

Dossier de presse

EXPOSITION

Iconomania

13 janvier - 31 mars 2017

CONTACT PRESSE EXPOSITION

Agence Observatoire
Sarah Grisot & Marie Jo Lecerf
sarah@observatoire.fr - mariejo@observatoire.fr
Tél. : 01 43 54 87 71
www.observatoire.fr

CONTACT PRESSE MAIF

Sylvie Le Chevallier
sylvie.le.chevallier@maif.fr
Tél. : 05 49 73 75 60
www.maif.fr

Sommaire

| | |
|----------------------------|---------|
| Communiqué de presse | / P. 3 |
| Note d'intention | / P. 4 |
| Liste des oeuvres exposées | / P.6 |
| Parcours de l'exposition | / P. 7 |
| Autour de l'exposition | / P. 13 |
| Visuels presse | / P. 15 |
| Informations pratiques | / P. 16 |

Communiqué de presse

Du 13 janvier au 31 mars 2017, MAIF SOCIAL CLUB, nouvel espace culturel situé dans le Marais à Paris, accueillera sa première exposition : *Iconomania*. Cette exposition interroge la place et le traitement de l'image dans nos sociétés contemporaines. Seize artistes internationaux sont réunis pour l'occasion.

L'exposition *Iconomania* questionne l'image d'aujourd'hui, ses formes et ses symboliques, à travers le champ expérimental des nouvelles technologies. Dans cette relation « art et science », l'exposition s'intéresse aux problématiques de transformation, (innovation et information), de transmission (communication et médias), et de représentation (sociale, individuelle et collective). Ces problématiques constituent les trois volets de ce parcours.

La commissaire Florence Guionneau-Joie a réuni une quinzaine d'artistes internationaux qui interrogent la question de l'image : Cécile Babiolle, Aram Bartholl, Samuel Bianchini, Emilie Brout & Maxime Marion, Miguel Chevalier, Philippe Cognée, IOCOSE, Martin Le Chevallier, Laurent Mignonneau & Christa Sommerer, Cyprien Quairiat, Jean-Claude Ruggirello, Charles Sandison, Scenocosme, Julia Varga, Jeremy Wood, Du Zhenjun. Plus de seize oeuvres seront exposées sous la verrière de cet ancien bâtiment industriel du XIX^{ème} au coeur du Marais.

Les villes réinventées de Philippe Cognée, l'installation polysensorielle de Scenocosme ou les jeux vidéos interactifs de Martin Le Chevallier permettront de sensibiliser les visiteurs sur la façon dont les nouvelles technologies façonnent l'environnement et notre rapport au monde.

Afin d'élargir la réflexion, de nombreux ateliers et des conférences accompagneront cette exposition : « Comment les images augmentées profitent-elles à la société ? », « Image likée : nouveau moyen d'exister ? »...

Commissaire : Florence Guionneau - Joie

Production déléguée : Eric Pacheco et Alexandra Couzin pour Community



MAIF SOCIAL CLUB est un nouvel espace inédit de 1000 m² installé au sein d'un ancien bâtiment industriel du XIX^{ème} (ancien séchoir à éponges) dans le quartier historique du Marais. Véritable laboratoire d'innovation sociétale, MAIF SOCIAL CLUB est un lieu de rencontres et d'échanges en faveur d'une société collaborative. Ouvert à tous, le lieu offrira une programmation culturelle éclectique et gratuite tout au long de l'année : expositions trimestrielles, conférences, ateliers...

MAIF SOCIAL CLUB : un lieu pensé par la MAIF
Accès libre : 37, rue de Turenne 75003 Paris - M° Saint-Paul
Contact : maifsocialclub-paris@maif.fr - Tél. : 01 44 92 50 90
Site Internet : www.maifsocialclub.fr

Note d'intention

A l'ère du tout numérique, la question du traitement de l'image est au cœur de la vie contemporaine. Devant le flux exponentiel des images sur écrans - TV, smartphone, internet et autres, force est de constater que la culture numérique transforme en profondeur les usages et les devenir de l'image. La création contemporaine, issue ou non du monde digital, s'en empare plus que jamais.

L'exposition s'attarde sur cette mutation en développant trois axes de réflexion : le premier autour de la transformation de l'image avec des artistes, aux œuvres parfois hybrides, qui manipulent les technologies digitales, récupèrent et s'approprient la matière numérique. Le deuxième s'aventure dans la mise en œuvre des nouvelles technologies et de systèmes alternatifs innovants comme outil de transmission et de diffusion de réalités sensibles et virtuelles. Le troisième, quant à lui, explore la représentation sociale, et plus particulièrement les questions d'identité numérique dans la construction d'une relation sociale.

Tous les artistes ici présentés ont en commun d'être sensibles aux mutations engendrées par le numérique. Ils revendiquent de nouvelles pratiques, évoquent de nouveaux mythes collectifs ou récits individuels. Leurs œuvres expriment le fait que le numérique façonne notre environnement immédiat et notre rapport au monde. Ils invitent à leur manière à le repenser, voire le re-matérialiser.

TRANSFORMATION

A partir du sujet ou de l'objet « image », de nombreux artistes issus ou non du monde digital, élaborent des univers réels ou artificiels. Certains d'entre eux dits « digitaux » revendiquent de nouvelles pratiques et de nouvelles formes, et participent au développement d'un art numérique, au moins depuis les années 80. D'autres, plus plasticiens, s'approprient, récupèrent, collectent, manipulent les images présentes au cœur de ces mêmes technologies.

Ainsi la ville artificielle de Miguel Chevalier, les codes génétiques de Charles Sandison, le film sans caméra de Jean-Claude Ruggirello, les vues de Google Earth avec Philippe Cognée, ou encore les **zonings** sensibles de Cyprien Quairiat, participent à la lecture de notre monde comme à la réactivation de thèmes ou tendances historiques.

TRANSMISSION

L'art contemporain s'intéresse depuis les années 80 à la mise en œuvre artistique des technologies comme outil de révélation et de diffusion. Comment les artistes captent, stockent et remodelent l'information. Comment les artistes imaginent de nouveaux dispositifs et systèmes alternatifs de communication et abordent les problématiques contemporaines autour des questions de réalités sensibles ou virtuelles (mémoire, empreinte), de mobilité dans l'espace numérique (échange, vitesse, partage), ou du dialogue homme/machine. Les œuvres exposées ici, comme l'installation polysensorielle de Scénocosme, le dessin *Location media* de Jeremy Wood, la création par internet de Samuel Bianchini, le projet participatif *Dead drop* d'Aram Bartholl, tout comme les sculptures numériques de Cécile Babiolle, interrogent au final nos comportements face à la technologie.

REPRESENTATION

L'identité numérique est au cœur des pratiques et des préoccupations de notre société : de sa création et sa diffusion, à sa destruction. L'image de soi, celle des autres via internet et les réseaux sociaux interrogent, révèlent et façonnent notre relation aux autres et au monde. Les œuvres du collectif IOCOSE, la vidéo de Julia Varga, l'installation interactive de Du Zhenjun, la projection d'un jeu vidéo interactif de Martin Le Chevallier, les portraits génératifs de Laurent Mignonneau et Christa Sommerer ou encore l'enquête numérique d'Emilie Brout et Maxime Marion mettent en exergue, chacun à leur manière, cette question de la représentation sociale individuelle et collective à l'ère numérique. Elles sont autant d'explorations artistiques pour dénoncer ou inventer une nouvelle relation sociale.



Biographie de la commissaire d'exposition Florence Guionneau-Joie

Née à Bordeaux, Florence Guionneau-Joie est historienne de l'art, diplômée de l'Université Michel de Montaigne-Bordeaux III.

Elle assure la direction artistique et la production exécutive des expositions consacrées à Romy Schneider (2011/2012), à Brigitte Bardot (2010/2009) ou Histoires d'Automates (2013, Neuilly).

Et l'assistance à maîtrise d'ouvrage d'exposition comme celle de Loris Gréaud, Cellar Door (2008) ainsi que le commissariat d'expositions : L'Homme-Eponge (2016, Musée Passager IDF), L'Autre comme Horizon (2015, Paris) Pasion privada. Collection Circa XX (2015, Biarritz), Just a kiss (Shanghai, Shenzhen, Guangzhou, 2015), Lee Bae (2014, Saint-Louis), Jaume Plensa (2013, Bordeaux), L'Arbre qui ne meurt jamais ! (2013, Neuilly), Philippe Pasqua (2012, St-Louis), L'Océan (2010, Biarritz), Charles Pollock (2009, Saint-Louis), En Attendant l'Or ! (2008, JO Pékin), Bernar Venet (2007, Bordeaux), et César (2001/2005, Monaco, Nice, Biarritz).

Très attentive à la médiation culturelle qui accompagne les expositions, elle conçoit des projets qui favorisent l'accès à la culture en général et à l'art contemporain en particulier auprès du grand public.

Liste des œuvres exposées

Cécile Babiolo, *Copies non conformes*, 2013-2015, installation, 274 x 200 x 15 cm © Cécile Babiolo

Aram Bartholl, *Dead drops*, 2010, projet participatif, clé USB © Aram Bartholl 2010

Samuel Bianchini, *All over*, 2009, dispositif sur internet et installation © Creasource / Corbis - Courtesy de l'artiste

Emilie Brout et Maxime Marion, *Nakamoto (The Proof)*, 2014, impression sur feuille A4 transparente, 21 x 29,7 cm, Courtesy Galerie 22,48 m², Paris

Miguel Chevalier, *Méta-cités 4*, 2015, œuvre de réalité virtuelle générative, 167 x 96 cm, logiciel : Claude Micheli, Courtesy Galerie Keza Paris

Philippe Cognée, *La Tour noire*, 2006, peinture à la cire marouflée sur toile, 200 x 250 cm, © David Bordes - Courtesy de l'artiste & galerie Templon

IOCOSE, *#happyhour#droneselfie #intimesofpeace*, série des Drones selfies, 2014, impression lambda sur métal, 30 x 30 cm © Matteo Cattaruzzi - Courtesy IOCOSE

IOCOSE, *#littleangels #droneselfie #intimesofpeace*, série des Drones selfies, 2014, impression lambda sur métal, 30 x 30 cm © Matteo Cattaruzzi - Courtesy IOCOSE

IOCOSE, *#restroom#droneselfie#intimesofpeace*, série des Drones selfies, IOCOSE, 2014, impression sur métal, 30 x 30 cm © Matteo Cattaruzzi - Courtesy IOCOSE

IOCOSE, *#bedroom#droneselfie#intimesofpeace*, série des Drones selfies, IOCOSE, 2014, impression lambda sur métal, 30 x 30 cm © Matteo Cattaruzzi - Courtesy IOCOSE

IOCOSE, *#lounge#droneselfie#intimesofpeace*, série des Drones selfies, IOCOSE, 2014, impression lambda sur métal, 30 x 30 cm © Matteo Cattaruzzi - Courtesy IOCOSE

IOCOSE, *#shopping#droneselfie#intimesofpeace*, série des Drones selfies, IOCOSE, 2014, impression lambda sur métal, 30 x 30 cm © Matteo Cattaruzzi - Courtesy IOCOSE

Martin Le Chevallier, *Vigilance 1.0*, 2001, Jeu de vidéosurveillance, format projection, Courtesy galerie Jousse Entreprise, Paris

Laurent Mignonneau et Christa Sommerer, *Portrait on the fly*, 2016, installation interactive, 70 x 50 x 20 cm © Laurent Mignonneau - Courtesy Galerie Charlot

Jean-Claude Ruggirello, *Fade*, 2013, vidéo sonore © Jean-Claude Ruggirello - Courtesy Galerie Papillon, Paris

Cyprien Quairiat, *Zoning seen from the sky*, 2010, installation interactive, © Cyprien Quairiat, 2016

Charles Sandison, *Genome*, 2006, projection vidéo, © Archives IAACC Pablo Serrano. Collection de l'IAACC, Museo Pablo Serrano, Saragosse

Scenocosme, *Akousmaflore*, 2007, installation interactive sonore, 280 x 280 cm, Akousmaflore © Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

Julia Varga, *Me*, 2009, vidéo © Julia Varga

Jeremy Wood, *Junior*, 2013, impression d'écran, 160 x 160 cm, © © Jeremy Wood, Courtesy de l'artiste

Du Zhenjun, *Vent*, 2003, installation vidéo interactive, 130 x 38 x 25 cm © Studio Du Zhenjun

Parcours de l'exposition

1. Transformation



Méta-cités 4, 2015, œuvre de réalité virtuelle générative, 167 x 96 cm, logiciel : Claude Micheli, Courtesy Galerie Keza Paris © Adagp, Paris, 2016

Miguel Chevalier
Né en 1959 au Mexique.
Artiste français.

Diplômé de l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris (1981) et de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (1983). Son œuvre, expérimentale et pluridisciplinaire, prend ses sources dans l'histoire de l'art dont il reformule les données essentielles. Son travail aborde la question de l'immatérialité dans l'art, ainsi que les logiques induites par l'ordinateur, tels que l'hybridation, la générativité, l'interactivité, la mise en réseau. Il développe différentes thématiques, telles que la relation entre nature et artifice, l'observation des flux et des réseaux qui organisent nos sociétés contemporaines, l'imaginaire de l'architecture et des villes virtuelles, la transposition de motifs issus de l'art islamique dans le monde numérique. Les images qu'il nous livre interrogent perpétuellement notre relation au monde.

www.miguel-chevalier.com/fr
<http://www.galeriekeza.com/>



Genome, 2006, projection vidéo, © Archives IAACC Pablo Serrano. Collection de l'IAACC © Adagp, Paris, Museo Pablo Serrano, Saragosse

Charles Sandison
Né en 1968, en Ecosse.
Artiste finlandais.

Etudie l'art à la Glasgow School of Art de 1987 à 1993. Il fut directeur de la School of Arts and Media de Tampere de 1997 à 2001. Fêré de théories scientifiques liées à la physique et à la biologie, il explore les systèmes qu'elles génèrent et développe une réflexion sur les champs de la connaissance. La technologie numérique est sa matière première pour exprimer son univers esthétique, poétique et conceptuel. Il conçoit des programmes informatiques complexes qui génèrent des mots, des lettres et détermine le rythme de leur apparition, de leur rencontre et de leur disparition.

www.sandison.fi/
<http://www.iaacc.es/>



Philippe Cognée
Né en 1957, en France.
Artiste français.



La Tour noire, 2006, peinture à la cire marouflée sur toile, 200 x 250 cm, © David Bordes - Courtesy de l'artiste & galerie Templon © Adagp, Paris

Diplômé de l'École des Beaux-arts de Nantes, il a reçu le Prix de Rome en 1982 et a été Lauréat de la Villa Médicis en 1990. Il vit et travaille à Nantes. Ses toiles floues à la cire chauffée puis écrasée, posent la question de l'épuisement de l'image et de la condition humaine dans son rapport à l'environnement urbain. L'artiste s'inspire de photos ou de vidéos d'autoroutes, de bâtiments, de vues aériennes... Son travail interroge le rôle de la peinture dans une société où l'image, sous les effets des nouvelles technologies, est à la fois omniprésente et appauvrie.

www.danieltemplon.com/new/artist.php?la=fr&artist_id=61



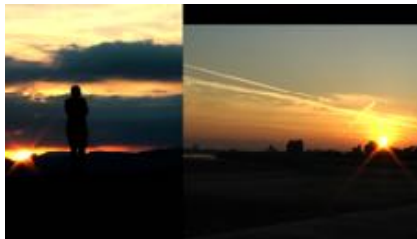
*Zoning seen from the sky, 2010, installation interactive,
© Cyprien Quairiat, 2016*

Cyprien Quairiat
Né en 1980, en France.
Artiste français multimédia.

Diplômé des Beaux-Arts de Tourcoing en 2004 et du Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains.

Sa pratique s'oriente vers la photographie, la vidéo, l'installation et interroge la notion de temps, d'attente et de mouvement. Depuis deux ans, à travers différents voyages et diverses résidences, il travaille sur des thématiques propres à chaque territoire. Par le biais de l'art numérique, il nous dévoile les parties intrinsèques de chaque territoire.

aureliecyprien.free.fr/aurelcyp/



*Fade, 2013, vidéo sonore © Jean-Claude Ruggirello -
Courtesy Galerie Papillon, Paris
Quairiat, 2016*

Jean-Claude Ruggirello
Né en 1959, en Tunisie.
Sculpteur d'objets, de sons et d'images.

Etudes à l'Ecole Nationale des Beaux-Arts de Marseille.

Depuis 1980, les principaux outils de Jean-Claude Ruggirello sont la vidéo, les installations sonores et le cinéma expérimental, avec la particularité de concevoir le traitement de l'image dans une dimension sculpturale. Pour ses installations, sans narration, ni renvoi vers un imaginaire, il travaille comme un sculpteur, à partir d'une succession d'images.

www.jcuggirello.com

<http://www.galeriepapillonparis.com/>

2. Transmission

Scenocosme Artistes français.



Akousmaflores, 2007, installation interactive sonore, 280 x 280 cm, Akousmaflores © Scenocosme : Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt

Scenocosme réunit Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt. Leurs créations singulières prennent forme à travers diverses expressions : installations interactives, art plastique, art numérique, art sonore, performances collectives... En distillant la technologie numérique, ils en font ressortir des essences de rêve et de poésie, ils en utilisent ainsi la partie vivante, sensible voire fragile. Ils développent la notion d'interactivité, par laquelle l'œuvre existe et évolue grâce aux relations corporelles et sociales des spectateurs. Ils réalisent d'étonnantes hybridations entre technologies et éléments vivants ou naturels (végétaux, humains, eau, bois, pierres...).

<http://www.scenocosme.com/>

Jeremy Wood Né en 1976, aux Etats-Unis. Artiste de « GPS art ».



Junior, 2013, impression d'écran, 160 x 160 cm, © Jeremy Wood - Courtesy de l'artiste

L'artiste travaille dans le domaine de l'art public à partir d'une approche singulière de la lecture et de l'écriture des lieux. Il explore le potentiel esthétique de la technologie GPS depuis plus de 10 ans par l'expérimentation quotidienne de l'enregistrement des tracés générés par le déplacement des corps et des objets, à l'échelle locale et planétaire, subjective ou collective.

www.jeremywood.net/

Samuel Bianchini Né en 1971, en France. Artiste et enseignant chercheur.



Samuel Bianchini, All over, 2009, dispositif sur internet et installation © Cragsource / Corbis - Courtesy de l'artiste © Adagg, Paris, 2016

Il a étudié l'art à travers différentes approches : beaux-arts (École régionale des Beaux-arts de Nantes), arts décoratifs (Ensad, Paris), arts appliqués (Ensaama, Paris), arts et métiers (Cnam, Paris), et arts plastiques (Université Paris 1 - Panthéon-Sorbonne).

Ses réalisations mettent en œuvre des opérations physiques autant que symboliques, en contexte, en public et en temps réel, nous incitant à contempler, à réfléchir autant qu'à agir. Soutenant le principe d'une "esthétique opérationnelle", Samuel Bianchini interroge les rapports entre nos dispositifs technologiques les plus prospectifs, nos modes de représentation, nos nouvelles formes d'expériences esthétiques et nos organisations socio-politiques. Pour cela, il collabore avec des scientifiques et des laboratoires de recherche en ingénierie. En relation étroite avec sa pratique artistique, Samuel Bianchini a entrepris un travail théorique qui donne lieu à de fréquentes publications.

<http://dispotheque.org/fr>
<http://www.ilanengelgallery.com/>

Aram Bartholl
Né en 1972, en Allemagne.
Artiste allemand.



*Dead drops, 2010, projet participatif, clé USB ©
Aram Bartholl 2010*

Le travail d'Aram Bartholl crée une interaction entre internet, la culture et la réalité. Comment nos canaux de communication pris pour acquis nous influencent-ils ? Bartholl ne se demande pas seulement ce que les humains font avec les médias, mais ce que les médias font avec les humains. Les tensions entre public et privé, en ligne et hors ligne, la luxure technologique et la vie quotidienne sont au cœur de son travail, de ses interventions publiques et de ses installations, entraînant souvent des manifestations étonnamment physiques du monde numérique et remettant en question nos notions de réalité et d'immatérialité.

datenform.de/



*Copies non conformes, 2013-2015, installation, 274
x 200 x 15 cm © Cécile Babiolo*

Cécile Babiolo
Née en 1956, en France.
Artiste française.

De la musique industrielle dans les années 80 (au sein du groupe Nox) aux cultures électroniques et numériques aujourd'hui, le travail de Cécile Babiolo évolue de manière transversale, croisant les circuits de la musique et des arts visuels. Loin d'une pluridisciplinarité de mise, c'est le passage d'un langage à un autre, la contamination d'un code par un autre, ou encore l'import-export de concepts et de techniques qui sous-tendent sa pratique.

www.babiolo.net/

IOCOSE

Collectif créé en 2006.

Artistes italien, anglais et allemand.



*#bedroom#droneselfie#intimesofpeace, série des Drones selfies, IOCOSE, 2014, impression lambda sur métal, 30 x 30 cm
© Matteo Cattaruzzi, Courtesy IOCOSE*

IOCOSE est un collectif de quatre artistes : Matteo Cremonesi (Brescia, Italie), Filippo Cuttica (Londres, Royaume-Uni), Davide Prati (Berlin, Allemagne) et Paolo Ruffino (Londres, Royaume-Uni). Ils ont travaillé en tant que groupe depuis 2006 à travers une variété de médias, tels que les sites Web, vidéos, réseaux sociaux, des portraits, des graines de tournesol et des chiens.

IOCOSE organise des actions en vue de renverser les idéologies, les pratiques et les processus d'identification et de production de signification. Il utilise des farces et attrapes comme des moyens tactiques, comme des outils joyeux et sonores. Il pense à la rue, Internet et le bouche à oreille comme un champ de bataille. Des tactiques telles que la mimesis et la ruse sont utilisées pour diriger et tromper le public dans un piège sémantique.

www.iocose.org/

Julia Varga

Née en 1972, en République socialiste de Roumanie.

Artiste roumaine.



Me, 2009, vidéo © Julia Varga

Diplômée de l'École Nationale Supérieure d'Art de Cergy-Pontoise en 2003.

Son travail se présente sous forme de photographies, diaporamas vidéos, films et installations. Julia Varga pointe du doigt certaines dérives présentes sur le cyberspace. Elle appréhende tour à tour divers phénomènes sociaux, via une approche qui peut s'apparenter à l'ethnologie. Sa démarche, souvent nourrie de collectes, revisite les méthodologies documentaires en y insufflant une liberté formelle et esthétique plus naturelle aux procédures de l'art contemporain. Les motifs qu'elle aborde peuvent parfois paraître légers ou anodins mais son traitement - toujours bien plus allusif que descriptif - en révèle les lourds ressorts et les impacts sociaux.

www.leslaboratoires.org/artiste/julia-varga

Émilie Brout & Maxime Marion

Nés respectivement en 1982 & 1985, en France.

Artistes nouveaux médias.



Nakamoto (The Proof), 2014, impression sur feuille A4 transparente, 21 x 29,7 cm, Courtesy Galerie 22,48 m², Paris

Diplômés des Écoles Supérieures d'Art de Nancy et d'Aix-en-Provence, ils intègrent en 2007 le laboratoire de recherche Ensad Lab pour deux ans, où débute leur collaboration.

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

www.eb-mm.net/fr/news

<http://www.2248m2.com/>

3. Représentation

Du Zhenjun
Né en 1961, en Chine.
Artiste chinois résidant en France.



Vent, 2003, installation vidéo interactive, 130 x 38 x 25 cm © Studio Du Zhenjun

Diplômé de l'Institut des Arts et Métiers de Shanghai en 1986. Du Zhenjun est un artiste pluridisciplinaire qui mène un travail singulier au sein duquel il utilise le multimédia. Dans son travail de vidéo, il impulse une interactivité pour quiconque s'approche de ses installations et utilise l'informatique comme vecteur de messages actuels afin de révéler les pouvoirs de la société de l'information et sa capacité à intégrer quiconque, à manipuler l'individu. Transformant l'espace, il offre divers niveaux de lecture dans des créations de grande amplitude qui oscillent entre un rendu ludique et un contenu tragique. Ses installations interactives comportent des capteurs qui permettent de créer des rencontres entre les spectateurs et des personnages virtuels.

duzhenjun.com/

Martin Le Chevallier
Né en 1968, en France.
Artiste français.



Vigilance 1.0, 2001, Jeu de vidéosurveillance, format projection, Courtesy galerie Jousse Entreprise, Paris

Martin Le Chevallier développe, depuis la fin des années 90, un art portant un regard critique sur les idéologies et les mythes contemporains. Son travail, situé entre art contemporain et cinéma, aborde avec humour les idéologies et les mythes d'aujourd'hui. Il procède souvent par détournements (jeu de vidéo-surveillance, serveur vocal téléphonique), par interférences avec la réalité. En contrepoint à ces projets contextuels, il poursuit un travail plus cinématographique. L'artiste parle de « créations ironiques » afin de mettre en exergue les maux qui nous entourent et ainsi faire réagir et réfléchir son spectateur. Dans un discours multiple Martin Le Chevallier engage une réflexion autour de nos comportements et de ce qui les bride.

www.martinlechevallier.net/

<http://www.jousse-entreprise.com/fr/>

Laurent Mignonneau et Christa Sommerer
Nés respectivement en 1967, en France et en 1964, en Autriche
Artistes chercheurs français et autrichien.



Portrait on the fly, 2016, installation interactive, 70 x 50 x 20 cm © Laurent Mignonneau - Courtesy Galerie Charlot

Laurent Mignonneau, est diplômé de l'Académie des Beaux-arts d'Angoulême en art vidéo. Christa Sommerer, a fait ses études en botanique et anthropologie à l'Université de Vienne, puis en sculpture à l'Université des Beaux-arts de Vienne.

Ils se sont rencontrés en 1991 à l'Institute for Media. Leurs installations interactives sont symboliques d'une époque pour avoir su développer des interfaces naturelles et intuitives et appliquer des principes scientifiques comme l'intelligence artificielle, la complexité et les systèmes génératifs à leurs interfaces innovatrices.

www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html

<http://www.galeriecharlot.com/>

Autour de l'exposition

Ateliers avec les artistes

Atelier avec les artistes Emilie Brout et Maxime Marion

samedi 28 janvier 2017 à 14h

Public : adolescents et adultes

Culture web : identité et réseaux sociaux

Durée : 4h

Entrée libre et gratuite sur réservation



Émilie Brout & Maxime Marion, *Ghosts of your Souvenir*, 2015, autoportrait, © Courtesy galerie 22,48 m², Paris

Si les nouveaux outils digitaux restent souvent mal maîtrisés, pouvant occasionner certaines dérives, ils offrent également de nombreuses et nouvelles approches sociales, culturelles et créatives.

L'atelier d'Émilie Brout et de Maxime Marion propose une sensibilisation aux implications de ces nouveaux outils et usages digitaux, suivie d'une mise en pratique ludique, en s'adaptant au niveau de chacun.

Après la présentation de projets d'artistes tels qu'Amalia Ulman, Eva & Franco Mattes ou !Mediengruppe Bitnik, les participants seront invités à réaliser un projet de fiction sous la forme d'un compte Instagram en réemployant des photographies déjà présentes sur ce média social. Ils définiront, seuls ou en petits groupes, une idée de fiction. Par leur manipulation directe et la compréhension des enjeux qu'impliquent ces montages narratifs, ils seront invités à prendre un recul critique vis à vis de cette abondance d'images à laquelle nous avons accès. Quel nouveau sens a-t-on donné à ces images ? Qui en possède la propriété intellectuelle ?

À l'issue du workshop les projets seront accessibles en ligne et pourront éventuellement être continués par la suite par les participants, voire même être développés sur d'autres réseaux sociaux.

Atelier avec l'artiste Aram Bartholl

samedi 25 février 2017 à 14h

Public : adolescents et adultes

Point Of View headbands (Bandeaux Point De Vue)

Durée : 3h

Entrée libre et gratuite sur réservation



© Aram Bartholl 2015

Les jeux vidéo ou encore les caméras embarquées privilégient la vision à la première personne, représentant le sujet en action. Cette angle popularisé par les jeux vidéos comme Doom et Duke Nukem fait maintenant partie du quotidien avec la popularité croissante des caméras embarquées.

Durant l'atelier, les participants seront amenés à créer leur propre bandeau frontal "Point Of View", sur lequel ils pourront accrocher leur smartphone. Une fois le smartphone fixé sur le front, chacun deviendra à la fois acteur et spectateur de la situation. En effet, le bandeau POV transforme un écran privé - que l'on tient en général dans la main - en écran public positionné sur la tête et visible par tous. Les participants disposeront d'une double perspective : leur propre regard et l'image que leur renvoient les téléphones des autres. Quelles limites y-a-t-il à filmer les autres quand leur propre regard est lui-même devenu public ? Oublieront-ils le fait qu'ils sont filmés ou adapteront-ils leur attitude à cette nouvelle situation ?

L'atelier d'Aram Bartholl offre une mise en abyme du regard, qui repose la question du traitement de l'image et de sa perception.

Conférences

Voir, est-ce croire ? Doit-on se fier aux images ?

Jeudi 9 février 2017 / 19h - 20h30

Intervenants :

Carole Helpiquet, Coordinateur du réseau et de la formation, Centre de Liaison de l'Enseignement et des Médias d'Information

Capucine Granier-Deferre, Photo-reporter

Paul Moreira, Reporter, Fondateur de Premières lignes Télévision

Comment les images augmentées profitent-elles à la recherche scientifique ?

Jeudi 16 février 2017 / 19h - 20h30 Intervenants :

Guillaume de Fondaumière Co-CEO & Executive Producer de Quantic Dream

Alain Milon, Professeur de philosophie, Paris X

Amaury Solignac, Psychologue spécialiste du confinement, ICEBERG

Thomas Gregory, Chirurgien orthopédiste, Fondation Movéo

Image politique, opération séduction ?

Jeudi 23 février 2017 / 19h - 20h30

Intervenants :

Amélie Dalmazzo, Docteur en sciences de l'information et de la communication

David Koubbi, Avocat, Société d'avocats 28 octobre

Le pouvoir des images : quel impact sur notre représentation du beau ?

Jeudi 9 mars 2017 / 19h - 20h30

Intervenants :

Gilles Vervisch, Philosophe

Sylvie Fabregon, Directrice de booking, Agence Wanted

Gabriel Gaultier, Publicitaire, Agence Jésus et Gabriel

Image likée : nouveau moyen d'exister ?

Jeudi 23 mars 2017 / 19h - 20h30

Intervenants :

Cécile Méadel, Centre de sociologie de l'innovation Chercheuse et sociologue

Nicolas Simoes, Mannequin, Elite

Michael Stora, Psychologue, Fondateur-Président de L'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines

Conception et organisation : Alexandra Couzin et Alexandra Brondex, Community

Visuels presse

Les visuels de ce dossier de presse sont à télécharger dans l'espace presse :

www.observatoire.fr

Rubrique PRESSE

Demandez les identifiants : sarah@observatoire.fr

Pour Information / Certains artistes sont soumis à l'ADAGP

Pour les artistes : Samuel Bianchini, Miguel Chevalier, Philippe Cognée, Charles Sandison

«Tout ou partie des œuvres figurant dans ce dossier de presse sont protégées par le droit d'auteur. Les œuvres de l'Adagp (www.adagp.fr) peuvent être publiées aux conditions suivantes :

- Pour les publications de presse ayant conclu une convention avec l'Adagp : se référer aux stipulations de celle-ci

- Pour les autres publications de presse :

- *exonération des deux premières œuvres illustrant un article consacré à un événement d'actualité en rapport direct avec celles-ci et d'un format maximum d' 1/4 de page;*
- *au-delà de ce nombre ou de ce format les reproductions seront soumises à des droits de reproduction/représentation;*
- *toute reproduction en couverture ou à la une devra faire l'objet d'une demande d'autorisation auprès du Service Presse de l'Adagp ;*
- *le copyright à mentionner auprès de toute reproduction sera : nom de l'auteur, titre et date de l'œuvre suivie de © Adagp, Paris 201... (date de publication), et ce, quelle que soit la provenance de l'image ou le lieu de conservation de l'œuvre.»*

Ces conditions sont valables pour les sites internet ayant un statut de presse en ligne étant entendu que pour les publications de presse en ligne, la définition des fichiers est limitée à 1 600 pixels (longueur et largeur cumulées).

Informations pratiques

Adresse

37 rue de Turenne, Paris 3ème – quartier Marais

Horaires

MAIF SOCIAL CLUB est ouvert à tous, du lundi au samedi, de 10h à 20h30

le jeudi, de 10h à 22h

MAIF SOCIAL CLUB est fermé les jours fériés

Accès

- Accès en métro :

ligne 1 (Saint-Paul)

ligne 8 (Chemin Vert)

ligne 5 (Bréguet-Sabin)

- Accès en bus :

ligne 29 (Tournelles - Saint-Gilles)

ligne 96 (Place des Vosges)

lignes 76 et 69 (Birague - Saint Paul)

CONTACT PRESSE EXPOSITION

Agence Observatoire
Sarah Grisot & Marie Jo Lecerf
sarah@observatoire.fr - mariejo@observatoire.fr
Tél. : 01 43 54 87 71
www.observatoire.fr

CONTACT PRESSE MAIF

Sylvie Le Chevallier
sylvie.le.chevallier@maif.fr
Tél. : 05 49 73 75 60
www.maif.fr