

**CLAIRE MALRIEUX**

---

## CLIMAT GÉNÉRAL

**2017**

*Climat général* est une œuvre graphique générative qui fait appel à la puissance narrative du dessin pour explorer les zones de contact des données scientifiques avec des sensations et des émotions véhiculées par la sensibilité du dessin.

Le dispositif numérique repose sur une interaction entre données numériques et données graphiques. Elle est conçue comme un écosystème évolutif qui dépend des datas et les données graphiques qui la font fonctionner.

**HOMME**  
**DESSIN**

**ENVIRONNEMENT**

**DONNÉES NUMÉRIQUES**  
**NARRATION**

**ECOSYSTEME**

**ALGORITHME**  
**DONNÉES GRAPHIQUES**  
**DATA**

**INTERACTION**  
**PROJECTION**

# 1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

---

## PRÉSENTATION

### CONTENU

---

*Climat général* est œuvre auto-générative projetée qui met en évidence l'influence de l'Homme sur son environnement grâce à l'usage simultané du dessin et des algorithmes. L'œuvre nous plonge dans un espace graphique où le dessin devient un écosystème composé de forces atmosphériques, telluriques et humaines. Claire Malrieux transforme la figure de Gaïa, déesse personnifiée de la Terre, en une machine climatique autonome qui affiche un espace dynamique et organique, construit selon des flux de données empruntés aux principaux modèles climatiques prédictifs. À travers différents scénarios programmatiques, l'artiste met en évidence l'influence de l'homme sur son environnement, un environnement en perpétuelle mutation dont la fin ne peut être programmée.

La première version créée pour la biennale de Venise en 2017 sert de matrice à son évolution. Chaque nouvelle version (itération) propose de faire un focus sur des problématiques spécifiques liées à l'Anthropocène (forces climatiques, géologiques, industrielles, économiques...). Chaque jour, le programme général sur le climat définit un dessin. Il y a un marqueur sur le moment de son évolution.

### PISTE DE RÉFLEXION

---

Cette œuvre nous amène à nous questionner sur l'Homme et son impact sur l'environnement.

Comment le climat évolue-t-il ?

### CONNEXIONS

---

*Climat général* fait référence à l'Hypothèse Gaïa du sulfureux scientifique James Lovelock, évoquée en 1974. (Selon lui, la Terre serait « un système physiologique dynamique qui inclut la biosphère et maintient notre planète depuis plus de trois milliards d'années en harmonie avec la vie »). Cette approche, disqualifiée dans les milieux scientifiques, imprègne en profondeur la pensée philosophique et écologique actuelle.

---

## LE TITRE

Le titre fait référence à l'évolution du climat à partir du moment où l'influence de l'Homme est devenue significative sur les écosystèmes.

## PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Après son année de prépa art à l'Atelier de Sèvres, Claire Malrieux a intégré les Beaux-arts de Paris (ENSBA) en 2000 puis l'École nationale supérieure de création industrielle (ENSCI). Actuellement basée à Paris, Claire explore une pratique artistique aux frontières entre sculpture, installation et dessin. Se plaçant à la fois comme narratrice, conservatrice et chercheuse, elle expérimente les conditions de la circulation narrative via les nouvelles technologies, l'histoire et la fiction.

Elle crée des environnements numériques explorant les possibilités d'une syntaxe du dessin construite par des technologies, des algorithmes et des données. Elle cofonde les éditions Mix avec les autres membres du collectif avec qui elle travaille entre 2000 et 2006. Sa pratique collective l'a amenée à expérimenter les conditions de circulation du récit à travers des formes hybrides où se mêlent édition, histoires et fictions.

En 2014, elle bénéficie d'une résidence de recherche au musée des Arts Décoratifs de Paris où elle pose les bases de son travail actuel et expose une première œuvre graphique algorithmique en ligne. Elle enseigne le dessin à l'ENSCI ainsi qu'à la Haute Ecole des Arts du Rhin (HEAR). Elle développe le projet Hyperdrawing au sein de l'EnsadLab de l'école des arts Décoratifs de Paris dans lequel elle alterne phases de recherches, expérimentations techniques et productions d'œuvres graphiques génératives.

## 2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

---

### COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

L'animation est un film graphique auto-génératif pour lequel l'histoire est basée sur une lecture non linéaire des événements. À l'aide d'instructions génératives et d'une analyse de données en temps réel, il s'agit de développer un programme qui crée des dessins, des analyses de ce qui a été tiré, et enfin de prendre en compte sa propre évolution afin d'assurer sa continuité. Le film, n'a pas de fin prédéterminée par rapport à la réalisation du dessin. Basé sur l'utilisation d'algorithmes spatiaux et temporels, l'objectif est de fixer les conditions d'apparition du dessin, ainsi que son propre oubli, dans une logique d'évolution auto-générative.

L'environnement visuel comprend un mélange de plusieurs dimensions représentant les phénomènes météorologiques et les grandes activités humaines. À cette fin, le monde de Gaia est organisé comme une collection de différents phénomènes mouvants, chacun d'eux évoluant de manière indépendante influencée par des données réelles et des modèles scientifiques. Ces événements peuvent maintenant se rencontrer dans l'espace géographique, interagir les uns avec les autres, se superposer, se mettre en impacts les uns les autres et même s'effacer.

La production visuelle est générée par le scénario programmatique. L'artiste met en évidence l'influence de l'Homme sur son environnement, un environnement en perpétuelle mutation dont la fin ne peut être programmée. Car si l'entrée dans l'anthropocène marque la fin d'une Terre en extension, elle marque surtout le début d'autre chose : une situation différente dans le temps et dans l'espace. Un espace où le décor est en mouvance et dans lequel l'histoire humaine s'adapte et évolue.

L'usage simultané du dessin et des algorithmes permet de visualiser des interactions et des causes à effets habituellement invisibles, de les décoder et d'en interroger les enjeux. Le monde que nous habitons n'est pas composé que de populations, d'activités économiques, de terres habitables et d'espaces inexplorés quantifiables, il est également tissé de récits. C'est en faisant appel à la puissance narrative du dessin que Claire Malrieux entend nous faire explorer les nouvelles zones de contact d'une culture désormais convertie au numérique.

## **S'INTERROGER**

- Comment l'Homme influence-t-il son environnement ?
- Quels liens existe-t-il entre l'Homme et les autres écosystèmes ?

## **ATELIER**

- Dessin numérique : Utiliser le dessin numérique pour représenter des environnements.
- Utiliser des logiciels comme Gimp ou Photoshop pour transformer un paysage.

## **ENSEIGNER**

### **COMPÉTENCES DU SOCLE - LYCÉE ET COLLÈGE**

---

#### **Education au développement durable :**

- Education au développement durable : préservation des ressources, sources d'énergies et production d'électricité (énergies fossiles et renouvelables)
- Etude de différents écosystèmes et des interactions entre les vivants.

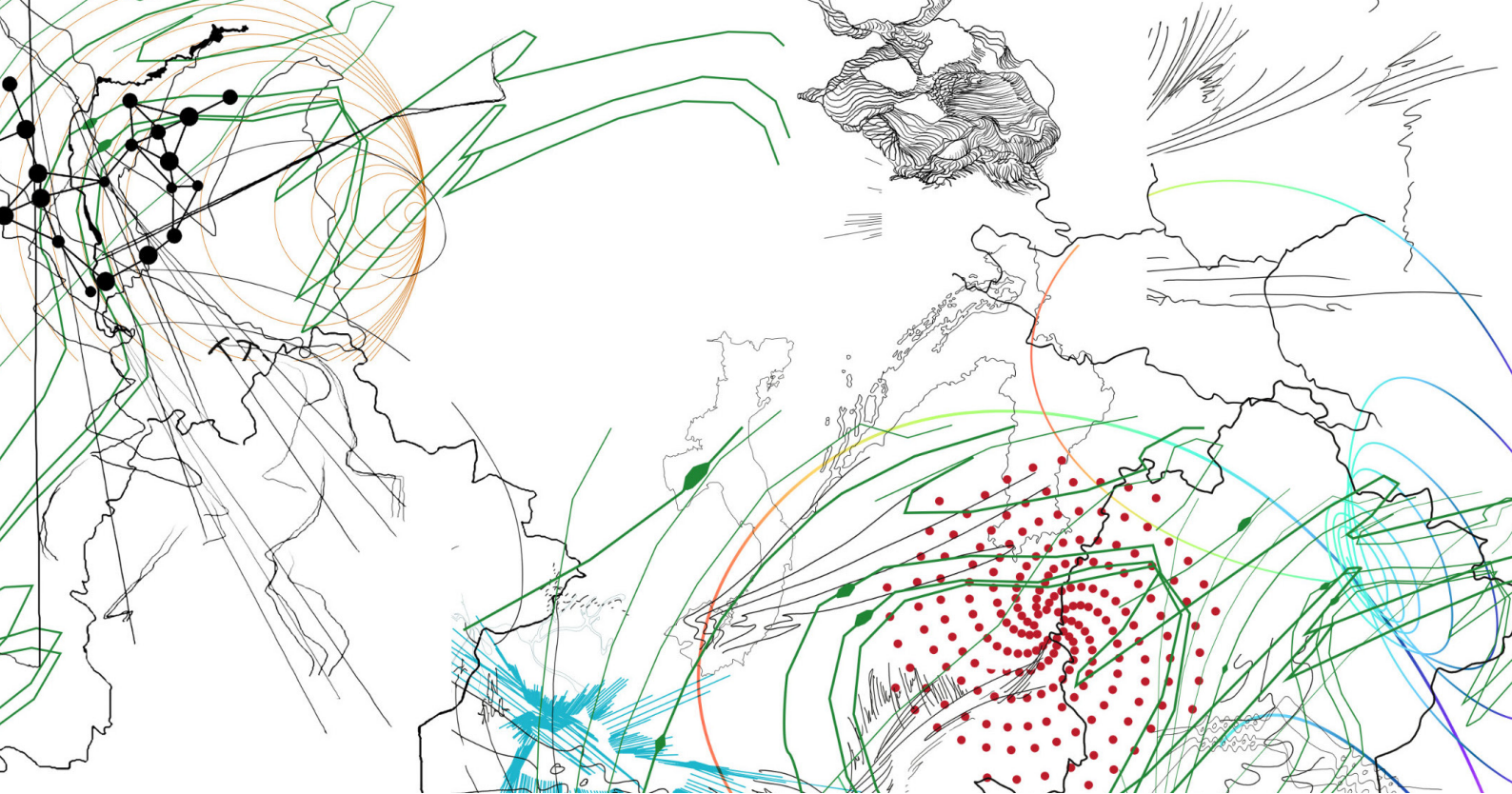
#### **Histoire des arts :**

##### **Collège**

« Art, espace, temps »

##### **Lycée**

Champ anthropologique : « Arts, sociétés et cultures »



### 3 POUR ALLER PLUS LOIN

## GLOSSAIRE

**Anthropocène** : néologisme désignant une nouvelle époque géologique qui débute au moment où l'influence de l'être humain sur l'environnement et les écosystèmes est devenue significative.

**Data** : terme anglais utilisé dans les télécommunications pour qualifier les données qui peuvent circuler par un réseau téléphonique ou un réseau informatique, hormis les données vocales.

**Modèle génératif** : modèle d'apprentissage automatique qui vise à apprendre les modèles ou les distributions sous-jacents des données afin de générer d'autres données similaires.

## RESSOURCES DOCUMENTAIRES

- Films de Yann Arthus Bertrand
- Bichwal Jennifer, De Pencier Nick, Burtynsky Edward, *Anthropocène : l'époque humaine*, film de 2020
- Mc Kay Adam, *Don't look up ?* Film diffusé sur Netflix, 2021
- Chardonnet Ewen, Haraway Donna, Notéris Emilie, *La planète laboratoire, capitalisme alien : xénopolitique de l'anthropocène*, 2016
- Dubey Gérard / De Jouvancourt Pierre, *Mauvais temps : anthropocène et numérisation du monde*, Edition Dehors (Bellevaux), 2018

## WEBOGRAPHIE

Sur l'artiste : <https://claire-malrieux.com/bio>

Sur l'oeuvre : <https://claire-malrieux.com/Climat-General>

<https://dda-nouvelle-aquitaine.org/Climat-general-Hyperdrawing-48647>

<https://www.biennalenemo.fr/event/exposition-climat-general-de-claire-malrieux/>

<https://www.artshebdomedias.com/agenda/claire-malrieux-climat-general/>