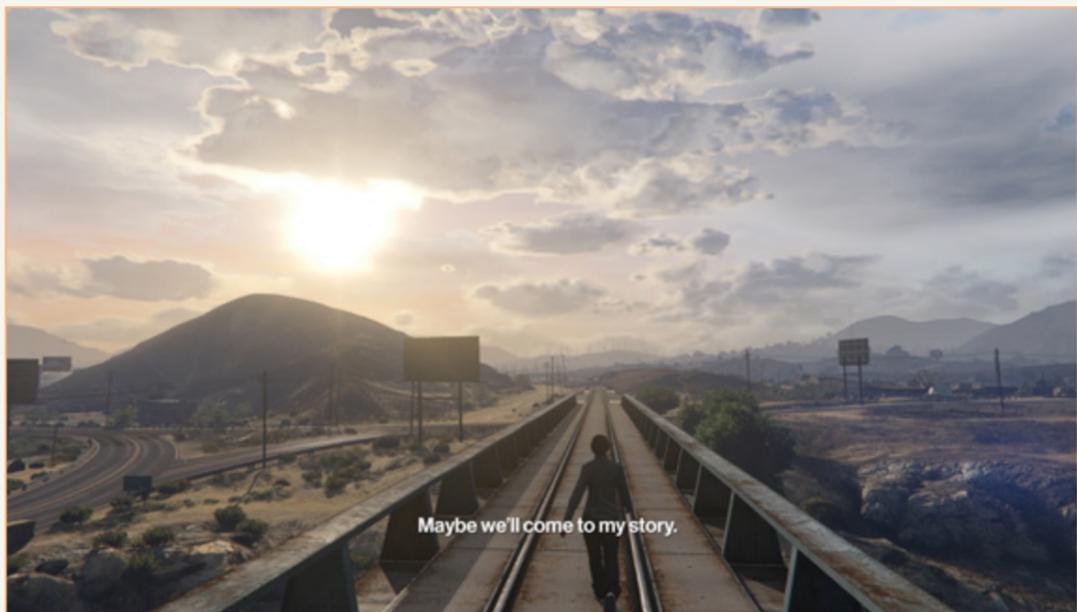
en déconstruisant les attendus et les stéréotypes que la société prête à ces jeunes. Elle leur offre la possibilité de parler de leurs sentiments et de leur humanité. Elle utilise des mods et s'approprie des open-sources<sup>12</sup> pour décoder ces stéréotypes et ainsi créer ses fictions. Zine le protagoniste de l'œuvre, a été créé à partir des histoires et des témoignages d'hommes que l'artiste a rencontrés.

–

10. Un mod est une modification par une personne tierce d'un jeu vidéo existant, se présentant sous la forme d'un greffon qui s'ajoute à l'original, pour ajouter une fonctionnalité ou modifier les fonctionnalités existantes.

11. *Grand Theft Auto V* (plus communément abrégé *GTA V* ou *GTA 5*) est un jeu vidéo d'action-aventure.

12. Cette désignation s'applique aux logiciels mis à la disposition du grand public dont la licence respecte la possibilité de libre redistribution, d'accès au code source et de création de travaux dérivés.



(12)



(13)



(15)

**Larry Achiampong & David Blandy** partagent dans leur pratique collaborative, un intérêt pour la culture populaire et les questions postcoloniales. Ils examinent le patrimoine communautaire et l'interdépendance est au cœur de leur pratique.

La vidéo présentée (11) (12) ici fait partie de la série *FF Gaiden*. «Gaiden» est un mot japonais qui signifie «histoire parallèle», il est largement utilisé dans le domaine de l'animation et du jeu vidéo.

Il s'agit d'une collaboration avec Arya et Sara, deux migrants sans papier qui sont membres de l'association autogérée (*Meneskir i Limbo*) en Norvège. Achiampong et Blandy les créent en deux avatars<sup>13</sup> dans le monde anarchiste du jeu vidéo «Grand Theft Auto V<sup>14</sup>».

Chacun des deux protagonistes raconte son histoire en empruntant des voies de communication tels que chemins de fer et tunnels. Comme si les corps avaient été vidés de leur identité, leur voix est modifiée et synthétisée et leur comportement corporel monotone et répétitif ressemble à un PNJ<sup>15</sup>.

Les narrateurs évoquent leur vécu dans ces corps vectorisés, créant une dissonance ludo-narrative qui critique le médium.

**Alan Butler** explore la matérialité des médias et les réalités médiatisées par la technologie. Son sujet lie souvent le dogme culturel à des modes de vie et de travail algorithmiques.

*Twentysix Gasoline Stations* (13) est une captation vidéo en noir et blanc représentant des stations-service trouvées à partir d'un avatar<sup>16</sup> créé par Alan Butler dans le jeu vidéo *GTA V*<sup>17</sup>. Il s'inspire du livre d'artiste de 1963 au titre éponyme de l'artiste iconique Edward Ruscha.

Dans cette œuvre, Alan Butler réalise les captations grâce à la caméra intégrée dans le jeu vidéo. Il procède par analogie en transposant le concept du livre d'Edward Ruscha vers le jeu vidéo *GTA V*. (14) (15)

Les images d'Alan Butler ne sont qu'une collection de représentations de stations-service pas plus intéressantes que celles d'Edward Ruscha. En s'appropriant les images du photographe qui offrait dans les années 60 une vision désenchantée du rêve américain par son regard distant, froid et sans illusion, Butler va encore plus loin dans la vacuité de sens et réactive la déconstruction du mythe. Il fabrique une hyper-réalité du monde fait de simulacres où les signes viennent remplacer l'existence.

La première publication du livre d'Edward Ruscha en 1963 (bien que la page de titre indique 1962), a été éditée à 400 exemplaires numérotés. Le livre a ensuite été réédité en deux éditions non numérotées. Les livres de Ruscha, et celui-ci en particulier, sont considérés comme fondamentaux dans l'histoire des livres d'artistes. Il présente vingt-six photographies de stations-service avec des légendes indiquant leur emplacement. Elles

sont prises tout au long de la «Route 66» entre la maison de Ruscha à Los Angeles et celle de ses parents à Oklahoma City. Treize stations-service dans un sens et treize dans l'autre. Ces stations standards rappellent le Chemin de croix. La fin de «Twentysix Gasoline Stations» prend tout son sens si on lit «Fina» comme Fin, comme à la fin d'un film.

–

13. Désigne en informatique la représentation d'un internaute, que ce soit sous forme 2D (sur les forums et dans les logiciels de messagerie), ou 3D (dans les jeux vidéo). Le terme peut également référer à la personnalité en rapport avec le nom d'écran d'un internaute.

14. Grand Theft Auto V (plus communément abrégé GTA V ou GTA 5) est un jeu vidéo d'action-aventure, développé par Rockstar North et édité par Rockstar Games. Il est sorti en 2013 sur PlayStation 3 et Xbox 360, en 2014 sur PlayStation 4 et Xbox One puis en 2015 sur ordinateur.

15. Désigne tout Personnage Non-Joueur ou non jouable d'un jeu qui n'est pas contrôlé par un joueur, mais par le maître du jeu ou l'arbitre. Ce terme provient des jeux de rôles.

16. Désigne en informatique la représentation d'un internaute, que ce soit sous forme 2D (sur les forums et dans les logiciels de messagerie), ou 3D (dans les jeux vidéo). Le terme peut également référer à la personnalité en rapport avec le nom d'écran d'un internaute.

17. Grand Theft Auto V (plus communément abrégé GTA V ou GTA 5) est un jeu vidéo d'action-aventure.