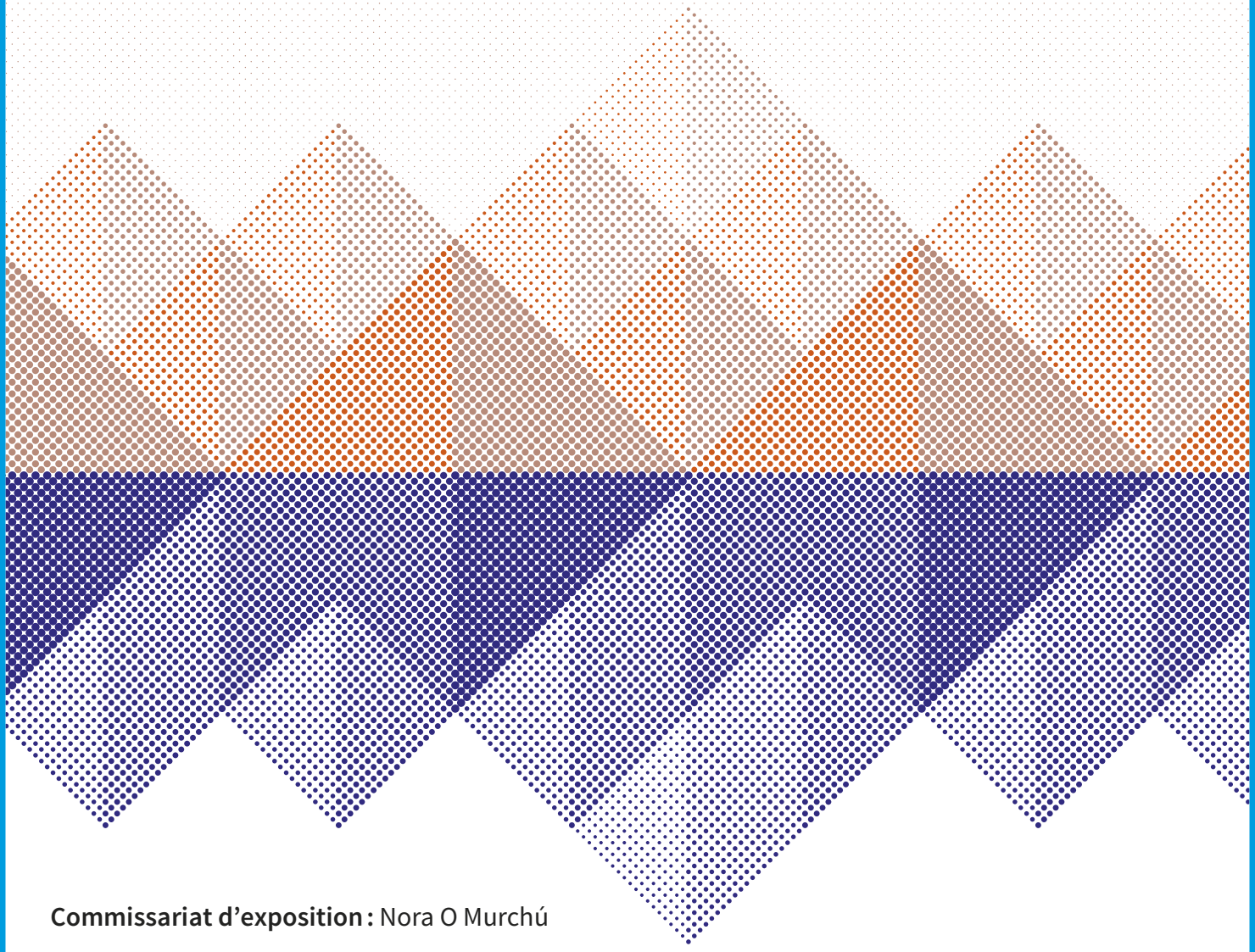
ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER
EXPLORER LES CULTURES NUMÉRIQUES

DOSSIER DE PRESSE

TERRE / MER / SIGNAUX



Commissariat d'exposition : Nora O Murchú

Avec : Alan Butler, Gregory Chatonsky, Santa France, John Gerrard, Nicolas Sassoon.

Vernissage le samedi 7 avril à 18 heures, en présence des artistes. Entrée libre.

Après Echo Chamber en 2017, Terre/Mer/Signaux est la seconde exposition réalisée en coproduction dans le cadre du projet Europe creative Eucida (European connection in digital art).

Territoire de Belfort Le Département

www.espacemultimediagantner.territoiredebelfort.fr

ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

L'EXPOSITION

Des satellites en orbite au-dessus de nos têtes aux câbles sous-marins au fond des océans, les infrastructures réseau et les algorithmes informatiques sont aussi omniprésents qu'ils sont invisibles. Grâce aux systèmes adaptatifs complexes qui composent Internet, les flux d'informations rayonnant des satellites transitent jusqu'aux smartphones que nous tenons dans les mains.

Internet façonne en grande partie la manière dont nous vivons nos relations avec autrui, conditionnant notre expérience et nos perceptions. Il forme un espace gouverné par des algorithmes et des protocoles, et il requiert notre participation, notre attention et notre coopération. Au-delà de cette participation, l'information qui y circule repose sur des supports physiques – bases de données, salles serveurs, disques durs et autres infrastructures matérielles.

L'exposition *Terre / Mer / Signaux* propose d'explorer notre perception et notre compréhension de ce territoire à la fois numérique et physique et des images qu'il nous renvoie. Elle réunit des artistes dont les pratiques livrent une réflexion sur la matérialité de l'infrastructure qui compose Internet, et sur les conséquences sociopolitiques qu'elle ne manque pas d'entraîner. Ces artistes, français, irlandais et lettons, nous offrent des perspectives pour démêler et repenser la complexité de l'influence de la technologie sur nos modes de vies et sur nos représentations de nous-mêmes. Ils nous donnent à voir ce point où se recoupent les plans de l'humain, de la technologie et de l'environnement, à travers des pratiques qui convoquent expériences humaines et interconnexions technologiques.

Terre / Mer / Signaux a été élaborée dans le cadre d'EUCIDA (European connection in digital art), des connexions européennes pour les arts numériques. Il s'agit d'un projet sur trois ans, démarré en 2017, financé par Creative Europe et porté par le Centre d'art RuaRed en Irlande. Ce projet a pour objectif, via une plateforme collaborative, de rendre visible sur le plan international le champ des arts numériques et ses pratiques innovantes, afin de les développer d'avantage et durablement. Il associe trois centres d'art : RuaRed en Irlande, le Luznava Manor en Lettonie et l'Espace multimédia Gantner en France.

L'exposition a lieu presque simultanément en Irlande, en Lettonie et en France, avec les mêmes artistes et les mêmes propositions artistiques.

Elle a été conçue par Nora O Murchú, commissaire de l'exposition et spécialiste des nouvelles pratiques artistiques utilisant les technologiques numériques.

Terre / Mer / Signaux
- Espace multimédia Gantner : du 7 avril au 7 juillet 2018.
- Le Manoir de Luznava (Lettonie) : du 19 mai au 29 juin 2018.
- Rua Red (Irlande) : du 6 juillet au 17 août 2018.

www.eucida.eu

LES ARTISTES

Alan Butler (Irlande)
Alan Butler est né à Dublin en 1981. Il est diplômé du *LaSalle College of the Arts* de Singapour en 2009 et a complété sa licence en beaux-arts (spécialisation en nouveaux médias) au *National College of Art and Design* de Dublin en 2004. Son travail reflète et réfracte le fonctionnement d'Internet, les implications de la technologie des nouveaux médias et des méthodes d'appropriation. Il s'est notamment intéressé à l'esthétique des jeux vidéo, et leur impact émotionnel.

Œuvre présentée :
- *You can look and Understand it, Without Knowing What It Actually Is*, 2018. Installation.

Gregory Chatonsky (France)
Grégory Chatonsky est un artiste franco-canadien né en 1971 à Paris. Il vit et travaille à Paris et Montréal. À ses débuts en 1990, Grégory Chatonsky détourne un logiciel vidéo pour Amiga (ordinateur personnel fabriqué par l'entreprise Commodore International, concurrent d'Atari) pour expérimenter le slit-scan, un procédé qui permet de produire des effets lumineux. Il est l'un des pionniers du Net. Art (pratique artistique qui utilise Internet). Il s'intéresse aux flux, à l'imagination artificielle et à la relation entre l'existant et le réseau.

Ici, Chatonsky s'intéresse à Urs Hölzle, vice-président de l'infrastructure Google, et qui fut par ailleurs l'un des dix premiers employés du groupe. De ses recherches ethnographiques sur Internet, l'artiste a dégagé des données liées à Hölzle, qui viennent structurer un récit autour de l'informaticien de Google, dans une installation sculpturale qui interroge la construction de nos identités en ligne.

Œuvres présentées :
- *Neural Network Landscape,* 2016. Vidéo satellite générée par un réseau récursif de neurones.
- *Extinct*, 2014. Vidéo.
- *SEP. 28 1998*, 2015. Gravure laser sur acrylique teinté.
- *Ossuaires,* 2018. Sculptures générées par un réseau récursif de neurones.

Santa France (Lettonie)
Santa France est une artiste lettone née en 1993. Après des études à l'Université de Liepaja où elle est diplômée en Art et nouveaux médias, elle consacre son travail à l'exploration des logiciels 3D et de leur potentialité qu'elle utilise pour créer des collages web, des vidéos, des GIF animés et des illustrations digitales. Son travail s'inspire majoritairement de la culture Internet – l'auto-réflexion, la nostalgie et la solitude associées à l'apprentissage, la création et la diffusion de nos propres productions en ligne. Il induit une réflexion sur notre perception des systèmes qui constituent Internet, ces systèmes qui pourraient être repensés pour nous aider à comprendre ce qui se joue dans nos affects.

Œuvre présentée :
• *A matter of Respiration*

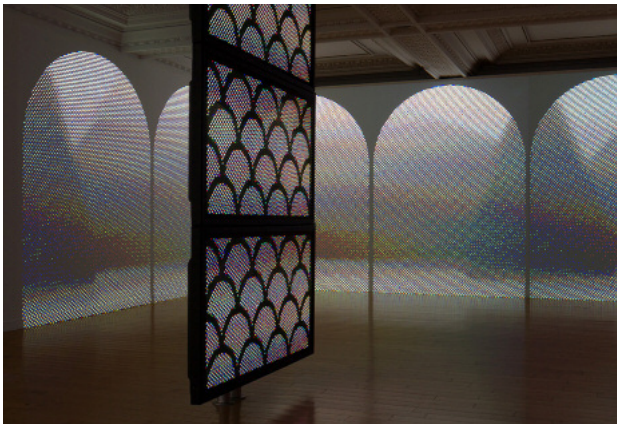
John Gerrard (Irlande)
John Gerrard est né en 1974. Il est particulièrement connu pour son travail de simulation d'image en temps réel dans lequel il fait fréquemment référence aux structures du pouvoir et aux réseaux liés aux secteurs de l'énergie qui ont conduit à l'expansion de l'Humanité dans le courant du siècle dernier. L'une de ses œuvres les plus emblématiques représente une image virtuelle d'un drapeau uniquement constitué d'une épaisse fumée noire.

« L'un des plus grands héritages du xxe siècle n'est pas seulement l'explosion démographique ou l'amélioration du niveau de vie, mais aussi l'augmentation considérable des niveaux de dioxyde de carbone dans l'atmosphère. Ce drapeau donne à ce gaz invisible, ce risque international, une image, un moyen de se représenter. » John Gerrard

Dans l'exposition, il sera question de la pollution de l'eau. L'artiste livre à notre regard une portion du fleuve, grâce à une simulation informatique où les éléments urbains et naturels présents sur les berges se reflètent dans l'eau. Au centre de la scène, une flaque d'essence fait miroiter la lumière, créant une zone irisée étincelante, qui se déforme en permanence. Les ondoiements de la rivière la font flotter comme un drapeau, où l'artiste voit très clairement le symbole politique du monde dans lequel nous vivons aujourd'hui. Comme souvent chez Gerrard, et particulièrement dans cette série, il n'y a pas de composition temporelle ; le rendu en temps réel s'écoule sur une année solaire, le « drapeau » changeant selon l'heure locale du lieu simulé.

Œuvre présentée :
• *Flag (Amazon)*
• *Flag (Danube)*

Nicolas Sassoon (France)
Nicolas Sassoon est né en 1981 à Marseille. Il vit et travaille à Vancouver, au Canada. Son travail concerne les tensions entre le pixel et l'écran, en particulier leur intrication et leur matérialité. Le langage visuel qu'il utilise est volontairement limité aux motifs et aux images pixélisées, leurs qualités matérielles et picturales, ainsi que les limites et la poésie de cette imagerie. Le travail de Sassoon explore souvent les dimensions projectives de l'espace de l'écran, et les dimensions physiques de l'image numérique. Ses recherches le conduisent à des projets interdisciplinaires qui touchent à l'architecture, la musique électronique, le textile et l'art.



Avec *RGB Landscape*, Sassoon nous invite à une réflexion sur sa perception du paysage du littoral de la Colombie Britannique, à travers des motifs animés numériquement, qui produisent un environnement immersif explorant et imitant les formes et les dimensions de la nature. Ces motifs en mouvement viennent recréer et articuler le monde naturel, attirant l'attention sur l'expérience que l'on peut faire de la nature dans un environnement artificiel.

Œuvre présentée :
• *RBG Landscape*

ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER

EXPLORER LES CULTURES NUMÉRIQUES

TERRE / MER / SIGNAUX

Vernissage le samedi 7 avril 2018 à 18 heures
à l'Espace multimédia gantner à Bourogne, en présence des artistes.

CONTACTS PRESSE

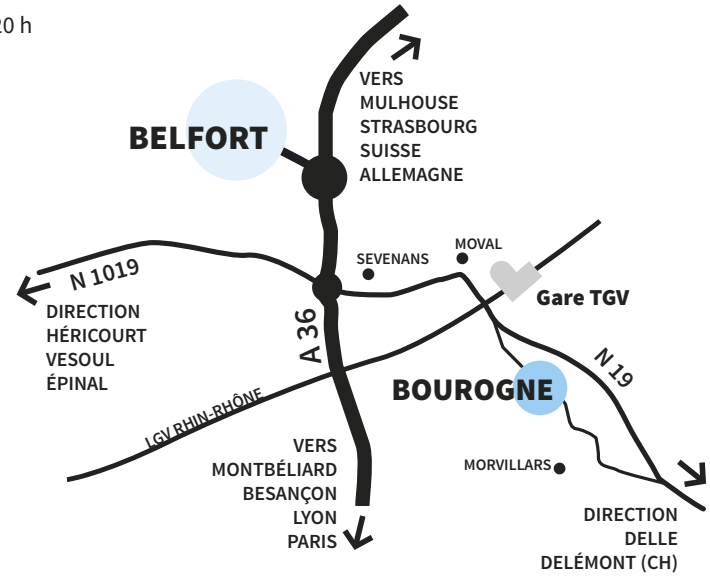
Valérie Perrin
Espace multimédia gantner
06 80 77 50 61
valerie.perrin@territoiredebelfort.fr

Ugo Tourot
Direction de la communication
03 84 90 90 02
ugo.tourot@territoiredebelfort.fr

PACK PRESSE À TÉLÉCHARGER SUR :
www.espacemultimediagantner.territoiredebelfort.fr

1, rue de la Varonne ▪ 90 140 Bourogne
Entrée libre du mardi au samedi de 14 à 18 h ▪ Le jeudi de 14 h à 20 h

Tél. 03 84 23 59 72 ▪ lespace@territoiredebelfort.fr
www.espacemultimediagantner.territoiredebelfort.fr
ESPACE MULTIMÉDIA GANTNER



Territoire de Belfort Le Département · RÉGION BOURGOGNE FRANCHE COMTE · RAN RÉSEAU ARTS NUMÉRIQUES · d.c.a · Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE · Ministère Culture

L'Espace multimédia Gantner est un service du Département du Territoire de Belfort. Antenne de la Médiathèque départementale, il est conventionné Centre d'art contemporain, soutenu par le Ministère de la culture et de la communication, la Direction régionale des affaires culturelles de Bourgogne Franche-Comté, la Région Bourgogne Franche-Comté et la Commune de Bourogne. Il est membre de l'Association française de développement des centres d'art et du réseau international RAN (réseau des arts numériques).