



SHOW OFF[™]
Lab'

Dossier de presse

SHOW OFF LAB'
édition 2012

Du 17 au 21 octobre 2012
Vernissage le 16 octobre

7, RUE DES FILLES DU CALVAIRE
&
7, RUE FROISSART
PARIS 3^{ème}

Mise à jour 6/10/2012

SOMMAIRE

Show Off sort de sa tente ! Communiqué de presse – 11 juillet 2012	p.3
Show Off 2.0 lance son édition 2012 ! Communiqué de presse – 27 juillet 2012	p.4
Show Off 2012 - La Foire d'Art Numérique à Paris Communiqué de presse – 11 septembre 2012	p.5
Show Off Lab' 2012	p.6
SHOW OFF 2012 en chiffres	p.7
Un événement en plein cœur du Marais	p.8
Les plus de SHOW OFF 2012	p.9
Un mot des organisateurs Victor de Bonnecaze et Vanessa Quang	p.10
Exposition - Performances - Talks	p.11
Informations pratiques	p.12

SEMAINE DE LA FIAC 2012 **SHOW OFF SORT DE SA TENTE!**



Forte de ses six éditions SHOW OFF, la foire d'art contemporain, qui se tient habituellement sur le Port des Champs Elysées, au pied du Grand Palais, au même moment que la FIAC, a su s'implanter dans le paysage de l'art contemporain parisien.

Pour sa 7^e édition, du 18 au 21 octobre 2012, SHOW OFF sort de sa tente et rassemblera sous son nom galeries et partenaires pour un événement parisien au cœur de la semaine de l'art contemporain.

SHOW OFF a toujours eu un format spécifique, fait par des galeries pour des galeries. Compte-tenu du contexte européen, SHOW OFF se déploie sous un nouveau format adapté, donnant plus de visibilité à ses partenaires, afin d'accueillir de façon conviviale ses VIP, et en faire bénéficier la scène artistique contemporaine, dont la vitalité sera à nouveau manifeste.

RENDEZ-VOUS DU 18 AU 21 OCTOBRE 2012

www.showoffparis.fr

Communiqué de presse - 27 juillet 2012

SHOW OFF

Lab'

SHOW OFF 2.0 LANCE SON EDITION 2012 !



Depuis 2 ans, Show Off Lab' a été l'occasion de mettre en avant des expérimentations de contenus et de scénographies autour de la diversité de la création contemporaine.

Après le succès rencontré auprès du public et des professionnels et fidèle à ses engagements en faveur de la jeune création, Show Off s'ouvre à l'ère digitale et aux nouvelles pratiques artistiques qui en découlent.

Cette nouvelle vitrine sera aussi l'occasion de soulever les problématiques liées à ce marché en pleine effervescence.

SHOW OFF, pour sa 7^e édition, se lance un défi: celui de bousculer les frontières du format off habituel !

RENDEZ-VOUS DU 17 AU 21 OCTOBRE 2012

www.showoffparis.fr

Contact presse | + 33 1 83 64 65 79 info@showoffparis.fr

SHOW OFF 2012

La foire d'Art Numérique

A Paris

Avec ses deux nouveaux lieux en plein cœur du Marais et son nouveau concept de Foire d'Art Numérique en ligne, SHOW OFF réaffirme sa position d'acteur essentiel du marché de l'art en proposant une programmation innovante.

SHOW OFF, pour cette édition 2012, a demandé au critique et commissaire des nouveaux médias **Dominique Moulon** de porter une réflexion sur l'événement en l'articulant autour des pratiques artistiques émergentes.

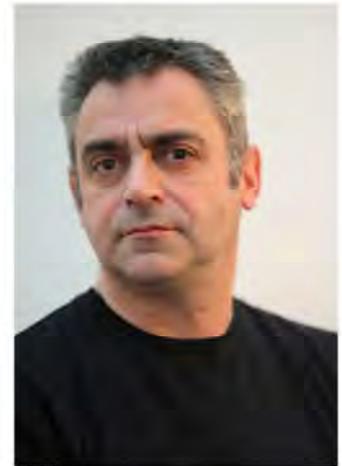
Les arts numériques éprouvent des difficultés à se frayer un chemin au sein du marché de l'art contemporain. Face à ce constat, SHOW OFF donne cette année un coup de projecteur sur ces créateurs et ceux qui les soutiennent.

Le marché des œuvres de médias variables est encore émergent. C'est pourquoi collectionneurs et galeristes sont enclins à une relative prudence quant à la pérennité et la valeur de ces œuvres quelque peu particulières sur un marché en perpétuelle évolution.

C'est donc en dressant un panorama de la création issue de l'usage des nouveaux médias, que SHOW OFF Lab' souhaite mettre en avant les problématiques inhérentes à ce domaine spécifique en éclaircissant les zones d'ombre qui ralentissent le développement d'un marché.

SHOW OFF Lab' 2012 c'est :

- **750 m² qui accueilleront une exposition, un cycle de conférences et des performances.**
- **Un pass valable toute la semaine et permettant aux visiteurs de découvrir cet univers.**
- **Une programmation vidéo sur une plateforme sécurisée de ventes en ligne via Flumotion, leader mondial du streaming vidéo.**



Issu de l'Ecole Nationale des Beaux Arts de Bourges où il a étudié les arts visuels, Dominique Moulon est aussi titulaire du Diplôme d'Etudes Approfondies en esthétique, sciences et technologies des arts de l'Université de Paris VIII. Fondateur du site MediaArtDesign.net, il écrit des articles pour Digitalarti et est aussi expert en cultures numériques et commissaire d'exposition pour la galerie Ars Longa. Il poursuit des recherches entre l'Université de Nice Sophia Antipolis (UNICE) et celle du Québec à Montréal (UQAM) tout en préparant un prochain livre s'articulant autour des relations entre art, technologies et société.

SHOW OFF 2012 Les dates clés de la 7^e édition

Après-midi professionnelle le 16 octobre de 12h à 18h
Vernissage le 16 octobre de 18h à 22h
Ouverture au public du 17 au 21 octobre de 12h à 20h

Room 7.1 : 7, rue Froissart 75 003 Paris
Room 7.2 : 7, rue des Filles du Calvaire 75 003 Paris
Room 7.3 : <http://showoffparis.fr/room-7-3/>

Avec le soutien de

digital|arti
digital art & innovation

SHOW OFF LAB' 2012

Pour sa 7e édition, SHOW OFF prend le risque de bousculer son concept original pour se déployer sous un **nouveau format**. Dans le même temps, la foire déménage et s'installe **en plein cœur du Marais**.

Depuis 2 ans, le **SHOW OFF LAB'** a été l'occasion de mettre en avant des événements qui explorent la diversité de la création contemporaine.

Fidèle à son engagement en faveur de l'émergence et de la jeune création, SHOW OFF se concentre cette année sur **l'art numérique** et les nouvelles pratiques artistiques qui en découlent. A la fois **panorama** de la création numérique actuelle et **vitrine pour les jeunes artistes**, cet événement sera aussi l'occasion de soulever les problématiques liées à cette pratique artistique lors d'un cycle de **conférences**.

De plus, SHOW OFF lance sa **foire de vidéos en ligne** par le biais d'une **plateforme sécurisée** permettant aux galeries de profiter d'un **outil de vente facile et à prix réduit**.



SHOW OFF [2006-2011]

La foire d'art contemporain SHOW OFF, née de l'initiative de galeries françaises, a lieu depuis 2006 pendant la semaine de l'art contemporain à Paris. Forte de 6 éditions réussies, SHOW OFF s'est imposée dans le paysage de la scène contemporaine parisienne.



SHOW OFF prend le parti du solo show : une galerie, un stand, un artiste. Ce format offre une visibilité accrue au travail des artistes et à l'engagement des galeristes.

La même année, une tente monumentale est installée : le SHOW OFF LAB'. Ce lieu accueille plusieurs événements autour de la foire - propositions curatoriales, performances, tables rondes et conférences - qui animent le salon.

L'année 2011 signe l'engagement de SHOW OFF en faveur de la jeune scène artistique avec l'inauguration de la section Emergence qui accueille des galeries de moins de trois ans. La même année, Grolsch s'associe à la foire pour créer le Prix Grolsch pour la Jeune Création qui se renouvelle pour l'édition 2012.

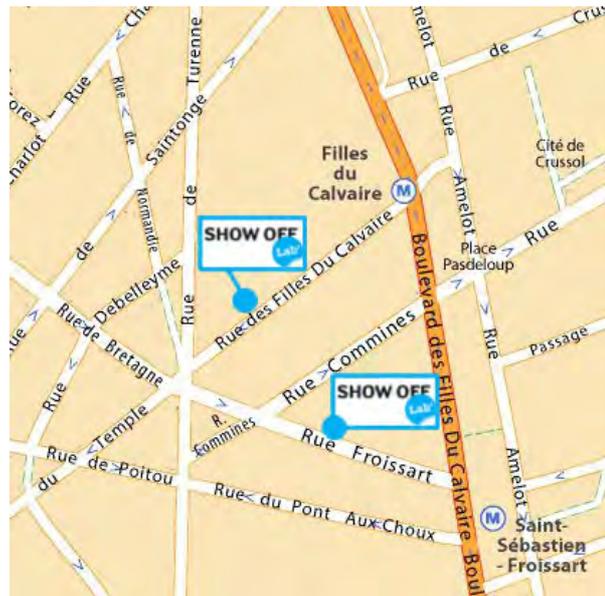
SHOW OFF 2012 EN CHIFFRES

Dates:	Du 17 au 21 octobre 2012
Surface:	750 m ²
VIP:	3 000
Institutionnels:	3 000
Professionnels:	2 200
Fichier contacts presse:	6 000



UN ÉVÉNEMENT EN PLEIN COEUR DU MARAIS

- Deux lieux idéalement situés au cœur de l'effervescence artistique du Marais (7, rue des Filles du Calvaire et 7, rue Froissart 75003 Paris)
- Parcours hors les murs de la FIAC, foires offs, nocturnes des galeries : nombreuses sont les occasions de parcourir le Marais et le public ne manquera pas de passer par SHOW OFF.
- 750 m2 aux volumes variés accueillant exposition, conférences et performances.
- Deux espaces aux multiples possibilités d'aménagement.
- L'écran DROPSTUFF déjà présent sur Show off Lab' 2011 revient au cœur du Marais en plein air.



Room 7.1.
7, rue des Filles du Calvaire



Room 7.2.
7, rue Froissart



PARIS, 3^{ème}

LES PLUS DE SHOW OFF 2012

- L'expérience de 6 années d'existence en tant que **foire off de la FIAC**.
- **Une foire d'Art Numérique et de vidéos**, afin de mettre en avant ces œuvres particulières sur un marché en constante évolution.
- Un critique et commissaire des **nouveaux médias**, **Dominique Moulon**, à qui SHOW OFF a demandé de porter une réflexion sur les pratiques artistiques émergentes.
- Une **exposition** d'œuvres liées aux nouveaux médias, aux confins de l'art et de la technologie.
- **Une foire en ligne** qui confirme l'identité et le positionnement de Show Off comme acteur du marché de l'art contemporain.
- La mise en place avec **Flumotion**, le leader mondial de streaming vidéo, d'une **plateforme vidéo haute définition sécurisée en ligne** créant ainsi un outil propice à la vente.
- Une sélection de la programmation vidéo faite par des commissaires, présentée dans les espaces d'exposition.
- A l'heure où les foyers utilisent de plus en plus les technologies au quotidien, SHOW OFF met en place **un dispositif visible à l'international facile et peu coûteux** accompagnant les galeries dans ce contexte de crise.
- Un cycle de **conférences** pour explorer les problématiques inhérentes à l'art numérique, créant ainsi une plateforme d'échange entre les acteurs du marché de l'art numérique.



Visuel Show Off Lab' 2011

UN MOT DES ORGANISATEURS

VICTOR DE BONNECAZE ET VANESSA QUANG

Pourquoi SHOW OFF PARIS se lance en foire en ligne ?

Créer une foire en ligne correspond à notre temps et nous avons décidé d'aller plus loin dans le concept du SHOW OFF LAB'. La foire en ligne permettra d'avoir une approche des œuvres vidéos et numériques plus proche des collectionneurs. Les informations sur les artistes comme leur parcours, les textes sur leurs pièces ou encore les interviews seront plus facilement délivrables.

Quelles différences avec les sites internet de galeries ou encore les portails ?

Le collectionneur pourra voir de chez lui, et tranquillement, la collection de vidéos des galeries et voir des performances en live. Grâce à notre plateforme Haute Définition réalisée avec le partenariat de FLUMOTION, SHOW OFF fait entrer dans les meilleures conditions réelles les œuvres vidéo chez lui. Le collectionneur peut utiliser son propre matériel connecté sur Internet (ordinateur, TV ou écran plat, vidéo projecteur,...) et installer lui-même l'œuvre à l'endroit souhaité/testé et ce avec la garantie d'une haute définition. Ce sera comme faire un test grandeur nature sans risque de se tromper pour le collectionneur, et sans prise de risque pour l'artiste ou la galerie car la plateforme est sécurisée.

Continuez-vous sur un cycle de conférences et de performances comme celui démarré sur SHOW OFF LAB' 2011 ?

Oui tout à fait, nous irons même plus loin cette année en utilisant les moyens d'Internet. La plateforme permettra de voir en ligne les PERFORMANCES pour ceux qui ne peuvent pas se déplacer à Paris. Et le programme de CONFERENCES sera mis en ligne. Cette année, nous nous concentrons sur l'art numérique, le commissaire et critique Dominique MOULON mettra en lumière à travers ces discussions les tendances et détails du marché.

Pourquoi SHOW OFF n'est-elle pas uniquement une foire en ligne?

SHOW OFF LAB' occupera 750m2 dans deux espaces au cœur du Marais pour exposer l'art numérique et l'art vidéo. Si l'achat d'une œuvre vidéo en ligne est possible dans de bonnes conditions grâce à notre plateforme, nous estimons que l'art numérique et celui de la performance nécessite une vision des œuvres en 3D et non en virtuel. Nous voulons offrir le meilleur pour ces œuvres parfois difficiles à appréhender. Et c'est pour cela que SHOW OFF regroupe une foire en ligne, des expositions et des conférences.

EXPOSITION - PERFORMANCES - TALKS

EXPOSITION- Curator : Dominique Moulon

Les arts numériques éprouvent des difficultés à se frayer un chemin au sein du marché de l'art contemporain. Face à ce constat, SHOW OFF donne cette année un coup de projecteur sur ces créateurs et ceux qui les soutiennent.

Et c'est en dressant un panorama de la production artistique de l'art numérique, que SHOW OFF Lab' souhaite mettre en avant la richesse de la création liée à ces nouvelles technologies.

Artistes exposés (mise à jour au 14.09.2012 - programmation complète fin septembre) :

Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, Reynald Drouhin, Miguel Chevalier, France Cadet, Julie Morel, Stéphane Perraud...

PERFORMANCES- Curator : Madeleine Filippi

Souvent délaissée ou détournée de sa fonction créatrice au profit du coup médiatique, la performance sera ici mise en valeurs au même titre que les autres œuvres proposées. Le projet « **Artéfact(s)** » créé par la commissaire **Madeleine Filippi**, présentera plusieurs performances (Annie Abrahams, Clarisse Tranchard etc.) autour des notions de « d'indice », de « mémoires individuelles et collectives ». Une programmation qui témoignera de l'interdisciplinarité grandissante de la performance et de son rapport avec le multimédia et l'internet. Le public sera une pièce maîtresse des créations.

Diplômée d'un master en histoire de l'art de l'Université Sorbonne Paris I, Madeleine Filippi est successivement curatrice indépendante et rédactrice en chef adjointe pour la Revue Diapo. Aujourd'hui, elle est chargée de projet pour la galerie Vanessa Quang à Paris.



« trace »,

Les artistes et l'équipe de Show Off s'associent à travers ce projet pour promouvoir et susciter de nouvelles recherches sur la performance actuelle.

Clarisse Tranchard - Née en 1966 **Performance : Dancefloor Performatif**

Le dancefloor est une vidéo interactive qui emprunte à la technique du foundfootage et nécessite la participation du public. Empruntant aux codes du jeu vidéo interactif, le public est invité à reproduire les gestes qu'il voit défiler au fur et à mesure sur l'écran.

Annie Abrahams - Née en 1954 **Performance : Video Beyond spectacle**

Une personne ailleurs, une autre ici. Ces deux personnes sont connectées via une interface utilisant une webcam. Elles retranscrivent physiquement et en mouvement, comme des marionnettes, le texte écrit dans deux fenêtres (tchat en direct). Deux personnes liront ce texte en direct et à haute voix pendant que les deux performers exécuteront – le mieux qu'ils le peuvent- le protocole et les actions proposées par le public.

TALKS

Trois conférences alimenteront le **SHOW OFF LAB'** afin d'explorer les problématiques inhérentes à l'art numérique autour de thématiques différentes qui sont : la production, la diffusion et la collection. Elles seront modérées par le critique et commissaire d'exposition Dominique Moulon. La retransmission aura lieu par la suite sur la plateforme web de Showoffparis.fr

#1 - Art Numérique - Produire, Diffuser, Collectionner

Les technologies du numérique et des réseaux n'ont de cesse de façonner nos sociétés, aussi nombreux sont alors les artistes qui s'en saisissent. Certains sont programmeurs tandis que d'autres collaborent avec des développeurs ou des laboratoires de recherche privés ou publics. Des dispositifs de financement ont même été spécifiquement conçus afin de soutenir la création numérique transdisciplinaire. N'oublions pas qu'assurer la pérennité des œuvres technologiques fait également partie de sa production.

#2 - Art Numérique - Produire, **Diffuser**, Collectionner

Il n'est point de technologies qui émergent sans qu'elles ne soient détournées par des artistes. Les créations issues de tels pratiques ou usages investissent nos espaces réels ou virtuels, publics ou privés, sur le réseau et jusque dans nos mobiles. La diffusion d'œuvres protéiformes, immatérielles, souvent alimentées et parfois connectées, induit toutefois des attentions particulières. A l'ère de la première génération des natifs digitaux, nous sommes, tous prêt à apprécier les œuvres qui participent de nos cultures numériques communes.

#3 - Art Numérique - Produire, Diffuser, **Collectionner**

Le marché de l'art contemporain a intégré la photographie, puis la vidéo. De foires en festivals, de galeries en musées, nous observons les signes annonciateurs de l'assimilation des nouveaux médias par l'art contemporain. Ceci n'est pas sans poser quelques questions quant aux caractères participatifs, interactifs, génératifs ou connectés de ces œuvres. Chacun y apporte ses solutions : du galeriste fournissant le code source de l'œuvre à l'artiste garantissant la maintenance de ses créations, jusqu'aux pièces que l'on "upgrade".

LIEU : Room 7.1 (7, rue Froissart 75 003 Paris) [de 18h à 19h30 les 18, 19 et 20 octobre 2012](#) et seront retransmises sur la plateforme de SHOW OFF.

Dame Pipi.TV

Yvette Nélias est une jeune plasticienne de 68 ans qui travaille le motif de la fête comme d'autres ceux du paysage ou du portrait. Elle photographie, archive, filme, documente, commente ces territoires festifs qui sont autant de lieux de résistance. Elle se passionne pour ces dispositifs qui permettent ce dépassement de soi, de ces moments où l'on est moins dans la représentation et plus dans le vivant, moins dans le contrôle de son image.

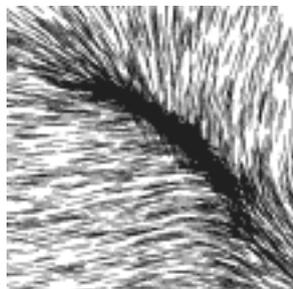
Ces lieux sont généralement des dance floors, des cocktails ou des vernissages. Avec pour seul outil, une caméra ,elle capte des images, qu'elle monte ensuite en slide movies qui deviennent des vidéos par les commentaires qu'elle y ajoute. Elle considère ses slides comme des prises de parole, de véritables « home performances » qui construisent à travers ses portraits, ses reportages et ses sites web une archéologie du temps présent.

Dès 2001, le site en ligne damepipi.com devient rapidement une référence tant pour ses innovations techniques que pour la singularité de son contenu et va se développer pendant toute ses années pour construire un projet plus global damepipi.tv, une webtv dynamique qu'Yvette Nélias alimente de ses reportages, ses vidéos, ses interviews.

LIEU : Room 7.2 (7, rue des filles du Calvaire 75 003 Paris) et seront retransmises sur la plateforme de SHOW OFF.

LES ARTISTES PRESENTS A SHOW OFF

La 7ème édition de la foire prendra ses quartiers cette année au cœur du Marais dans 3 lieux différents à quelques pas l'un de l'autre et s'étendra sur le web avec une plateforme sécurisée vous permettant d'acheter en ligne les œuvres exposées et de découvrir en haute définition des œuvres vidéos d'artistes à la demande.



Courtesy de l'artiste et Analix Forever

Burö, 2007-2012 (détail)
2007-2012
Logiciel interactif, Impression digitale,
montée sur aluminium dibond. 52x94 cm
Ecran 40 pouces

Burak Arikan (Turquie) - Courtesy Analix Forever présente Burö (2007-2012)

Sous un titre qui semble évoquer l'ordre et le travail administratif, mais qui, en réalité, est lié à l'une de ces collaborations musicales que Burak Arikan affectionne, Büro se veut une nouvelle représentation du Chaos. Tous les éléments de l'environnement semblent se diriger irrémédiablement vers un « trou noir » qui les attire tel un aimant mouvant. On s'attend constamment à voir son propre bureau happé par les forces du chaos et englouti en lui-même mais le résultat visuel, s'il est hypnotique, est aussi sensuel et charnel et évoque le corps féminin en des « Instances » de grâce que sont les impressions du chaos dynamique de Burak Arikan. Techniquement parlant, deux cercles de lumières (invisibles pour le spectateur mais indispensables au programme) attirent et absorbent en leur centre tous les éléments environnants. En bougeant ces cercles aléatoirement, l'animation évolue et change sans fin.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste et Galerie Ilan Engel

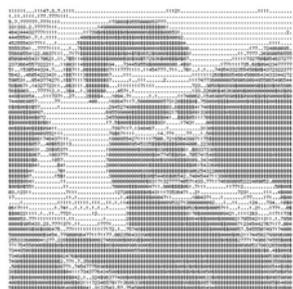
Keywords, 2011 (détail)
Création pour clé USB
40 x 28,50 cm

Samuel Bianchini (France) - Courtesy Ilan Engel présente Keywords (2011)

Keywords est une création pour clé USB. Un programme est chargé sur une clé USB ; il semble n'avoir qu'une fonction principale : tenter d'ouvrir la clé USB, d'accéder à son contenu. Mais cet accès est verrouillé par une protection "Captcha", une forme de test de Turing qui doit permettre de déterminer s'il s'agit bien d'un être humain - et non d'une machine - qui souhaite ainsi ouvrir la clé. Cette protection aujourd'hui très courante sur internet, oblige un humain à reconnaître une suite de caractères générés et déformés par la machine afin de résister aux attaques de logiciels de reconnaissance automatique de caractères. Keywords détourne ce principe, en le limitant aux seules capacités de la machine sur laquelle la clé USB est insérée. Lancé à partir de la clé, le programme génère à l'écran un Captcha dans lequel les suites de caractères représentés sont des mots-clés utilisés dans le domaine des sciences cognitives: attention, autism, behaviorism, cognitive emotions, intelligence testing, intensional semantics, lexical content, motivation, objective mode, predicate, self-consciousness, vérification, etc.

Un autre programme, émanant lui aussi de la clé, tente alors d'interpréter ces caractères pour les saisir, automatiquement, en dessous de ceux déformés. À l'affichage vif des captchas presque illisible, répond la saisie automatique mais incertaine, caractère après caractère, de la réponse apportée par le second programme. À défaut de réussir l'interprétation, la machine semble se comporter comme un humain hésitant.

Room 7.1.



Courtesy de l'artiste et Galerie Ilan Engel

All Over, 2009 (détail)
Triptyque / Temps réel
30 x 138 cm

Samuel Bianchini (France) - Courtesy Ilan Engel présente All Over (2009)

All Over est une création sur internet qui met en œuvre une série d'images réalisées uniquement avec des caractères typographiques, à la manière de l'« Ascii Art », méthode d'affichage utilisée par les premiers informaticiens. Mais, ici, les chiffres et les lettres qui composent ces images sont changeants, dynamiques : ils proviennent en temps réel des flux boursiers mondiaux. Au préalable fixes, ces photographies ainsi transformées sont tributaires des mouvements financiers qui les alimentent et les perturbent. Déstabilisées par leur système de représentation, elles deviennent également instables quant à leurs significations. Prises entre deux régimes de représentation, ces images sans légende semblent lutter en permanence pour leur visibilité et leur incertaine réalité : manifestation, traders, supporters, meeting politique, religieux.

Room 7.1.



Courtesy de l'artiste

Fascinum, 2001 (détail)
Ecran de 40 pouces
Logiciel informatique

Christophe Bruno (France) présente Fascinum (2001)

Fascinum affiche en temps réel les photos d'actualité les plus consultées (classées de 1 à 10), sur les différents portails nationaux d'actualité de Yahoo. Une vision panoptique des sujets de fascination de l'humanité : le spectateur «surfe» sur la vague de l'infotainment et expérimente en un clin d'oeil les paradoxes de la pensée unique. -

Room 7.1.



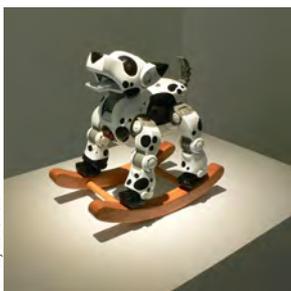
Courtesy de l'artiste

Rhinoceros Unicornis, 2008
32 x 24 x 22 cm

France Cadet (France) présente Hunting Trophies (2008)

Hunting Trophies est un projet d'installation robotique présentant une collection de onze trophées de chasse accrochés au mur. Les trophées sont semblables à ceux que les chasseurs peuvent arborer dans leur salon à cela près qu'il s'agit ici de bustes de robots. Chaque robot possède son propre programme interne qui réagit avec l'environnement extérieur. Au passage rapide d'une personne devant ce mur de trophées, une réaction en chaîne se produira telle une vague de protestation qui accompagnera le déplacement du spectateur. En fonction de l'activité du spectateur les robots seront donc plus ou moins actifs et agressifs car c'est bien de cela dont il s'agit, exprimer leur mécontentement à avoir été chassés, traqués, tués, dépecés et exposés en icônes décoratives.

Room 7.2.



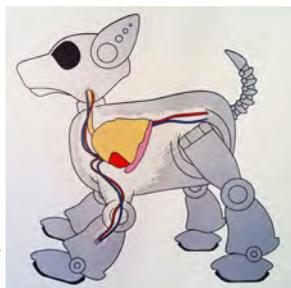
Courtesy de l'artiste

Gaude Mihi, 2009
Robot à bascule
22 x 33 x 35 cm

France Cadet (France) présente Gaude Mihi (2009)

Se fondant dans la société, les robots prétendent agir comme des agents moraux et ont désormais la capacité et l'envie d'expérimenter des activités et des plaisirs sociaux. Il se pourrait ainsi que ce robot à bascule « Gaude Mihi » 2008 (littéralement amuse-moi ou réjouis-moi) qui s'auto-basculé à l'approche de son propriétaire, ne cherche qu'à générer son propre amusement, ayant de ce fait évincé la participation de ce dernier, redéfinissant ainsi les rôles du jouet et du joueur. Le fonctionnement de ce jouet n'est pas induit par l'action de son propriétaire mais juste par sa présence et le plaisir qu'il produit ne lui est pas destiné.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

Anatomies, 2010 (détail)
Sérigraphie à gratter
50 x 50cm

France Cadet (France) présente Anatomies (2010)

Cette série comprend 6 sérigraphies représentant l'anatomie interne biologique d'un robot chien. Vivant et artificiel se mélangent ici. Les quatre premières sérigraphies présentent chacune une couche anatomique différente: enveloppe externe (carapace), système cardio-pulmonaire, système digestif, squelette. Les deux dernières sérigraphies possèdent une encre argentée à gratter qui révèlent une autre image. L'acquéreur a le choix de gratter partiellement ou totalement la carapace du robot pour révéler une partie de son anatomie interne. Ce geste singulier rend la sérigraphie unique. Flashez le QRcode et l'image imprimée derrière ce QRcode vous sera révélée. Il s'agit de l'image du robot chien passé aux rayons X.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

The Forest I, 2019 (détail)
Logiciel OpenGL

Grégory Chatonsky (France) présente The Forest I (2009)

Les données du NASDAQ sont utilisées en temps réel pour générer un travelling infini sur une forêt de pixels. Les voix de synthèse accompagnent ce voyage en semblant raconter un conte.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

The Forest II, 2011 (détail)
Dessin à l'encre
41 x 51 cm

Grégory Chatonsky (France) présente The Forest II (2011)

La main de l'artiste harnachée à un robot dessine des arbres selon les fluctuations de données boursières. Le dessin est la rencontre entre l'automatisation de la machine et la fatigue de la main humaine.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

Silène luminaris sive Mufler de Borges
2011 (détail) Sculpture en stéréolitho-
graphie - 45 x 45 x 45 cm



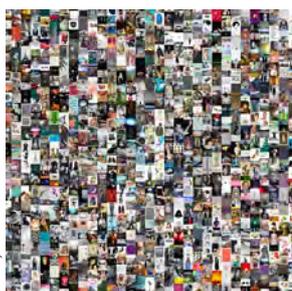
Courtesy de l'artiste

Silène luminaris sive Mufler de Borges
2011 (détail), Graine virtuelle de la série
Fractal Flowers 91 x 53 x 7cm



Courtesy de l'artiste et RX Galerie

Post-Digital Mirror (K A3, KA4, KA1)
2011-2012 (détail) Lenticulaire sur alu-
dibon et chassis 3,30 x 1.80 m



Courtesy de l'artiste

*GridFlow 2012-09-28*07h34m49s,*
2011-12 (détail) Tirage Lambda sur diasec
100 x 100 cm



Courtesy de l'artiste et de Lot Gallery

Monolithe, 2010 (détail)
Photographie : Guillaume Gelley..
Dimensions : 100 cm x 140 cm.

Miguel Chevalier (France) présente *Silène luminaris sive Mufler de Borges*(2011)

Silène luminaris sive Mufler de Borges est une « sculpture numérique » extraite de l'oeuvre de réalité-virtuelle *Fractal Flowers* et obtenue grâce au nouveau procédé d'imprimante 3D.

Une esthétique du virtuel est en train de naître à partir de ces objets matériels extraits d'univers virtuels. Il s'agit d'une véritable révolution pour le domaine de la sculpture, dont le monde artistique n'a pas encore perçu toutes les conséquences que cela va entraîner dans un futur proche.

Room 7.2.

Miguel Chevalier (France) présente *Silène luminaris sive Mufler de Borges*(2011)

Fractal Flowers est une création de réalité virtuelle composée de fleurs fractales de différentes couleurs et formes, générées à l'infini grâce à un programme informatique. Parmi ces fleurs virtuelles, la *Silène luminaris sive Mufler de Borges* dont le nom est un hommage à l'écrivain et poète Jorge Luis Borges.

Cette oeuvre s'appuie sur un principe génératif créant des graines autonomes, qui naissent aléatoirement, s'épanouissent et meurent. Les fleurs dévoilent des formes poussées à l'extrême de leur géométrisation.

Un univers végétal très intrigant. Les fleurs fractales déploient leurs plus belles couleurs, leurs plus incroyables formes, pour disparaître sous notre regard fasciné et ému de ce rapport si vivant avec un objet virtuel qu'il ne reverra jamais.

Room 7.2.

Pascal Dombis (France) Courtesy RX Galerie présente *Post-Digital Mirror (K A3, KA4, KA1)*

Cette oeuvre fait partie d'une série où chaque pièce explore les motifs créés par l'accumulation de simples images monochromes (blanc, noir, rouge, jaune ...) sur des plaques lenticulaires. En utilisant un nombre excessif de ces monochromes et en jouant sur les imperfections d'alignement du matériau lenticulaire, des formes courbes émergent. Elles proviennent des milliers de lentilles qui composent le lenticulaire et qui ne sont jamais exactement parallèles. Elles ont une très légère inclinaison que l'artiste peut alors transformer un monochrome en une série de bandes courbes. Pascal Dombis cherche à obtenir des oeuvres qui ne renvoient pas directement aux images numériques conventionnelles - alors qu'elles proviennent d'un travail uniquement technologique.

Room 7.2.

Reynald Drouhin (France) présente *GridFlow 2012-09-28-07h34m49s/ 2012-09-27-21h44m16s*

Le site web *GridFlow* (2011-12, reynalddrouhin.net/works/gridflow/) agrège sous forme d'une mosaïque les images d'articles dont les flux RSS sont enregistrés. Quiconque peut ajouter le (ou les) flux de son choix afin d'alimenter la grille. Le projet donne ainsi à voir une tranche de temps sans début ni fin, tel un rhizome, et révèle l'humeur du temps («Zeitgeist») par l'accumulation ou la répétition d'éléments marquants dans l'actualité du net. La fresque subit les assauts des vagues de mises à jour du flux, créant le remous et la perpétuelle recomposition de la grille. Celle-ci, mouvante, semble prendre vie ; elle dessine un ruban infini d'images qui se déroule tout au long du mur. La mosaïque telle qu'elle est à présent n'est déjà plus.

Room 7.2.

Félicie d'Estienne d'Orves (France), Courtesy Lot 10 Gallery, présente *Monolithe (2008)*

Félicie d'Estienne d'Orves travaille avec les nouvelles technologies, la scénographie et la sculpture pour créer une forme contemporaine d'art cinétique. «Créatrice de phénomènes, Félicie d'Estienne d'Orves s'intéresse à l'appréhension de la réalité par la lumière. Son art est optique, il crée des expériences où réel et virtuel se confondent dans une réalité mixte.» Ferdinand Corté. À la Nuit Blanche de Paris, en octobre 2008, l'artiste a présenté *Monolithe*, dans lequel le son énigmatique transporte le spectateur dans un bain de lumière impénétrable apparaissant d'un monolithe en apesanteur, à deux pas de la Place Vendôme.

Room 7.1.



Courtesy de l'artiste

Valise - Paradis 2011 (détail)
Multiple interactif et portable
35 x 31 x 12 cm

Christian Globensky (France) présente *Valise-Paradis* (2011)

« L'objet commun devient le vecteur d'une critique de notre environnement aseptisé, protégé et souvent absurde. L'objet appelle à un retour du contrôle de soi, de nos comportements, nos désirs et nos besoins. Christian Globensky procède à un examen et à une subtile déconstruction des dérives de notre société qui joue sans cesse sur des peurs collectives, la surveillance par l'image et les messages. C'est ce que souligne *Valise-paradis* [...] Elle recèle un dispositif électronique composé d'un capteur de mouvement et d'un petit écran affichant non seulement des messages relatifs aux déplacements subis (dates et heures précises de chacun des mouvements) mais aussi ponctuellement des messages tantôt ironiques, tantôt philosophiques ou absurdes. [...] Depuis les attentats de 2001, une valise posée seule dans un espace public devient suspecte et dangereuse aux yeux de tous. [...] » *JULIE CRENN*

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

1490 2011
Tirage grand format sur toile spéciale
250 x 375 cm

Christian Globensky (France) présente *1490* (2011)

« L'œuvre recèle un mystère, si l'on soulève la sphère nous découvrons une date directement écrite sur le haut de la pyramide, 1490, à quoi fait-elle référence ? Immédiatement nous pensons à 1492, à la découverte des Amériques, pourtant il n'en est rien. La date correspond à l'invention de la chaise individuelle à Florence. Auparavant la chaise était réservée aux puissants, des hommes riches, de pouvoir ou religieux. (...) Ainsi, sous la sphère est dissimulée une date qui a participé à un changement radical, une universalisation des comportements au quotidien. Le peuple, toute classe confondue, accédait à un confort dont il était privé. » *JULIE CRENN*

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

Livre Disque dur papier, 2007
Tirage Lambda sous diasec
120 x 120 cm

David Guez (France) présente *Disque dur papier - La Bible, Ancien Testament* (2011)

Le *Disque dur papier* propose le stockage de données numériques sur un support "papier" via le rétrécissement du code informatique des fichiers, permettant ainsi une sauvegarde pérenne et un « reload » éventuel en cas de disparition de la version magnétique. Il interroge ainsi la fragilité d'une civilisation du "tout numérique" en proposant des alternatives sensibles et réalistes. Le *disque dur papier* transforme, via une fonction zoomatique puissante, un fichier numérique quelconque issu du disque dur d'un utilisateur en un document PDF prêt à être imprimé et restitué en cas de disparition du réseau internet. Une version papier sur affiche A1 a été imprimée en série limitée. www.disquedurpapier.net

Room 7.1.

David Guez (France) présente *Disque dur papier - Le voyage dans la lune* (2012)

Le *Disque dur papier* est une sauvegarde papier du film « *Le voyage dans la lune* » réalisé par G. Méliès. Il contient la totalité du code informatique binaire du fichier vidéo, permettant ainsi la reconstruction de ce même fichier en cas de disparition de sa version numérique. L'artiste présentera en exclusivité le livre *disque dur papier* « *la Jetée* » de Chris Marker dans le cadre de l'exposition « *Hors Pistes* » au Centre Pompidou en 2013. www.disquedurpapier.net

Room 7.1.



Courtesy de l'artiste

Radio 2067 2011 (détail)
Poste radio

David Guez (France) présente *Radio 2067* (2011)

Radio 2067 est une radio particulière éditée à 12 exemplaires dont la ligne des fréquences est remplacée par une ligne temporelle débutant en 1900 et s'achevant en 2011. En déplaçant la molette, il est ainsi possible d'écouter les musiques de l'année sur laquelle se trouve le curseur. www.2067telecom.net

Room 7.1.



Courtesy de l'artiste

Téléphone 2067, 2011
Poste téléphonique, Série Limitée

David Guez (France) présente Téléphone 2067(2011)

Le Téléphone 2067 propose aux visiteurs de laisser des messages vocaux dans le futur, à soi-même ou à d'autres correspondants, au jour près, créant un dispositif d'échange spatio-temporel qui joue sur l'attente, la mémoire et sur la relation de notre conscience au temps et aux autres.

Il est relié à un serveur vocal qui enregistre les messages et les stocke sur le réseau internet en attendant d'être délivrés à la date dans le futur. Décrochez le combiné, laissez-vous guider et inscrivez le code secret et la date de réception de votre message sur les cartes postales prévues à cet effet.

www.2067telecom.net

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste et Black Box Gallery

Featherless, 2006
Résine peinte
25 x 6 x 4 cm

Eduardo Kac (France) Courtesy Black Box Gallery présente Featherless(2006)

Eduardo Kac est reconnu au début des années 90 avec ses œuvres radicales dans le domaine de la téléprésence. Il propose un "art transgénique" à base d'organismes génétiquement modifiés à des fins artistiques.

Des supports variés sont utilisés pour créer des formes hybrides à partir des opérateurs conventionnels des systèmes de communication existants. Featherless est le résultat des réflexions de l'artiste quant aux rapports entre l'humain et l'animal. L'œuvre s'inscrit dans la série « GFP Bunny » qui introduit la création et l'intégration sociale d'un lapin transgénique nommé Alba. C'est en l'an 2000 que Kac a créé Alba, qui brillait de vert sous la lumière bleue. « Featherless » capture le moment où Kac a tenu la lapine pour la première fois, dans le laboratoire français où elle est née.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

Versus , 2011
Matériaux divers,dimensions variables
Support INSA Fondation - Lyon FR

David Letellier (France) présente Versus(2011)

Versus est une installation sonore composée de deux sculptures cinétiques disposées face-à-face.

En s'immiscant dans cette conversation, le spectateur devient acteur, dégradant la communication par sa présence et les sons qu'il produit. Ce système crée une interaction sensible mais non-immédiate où les imperfections de la reproduction et le hasard deviennent des éléments créateurs. Le son originel est ainsi transformé, converti, reproduit, jusqu'à devenir une matière sonore nouvelle et imprévisible.

Les deux sculptures engagent un dialogue, un cycle perpétuel d'émission et de reproduction, créant entre elles un espace sonore stéréophonique en interaction constante avec le visiteur et son environnement. L

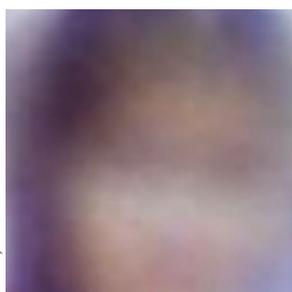
Room 7.2.

Julien Levesque(France) présente Face à Face(2009)

Face à Face est une collection de milliers de captures d'écrans montrant des visages floutés, masqués dont les traits demeurent énigmatiques. Présentées dans une installation photographique et sous forme de diaporama sur internet, ces captures, issues des rues de Google Street View, forment une suite de visages pris lors de différents «voyages immobiles» opérés via l'ordinateur. A la rencontre de passants qui regardent la caméra de ces étranges voitures Google, cette collection révèle des portraits étranges, des visages effacés suite aux traitements des algorithmes de Google.

L'œuvre en ligne est accessible à l'adresse suivante : <http://www.julienlevesque.net/face-a-face.html>

Room 7.1.



Courtesy de l'artiste

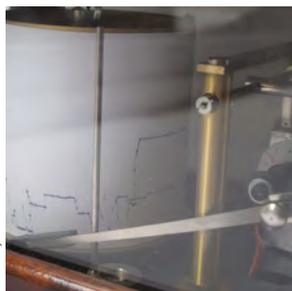
Face à Face, 2009 (détail)
Photographie encadrée, clé USB

Albertine Meunier&Julien Levesque(France) présente Croisements (2011)

Se croiser au hasard d'une rue, d'un café, avoir la chance de se rencontrer par hasard... Croisements est né de l'observation répétée de nos déplacements dans la ville et dans notre vie de tous les jours. Suite à de nombreuses rencontres, Albertine et Julien ont constaté avec étonnement que leurs chemins se croisaient régulièrement sans préméditation. Mais combien de fois se sont-ils croisés sans le savoir?

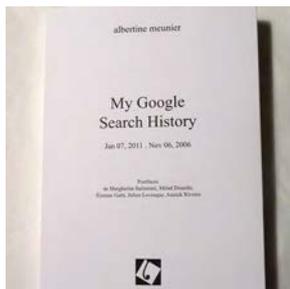
Se rapprocher, s'éloigner sur la courbe de l'espace et du temps de ceux que nous côtoyons, une manière d'interroger le hasard, la chance ou le destin. Croisements est un objet qui enregistre la distance qui sépare en temps réel Albertine et Julien.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

Croisements, 2012 (détail)
Baromètre, bois , plexi, anduino



Courtesy de l'artiste

My Google search history,
2006-2011 (détail)
Livres + dictaphone

Albertine Meunier(France) présente My Google search history(2006-2011)

De plus en plus, nos vies, distillées sur les réseaux numériques, laissent des traces. Chaque moment passé sur internet est guidé par des sites d'information mais surtout par des moteurs de recherche, et laisse sur le réseau une petite trace invisible, comme un geste inutile. Jour après jour, notre pratique se répète, les mêmes gestes, les mêmes réflexes, les mêmes habitudes. De ces répétitions un sillon invisible se creuse, traçant le chemin numérique de chacun. Et l'on se demande : depuis qu'internet existe, combien de temps passé devant le halo d'un écran ? Combien de fois la page d'accueil Google s'est-elle affichée ? En 2006, Google lance le service Search History et stocke les recherches des internautes. Depuis ce premier jour, Albertine Meunier compile scrupuleusement ses recherches et les donne à voir au public. Plus de trois années se sont écoulées : les recherches d'Albertine mises bout à bout racontent une histoire, la sienne mais aussi celle du réseau.

Room 7.2.

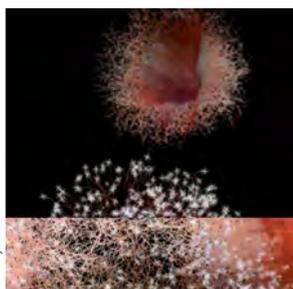


Courtesy de l'artiste

Le E dans l'autre, 2009
Vidéo générée par programme
informatique

Julie Morel(France) présente Le E dans l'autre(2009)

Le E dans l'autre propose une relecture d'Œdipe de Sénèque avec pour finalité la création d'une nouvelle version cryptée. La vidéo présente un balayage incessant de lettres : ce sont toutes les pages du livre scannées une à une linéairement par un programme informatique qui affiche uniquement les lettres contenues dans la phrase « le œ dans l'autre ». En cryptographie, la phrase permettant de décrypter un texte s'appelle le chiffre. « Le œ dans l'autre » est cette phrase, et cette vidéo en serait la partition de déchiffrement permettant de recomposer le texte original, grâce aux systèmes d'occurrences, récurrences et emplacements des lettres qui compose chaque langue. Malheureusement certains livres possèdent des récurrences hors-normes, qui faussent la donne et rendent le texte original difficilement accessible. C'est justement le cas de la traduction d'Œdipe de Sénèque, le livre contenant le plus de «œ » dans la langue française.



Courtesy de l'artiste et Galerie Richard

anus cOsmOs, 2011
Peintures assistées par ordinateur
112 x 168 cm

Joseph Nechvatal (France) Courtesy Galerie Richard présente Anus(2011)

Pionnier dans le développement de l'art numérique, Joseph Nechvatal travaille avec les images électroniques et la technologie informatique depuis 1986. Ses peintures assistées par ordinateur traduisent des images du corps humain en unités picturales que les virus informatiques transforment. La contamination de la tradition de la peinture sur toile par les nouvelles technologies digitales crée ainsi une interface entre le virtuel et le réel, ce que Joseph Nechvatal appelle le « viractuel ». L'artiste expose deux peintures créées en 2011 : anus cOsmOs et euphOric anus. Il y relie le corps humain au cosmos, permettant une lecture aussi bien figurative qu'abstraite. Le thème développé par l'artiste est le lien qui relie la rétine et l'anus humain au cosmos. Le regardeur peut, avec son imagination, se replacer au sein d'un flux dionysiaque de nature cosmologique.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste et Dexter Gallery

Maïa, 2009
Sculpture de résine et LEDs
20 x 20x 15 cm

Stéphane Perraud(France), Courtesy Dexter Gallery présente Maïa(2009)

Maïa, de Stéphane Perraud, est un crâne humain orné de 1 106 diodes lumineuses, dites LED. Les LED produisent une lumière si intense que le support osseux y disparaît et qu'il nous est difficile de regarder en face cette vanité contemporaine. L'œuvre nous oblige à adopter une position particulière, à baisser le regard, à s'éloigner, à s'abriter pour pouvoir la contempler et supporter l'éblouissement. Ce qui nous oblige à de tels détours, c'est le désir de regarder ce qu'on nous empêche de voir. Là où une Vanité nous renvoie uniquement à la coquille vide de ce qui reste, Maïa propose une alternative : une tête remplie de câbles, diodes et capteurs, à l'instar des écorchés des cours d'anatomie.

Room 7.1.



Courtesy de l'artiste et Dexter Gallery

Modifié #02 Soja 2009
Installation
LEDs, résine, verre, métal
120 x 30 x 19 cm

Stéphane Perraud(France) Courtesy Dexter Gallery présente Modifié #02 Soja (2009)

Modifié#2 Soja, appartient à la série Modifié qui compose diverses recherches sur le vivant. L'oeuvre établit un lien en temps réel entre des pousses de soja augmentées de diodes électroluminescentes (LEDs) et le lieu dans lequel elles sont présentées. Elle relève d'une volonté de se positionner dans la réalité politique et économique du monde, par le choix d'une matière artistique singulière : une plante vivrière essentielle à l'alimentation humaine.

Room 7.1.



Courtesy de l'artiste et Dexter Gallery

11.03.2011 Côte Est de Honshu - Magn. 9
Or, Papier, Leds
100 x 85 cm



Courtesy de l'artiste et Dexter Gallery

Héraldique, 2011 Tirage et gravure Nano
originale tirage numérique sur or
fin sur plaque de silice 40x 50 cm



Courtesy de l'artiste

Sanyo v3, , 2007
Tirage lambda, 40x 50 cm chaque
Anarchitecture (WYSI*not*WYG project)



Courtesy de l'artiste

ADM8, 2011-12
Série Antidatamining

Stéphane Perraud(France) Courtesy Dexter Gallery présente Lignes de Faille (2011)

« Dans Lignes de Faille, Stéphane Perraud dresse un portrait géologique sensible des grands séismes qui ont touché notre planète aux XX et XXI èmes siècles. [...] En dessinant ces cassures, l'artiste convoque la mémoire des grands tremblements de terre, dont les victimes se sont comptées en centaines de milliers [...]. La puissance meurtrière de ces lignes de faille contraste avec la précision et la fragilité de leurs représentations, qui se placent à une échelle qui n'est pas celle des hommes, mais de la géologie. Le dessin est construit comme un circuit imprimé, qui alimente des diodes électroluminescentes au niveau de la faille. La carte géologique devient alors un trait de lumière, la trace de mouvements de ruptures tectoniques, aux conséquences humaines terribles. [...] Vues de loin, les Lignes de faille sont finalement les plis et les zones de rupture d'une peau terrestre qui nous rappelle la nôtre. De ces déchirures, de cette peau, c'est bien du sang qui s'écoule. »
ELI COMMINS

Room 7.2.

Stéphane Perraud(France) Courtesy Dexter Gallery présente Héraldique(2011)

Le tirage est le résultat d'une recherche au CNRS et au Collège de France sur l'or Nano et le projet La règle de trois +1. L'or Nano n'a plus les propriétés de l'or que nous connaissons, ni sa couleur ni son inaltérabilité. Le matériau est donc transformé. Héraldique crée une sorte de nouveau poinçon pour un or d'un nouveau genre.. Le blason est gravé avec un microscope à force atomique. La représentation du blason sur le papier est à l'échelle 1:10000000. Plus bas sur le tirage est collé la plaque de silice et d'or sur laquelle est gravé le blason.

Room 7.2.

Olivier Ratsi(France) présente Darty v2, Y'S v2 et Sanyo v3

Le projet WYSI*not*WYG (What You See Is NOT What You Get), considère la réalité objective, le temps, l'espace et la matière comme des notions d'information intangibles, partageant avec le spectateur un autre point de vue en créant une cassure au niveau de l'information de la réalité tangible. Par le biais de la décomposition photographique, en opérant une remonétisation du paysage par le traitement numérique de clichés, Ratsi crée à travers la série Anarchitecture une cassure dans cette réalité objective, altérant notre perception du réel. Une cassure significative et perturbante mais bien pensée pour que le récepteur ne puisse pas décoder entièrement l'information, sans pour autant le priver de toute possibilité de reconstruction de l'image, via sa propre expérience de la vie.

Room 7.2.

RYBN présente ADM8 (2011)

ADM8 est un robot de trading, conçu pour investir et spéculer sur les marchés financiers. Basé sur un système d'intelligence algorithmique, ce programme peut lancer des ordres d'achat et de vente de manière totalement autonome. Son système de décision et de prédiction lui permet de rechercher, d'identifier et d'anticiper des tendances au sein des oscillations financières chaotiques. Mis en service le 31 août 2011, le programme dispose d'une mise de fond de départ de 10,000 USD. Il continuera son activité jusqu'à la banqueroute. L'activité du robot - au travers de ses calculs et de ses performances - est surveillée, enregistrée et visualisée par une cartographie dynamique. <http://www.rybn.org/ANTI/ADM8/>
ADM8 a été réalisé avec le soutien du DICRÉAM / CNC, du ZKM Karlsruhe (Institut für Bildmedien/GAM), et de la Gaîté Lyrique / TAQ, Paris.

Room 7.1.

Société Réaliste(France) présente Universal Position & Universal Date(2012)

En 1989, le typographe américain Robert Slimbach dessina pour Adobe Systems une police à empattement (serif) qu'il intitula "Utopia". Il faisait probablement référence à l'irruption des technologies numériques et au nouveau territoire que celles-ci offraient aux développements de la typographie. Il entendait peut-être également souligner le lien ombilical qui unit depuis sa fondation le thème utopique à la pratique de l'écriture. En prolongeant ces spéculations sur la reliure du texte et de la carte, Société Réaliste a dessiné en 2012 la police Monotopia. Son protocole de construction est des plus simples: chaque caractère de la police Utopia s'inscrit sur la superposition de tous les autres. Une majuscule s'écrit de toutes les autres majuscules, une minuscule de toutes les autres minuscules, un chiffre de tous les autres chiffres. Comme une kabbale égalitaire, où n'importe quel signe énoncerait encore les autres. Ou une obligation à refuser la distinction entre l'ornement et la forme.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste et Galerie Charlot.

Ballets Quantiques 100:811, 2011 (détail)
Ecran LCD, cadre en bois, ordinateur
57 x 40 x 6 cm

Antoine Schmitt (France) Courtesy Galerie Charlot présente Ballets Quantiques 100:811 (2011)

Les Ballets Quantiques sont des tableaux génératifs infinis mettant chacun en scène une chorégraphie d'une foule de pixels aux mouvements apparemment arbitraires et indépendants, mais en fait tous programmés par la même équation de type quantique. Cette organisation globale sous-jacente transparaît de temps en temps par des alignements et regroupements imprévus et fugaces que l'œil a juste le temps de percevoir, avec effroi et délectation. Cette série d'œuvres traite des forces invisibles à l'œuvre derrière les systèmes complexes, comme les particules, les peuples, les sociétés. Chaque Ballet Quantique est précisément construit autour de la relation entre un certain nombre de pixels et une équation donnée.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

What you call the dark is golden for me, 2012
Sérigraphie à l'encre dorée sur plaque plexiglas noire 58 x 80 cm

Michael Sellam(France) présente What you called the dark is golden for me (2012)

Un portrait modifié d'Helen Keller ainsi qu'une citation de cette femme remarquable : sourde, muette, aveugle, féministe, écrivain engagé pour les droits des handicapés, sont sérigraphiés à l'encre dorée sur une plaque de plexiglas noire dont la surface est extrêmement réfléchissante. Un piège visuel sur notre perception du monde et sur celles des autres.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

Expériences de physique quantique après l'école, 2012
21 x 29,7 cm

Michael Sellam(France) présente Expériences de physique quantique après l'école

Un ensemble de 64 photographies présente une série d'éléments mis en scène en appliquant un protocole de prise de vue simple et systématique. Les variations et combinaisons de formes sont improvisées dans ce contexte très cadré. La série constitue une suite mathématique, c'est la transposition esthétique, aux croisements du photographique et du sculptural, d'une équation fondatrice des recherches en physique quantique.

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

The Value of Art, 2010
Installation interactive, peinture

Christa Sommerer (Autriche) & Laurent Mignonneau (France) présente The Value of Art (2010)

The Value of Art comptabilise les regards. Ce dispositif s'articule autour d'un tableau acheté 425 euros par Laurent Mignonneau et Christa Sommerer dans une salle des ventes à Vienne. Les artistes y ont ajouté un système de captation et une imprimante thermique. Ils ont déterminé la valeur du temps passé par les regardeurs, soit un euro pour dix secondes. C'est donc le spectateur qui fait la valeur de l'œuvre et non le marché. Seule son attention est prise en compte par le dispositif, et s'ajoute à celle du précédent. La longueur de la bande de papier sortie de l'imprimante témoigne du succès de la marine signée par un certain-Hansen. Chacun peut vérifier que son regard a été pris en compte, qu'il participe à augmenter la valeur d'une œuvre des plus autonomes, car pouvant se passer des marchands, collectionneurs ou critiques qui fixent d'ordinaire la valeur de l'art. Une économie alternative que Laurent Mignonneau et Christa Sommerer qualifient « d'économie de l'attention ».

Room 7.2.



Courtesy de l'artiste

Les contraires, 2009 (détail)
Inox brossé & poli-miroir, bois, écran LCD modifié
41 x 33,5 x 29 cm

Flavien Théry (France) présente Les contraires 1 (2012)

À la manière d'un prisme, ce dispositif décompose la lumière blanche en un spectre de couleurs affichées par un écran à cristaux liquides modifié. Cet écran transparent diffuse ainsi une information qui peut être perçue simultanément en positif et en négatif, selon que la lumière qui le traverse est réfléchié ou non par le miroir que constitue la face arrière du prisme. Notre vision binoculaire rencontre alors un paradoxe perceptif, ces couleurs étant tout à la fois perçues en tant que surface et comme profondeur se déployant dans l'espace intérieur du prisme. Notre raison est également troublée de constater qu'en fonction de notre point de vue, une même information peut délivrer des sens contradictoires.

Room 7.2.

Courtesy de l'artiste



Les contraires 2, 2012 (détail)
Inox brossé & poli miroir, bois, écran
LCD modifié 41 x 33,5 x 29 cm

Flavien Théry (France) présente *Les contraires 2* (2012)

Un écran à cristaux liquides modifié, transparent, affiche un ensemble de points formant un cercle chromatique, qui disparaissent tour à tour, dans un cycle rapide. La disparition de chacun de ces points colorés fait naître dans notre cerveau la perception d'une tache de couleur complémentaire. Pourvu que le regard sache se fixer au-delà de l'écran, dans la profondeur du volume, ces taches de couleurs mentales finissent par effacer la perception du motif réellement affiché à l'écran, pour ne nous laisser "voir" qu'une unique tache virtuelle, tournant sur un fond blanc. À bien y réfléchir, voilà que nous ne percevons plus une réalité objective, physique, mais une réalité subjective, physiologique, qui apparaît lorsqu'on parvient à se regarder voir...

Room 7.2.

Courtesy de l'artiste et GVO Galerie



The Supper, 2012 (détail)
Impression sur polysatin
30 x 15 cm

Lydia Venieri (Grèce) présente *The Supper* (2012)

Un ensemble de 64 photographies présente une série d'éléments mis en scène en appliquant un protocole de prise de vue simple et systématique. Les variations et combinaisons de formes sont improvisées dans ce contexte très cadré. La série constitue une suite mathématique, c'est la transposition esthétique, aux croisements du photographique et du sculptural, d'une équation fondatrice des recherches en physique quantique.

Room 7.1.

Courtesy de l'artiste et GVO Galerie



Moonlight 2010
Application IPAD, Iphone

Lydia Venieri (Grèce) présente *Moonlight* (2010)

Moonlight est sa première oeuvre d'art pour iPhone&IPad. C'est un poème audiovisuel créé et composé par Lydia Venieri. La Déesse de la Lune tombe amoureuse du jeune Endymion. Son époux devient furieux et punit l'amoureux en le condamnant au sommeil éternel.

La tristesse de la Lune libère un pouvoir étrange qui domine les eaux, les rêves et le monde invisible.

Room 7.1.

Courtesy de l'artiste et RX Galerie



Vent, 2010
Installation interactive vidéo
150 x 35 cm

Du Zhenjun (France) présente *Vent, Tour de Babel & Vent* (2010)

Orientée sur l'exploitation de travaux multimédias, fortement ancrés dans la société qui nous environne, Du Zhenjun questionne les notions de vivre ensemble et d'individualité. Faudrait-il encore, au-delà d'un désir partagé, que nous puissions communiquer tous ensemble, avec le même langage. Or cette langue, à l'ère de la globalisation, existe si l'on accepte d'envisager l'Internet autrement qu'un simple protocole. Alors c'est là, dans cette base de données planétaire et partagée que Du Zhenjun puise les milliers d'images qui composent ses dernières créations photographiques. Sans même nous dire les mots qu'il saisit dans les moteurs de recherches car ils participent de ces recettes d'artistes qui se font algorithmes. Et c'est ainsi que Du Zhenjun construit ses tours de Babel sans se soucier des possibles conséquences. Les images, ici, ne sont autres que les briques des villes-mondes qu'il envisage en s'y représentant lui-même avec quelques responsabilités et les honneurs qui vont avec. Ses dernières photographies sont donc issues de collaborations entre citoyens du monde. Tout comme si elles nous appartenaient déjà. Dominique Moulon

Room 7.2.

Courtesy de l'artiste



Googlehouse, 2003
Installation interactive vidéo

Stéphane Degoutin & Marika Dermineur (France) présente *Googlehouse* (2003)

La GOOGLEHOUSE est un dispositif qui construit en temps réel une maison à partir d'images de pièces d'habitation (living room, tv room...) trouvées sur Internet via un moteur de recherche d'images.

www.googlehouse.net

Room 7.1.

Programme SHOW OFF 2012

DROPSTUFF REVIENT !

Rue Eugène Spuller – Face à la Marie du 3^{ème} arrondissement



DROPSTUFF.nl est un réseau d'écrans installés dans l'espace public et consacrés aux arts numériques et interactifs. L'objectif principal du projet est d'accroître la visibilité de l'art vidéo tout en favorisant une interaction avec le public.

Après la venue de l'écran à la Biennale de Venise en 2011, SHOW OFF invite cette année encore DROPSTUFF.nl à s'installer en plein cœur du Marais.

15 mètres de longueur, 4 mètres de hauteur, l'écran s'affirme d'emblée comme un outil qui fera de la foire SHOW OFF un incontournable en cette semaine parisienne de l'art contemporain. Le public est invité à interagir avec cet écran, via les différentes applications de son mobile. Seront montrées des vidéos des quatre coins du globe, particulièrement des Pays-Bas, terre d'origine du projet DROPSTUFF.nl.

Un format monumental pour rendre enfin à l'art numérique la visibilité qui lui revient.

DROPSTUFF.nl prépare actuellement son projet pour la Biennale de Venise en 2013, en collaboration avec Microsoft, différentes académies et universités. L'objectif est de développer des créations qui peuvent être contrôlées grâce au mouvement du corps. Il s'agirait donc de montrer une preview de ce projet lors de SHOW OFF 2012 et explorer les richesses de la E-culture.

Une expérience jamais tentée à une telle échelle !

Programmation en ligne sur <http://showoffparis.fr/ecran-dropstuff/>

SHOW OFF 2012

Les dates clés de la 7^e édition

Après-midi professionnelle le 16 octobre de 12h à 18h

Vernissage le 16 octobre de 18h à 22h

Ouverture au public du 17 au 21 octobre de 12h à 20h

Room 7.1 : 7, rue Froissart 75 003 Paris

Room 7.2 : 7, rue des Filles du Calvaire 75 003 Paris

Room 7.3 : www.showoffparis.fr



Royaume des Pays-Bas

FLUMOTION AVEC SHOW OFF 2012

Une plateforme Vidéo On Demand et des retransmissions de performances en direct

Performances et Art Numérique - Diffuser

Pour sa 7e édition, SHOW OFF prend le risque de bousculer son concept original pour se déployer sous un nouveau format. Dans le même temps, la foire démnage, s'installe en plein cœur du Marais et ouvre une plateforme de VOD en vue de faciliter le coup de cœur du Collectionneur.

Flumotion, avec sa plateforme sécurisée et simple d'utilisation devient le support du projet. Quoi de plus évident pour SHOW OFF que de s'associer avec ces spécialistes de la distribution multi écrans de contenus audiovisuels - direct ou à la demande - via internet, sur PC, tablettes ou smartphones !

Une sécurité des contenus

Il est très important que les œuvres vidéos accessibles sur internet puissent être diffusées, sans possibilité aucune de captation illégale de l'œuvre vidéo. Pour accéder à cette plateforme, un mot de passe est requis.

Une plateforme pour aider les collectionneurs à passer le cap de l'achat d'œuvres vidéo

A l'heure où les foyers utilisent de plus en plus les technologies au quotidien, SHOW OFF met en place un dispositif visible à l'international facile et peu coûteux accompagnant les galeries dans ce contexte de crise.

Des performances retransmises en direct

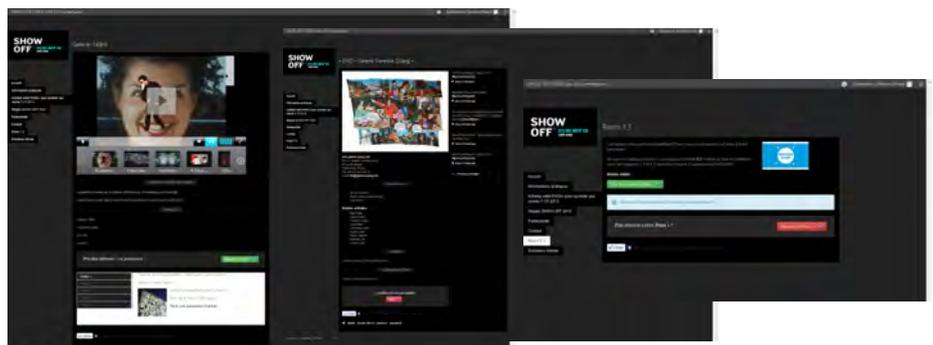
Nous nous devions une dimension Live au projet, ce sera chose faite avec les performances d'Annie Abrahams et de Clarisse Tranchard, qui seront transmises à travers la plateforme Live de Flumotion. La programmation témoignera de l'interdisciplinarité grandissante de la performance et de son rapport avec le multimédia et l'internet. Le public se verra offrir le premier rôle de ces créations.

Des conférences rediffusées

Un cycle de conférences abordera les problématiques inhérentes à l'art numérique, créant ainsi une plateforme d'échange entre les différents acteurs du marché de l'art numérique.

Flumotion compte parmi ses clients Nestlé, L'Oréal Paris, Danone, Orange, Pepe Jeans ou encore FIBA.

FLUMOTION



**> Rendez-vous
dans l'Espace Room 7.3 pour les
œuvres vidéo et sur notre espace
Live Performances**

SHOW OFF 2012 - du 17 au 21 octobre 2012

7 rue Froissart – 7 rue des filles du calvaire - sur le web Paris 3^e

Ouverture au public du 17 au 21 octobre 2012 de 12h à 20h

Après-midi professionnel le 16 octobre de 12h à 18h

Vernissage le 16 octobre de 18h à 22h

<http://showoffparis.fr>

ŒUVRES VIDEOS SUR ROOM 7.3.

AAZCLAIRICIA, *Que sont nos usines devenues ?*

Nikolaj Bendix Skyum Larsen, *Stream*
Nikolaj Bendix Skyum Larsen, *Epidemic*

Marina de Caro, *4 ojos*

Cécile Carpena, *ANGEL CAIDO*

Charley Case, *Old Clouds*

Marie Hendriks, *Milseweg 2*
Marie Hendriks, *Do you love me now?*
Marie Hendriks, *Et si les rêves flamands rapetissaient?*
Marie Hendriks, *Pomodori vs stars*

Elena Kovylina, *Dying Swan*
Elena Kovylina, *Equality*
Elena Kovylina, *Russia: a swaddled soul*
Elena Kovylina, *The New Woman*

Joanna Malinowska, *On the Revolutions of Heavenly Spheres*,
Joanna Malinowska, *In the Mists*
Joanna Malinowska, *Three Gazes Out of 20*
Joanna Malinowska, *In Search of the Miraculous, Continued...Part II*

Lydia Venieri, *Forever After*

Partenaires 2012

digital|arti
digital art & innovation

DROPSTUFF.nl
Urban Screen Network for the Digital and Interactive Arts

FLUMOTION



Partenaire média privilégié



Partenaires médias

(artabsolument)
REVUE D'ART

artéMédia

artistik
rezo.com

artprice™

esse

LUXE IMMO
LUXURY REAL ESTATE & CONTEMPORARY ART

Informations Pratiques

Dates

Après-midi professionnelle uniquement sur invitation:
le 16 octobre de 12h à 18h

Vernissage uniquement sur invitation: le 6 octobre de 18h à 22h

Ouverture au public: du 17 au 21 octobre de 12h à 20h

Lieux

Room 7.1 : 7, rue Froissart 75 003 Paris

Room 7.2 : 7, rue des Filles du Calvaire 75 003 Paris

Room 7.3 : <http://showoffparis.fr/room-7-3/>

Et au coeur du Marais, l'écran DROPSTUFF

Tarifs

PASS pour la semaine (donnant accès aux Rooms 7.1 & 7.2) :
10 euros

PASS+ pour la semaine (donnant accès aux trois lieux 7.1, 7.2 & 7.3):
15 euros

Accès

Metro: lignes 8 Filles du Calvaire

Bus : ligne 96

Parking : rue de Bretagne

Vélib : 3003 – 4 rue des Filles du Calvaire 75003 Paris

Activités

Le programme complet des activités (conférences, performances et expositions)
est disponible sur le site internet de SHOW OFF www.showoffparis.fr .

Suivez-nous en ligne

www.showoffparis.fr

Facebook, Twitter et Pinterest

CONTACT

Directeur
Responsable Exposants

Victor de Bonnecaze
Marlène Bréard

info@showoffparis.fr
marlene@showoffparis.fr

Office
5 bis rue de Beauce
75003 Paris

Tel. : + 33 1 83 62 25 67
Mob. : + 33 6 26 19 01 31
Fax : + 33 9 72 11 47 33

www.showoffparis.fr