

SPHÈRE CODE CYLINDRE

6 > 22 janvier 2023

EXPOSITION

Art numérique et NFT

8 artistes contemporains réinterprètent
les collections du musée Granet

SPHÈRE CODE CYLINDRE

À l'heure où l'art numérique fait l'objet d'un engouement fulgurant depuis l'apparition des fameux « NFT » (Jeton Non Fongible), le musée Granet interroge cette forme de création pour tenter de définir une filiation entre l'Histoire de l'Art, les formes artistiques issues de l'art numérique (réalité augmentée, Intelligence artificielle, art vidéo, ...) et leurs présences dans le métavers.

Avec l'exposition d'art numérique « Sphère code cylindre » plongez dans les collections du musée Granet réinterprétées par 8 artistes issus du Net Art et de l'art contemporain. Initiée et produite dans le cadre de la biennale d'Aix-en-Provence *Une Cinquième saison* cette exposition en est le prolongement.

En s'associant au concours de l'Ecole supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, cet événement présente 4 des 8 artistes de l'exposition, jeunes ou anciens diplômés, fleurons de la création locale.

Par le biais de dispositifs numériques exposés dans les salles d'expositions temporaires du musée Granet, les artistes s'emparent des différentes problématiques liées aux collections permanentes et de l'objet même du musée Granet.

Il s'agit de mettre en lumière les différents points de vue des artistes de toutes générations sur l'art digital et les NFT. **Pierre Pauze** fait dialoguer directement les œuvres de la collection du musée Granet dans un musée virtuel (métavers), **Ismaël Joffroy Chandoutis** explore les problématiques de restauration

des œuvres, **Grégory Chatonsky** évoque la contrefactualité des œuvres et leur prolongement possible en intelligence artificielle; **Albertine Meunier** utilise le NFT comme un médium d'une œuvre physique et non comme un multiple.

L'exposition présente également les dispositifs sonores d'**Anais Ghedini**, qui nous immergeront dans l'esprit des lieux et les bruits du musée, **Cédric Caprio** quant à lui détourne Excel de sa fonction initiale pour créer des images numériques à la manière des impressionnistes. **Gauthier Le Rouzic** dénonce les conséquences de la perte de données d'un fichier source à chaque étape de sa numérisation, enfin **Rémi Lecussan** introduit une réflexion transversale sur l'histoire de la production d'images et de paysages, de la peinture à l'art numérique.

Le titre « Sphère code cylindre » fait référence à la citation célèbre de Paul Cezanne qui amorce la révolution picturale entamée fin XIXe tout en faisant allusion à l'écriture informatique.

Comme une préfiguration de l'art numérique, Cezanne n'a cessé de chercher une autre représentation du réel. Internet quant à lui a mené au développement des principes d'intelligence artificielle, de réalité virtuelle et plus récemment du métavers. Cette dernière révolution technologique vient interroger dans l'exposition une réflexion plastique autour des enjeux de représentation et d'extension du réel.

DU 6 AU 22 JANVIER 2023

www.museegranet-aixenprovence.fr

ARTISTES PRÉSENTÉS

Cédric Caprio

Grégory Chatonsky

Anaïs Ghedini

Ismaël Joffroy-Chandoutis

Rémi Lecussan

Gauthier Le Rouzic

Albertine Meunier

Pierre Pauze

Contact :

Delphine Ract Mardoux

+33 (0)6 83 85 35 09

dractmardoux@gmail.com

MUSÉE GRANET

AIX EN PROVENCE

www.museegranet-aixenprovence.fr

Jeudi 19 et Vendredi 20 janvier

Tables rondes et conférences organisées en partenariat avec la Biennale des Imaginaires Numériques

Cédric Caprio

Avec le concours de l'ESAAIX - sélectionné dans le cadre de l'appel à projet

« En utilisant le logiciel de productivité Excel, je détourne sa fonction initiale pour créer des peintures qui peuvent être inspirées du réel ou de peintures déjà existantes, essentiellement impressionnistes. Ce mouvement pictural m'intéresse car les mélanges de couleur ne se font pas sur la palette, les couleurs sont directement posées les unes à côté des autres sur la toile afin que l'œil puisse faire le mélange lui-même. Cette technique fonctionne aussi avec mon processus de travail limité dans Excel. »

Né en 1994 à Annecy, Cédric Caprio travaille à Marseille. Diplômé de l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence en 2020. Il a exposé ses œuvres au Château La Coste au Puy-Sainte-Réparate en 2022 et en 2021, au Festival Annecy paysage en 2021, et à la galerie Gham & Dafe à Montréal en 2018.



Dessin sur logiciel Excel et cadre en bois doré
100x70 cm | 2022

Grégory Chatonsky



L'atelier des machines | Technique mixte,
peinture sur bâche et intelligence artificielle
2022

Pionnier du net art, Grégory Chatonsky s'intéresse aux flux et à la relation entre l'existence et la technique. Mettre en forme les paradoxes du réseau et les décalages entre ses dimensions technologiques et existentielles pourrait résumer une recherche qui se déploie sur plusieurs médiums: installation, vidéo, photographie, écriture, dessin et sculpture. Les technologies, et en particulier Internet, constituent pour Grégory Chatonsky une source importante de réflexion. En 1997 il réalise le site internet de la Villa Médicis puis du centre Pompidou en 1999.

Diplômé des Beaux Arts de Paris, de L'École Normale supérieure, de Telecom Paris Tech et de l'Université de Québec à Montreal, Grégory Chatonsky a multiplié les expositions en France et à l'étranger depuis les années 90. Lauréat de nombreux prix (Maif, Audi talent, ...) et bourses (CNAP, Villa Kujoyama, ...), il publie récemment en août 2022, *Internes* le premier roman francophone co-écrit de part en part avec une intelligence artificielle.

www.chatonsky.net

Anaïs Ghedini

Avec le concours de l'ESAAIX - sélectionnée dans le cadre de l'appel à projet

Diplômée de l'ESAAIX en 2022 avec félicitations du jury, Anaïs Ghedini a déjà exposé à la Fondation Vasarely et au 109 à Nice. Artiste, autrice, inventrice de poésies sonores, handiactiviste, elle s'attache à ménager la multiplicité des corps et des fonctionnements cognitifs.

Son projet, « Voix-Fantômes courent sur les murs » pour l'exposition au musée Granet est une composition poétique. Mélange d'idées et d'époques, Anaïs Ghedini nous amène à écouter les voix qui hantent le musée Granet. Passé, présent, c'est un voyage sonore entremêlant les vocabulaires et les façons de penser l'art, les émotions et les sens.

www.soundcloud.com/anais-ghedini/anaise



Poésie sonore composée de voix humaines,
voix synthétiques et de bruits
2022

Ismaël Joffroy-Chandoutis

Après des études à l'INSAS (Belgique), à l'école supérieure d'art Sint-Lukas (Belgique) ainsi qu'au Fresnoy - Studio national des arts contemporains (France), Ismaël Joffroy Chandoutis développe une « cinématière », une pratique artistique hybride qui étend le cinéma au champ de l'art contemporain. Son travail questionne les technologies, la mémoire, le virtuel et explore les mondes poreux de l'image.

Ses œuvres ont été sélectionnées et primées dans de nombreux festivals internationaux (Annecy, Clermont-Ferrand, BFI London, IDFA...) et exposées au Centre Pompidou, à la Fondation Cartier, à La Villette, au Pearl Art museum de Shanghai ou encore au Total Museum of Contemporary Art de Séoul.

En 2018, il reçoit le Prix ADAGP Révélation Art Numérique, le Prix Studio Collector et le Prix Émergences.

En 2020, son film **Maalbeek** est sélectionné à la Semaine de la Critique - Cannes et a reçu le Bayard du meilleur court métrage au Festival International du Film Francophone de Namur.

Né en France en 1988, Ismaël Joffroy Chandoutis vit et travaille entre Paris et Bruxelles.



Extrait du film Swatted | 2019

Rémi Lecussan

Avec le concours de l'ESAAIX - sélectionné dans le cadre de l'appel à projet



RADEON HD 7950 SNOW MINING RIG
Technique mixte | 2022

Rémi Lecussan recherche les terrains de rencontre entre le paysage, le vivant et leur représentation par le capitalocène. De ces rencontres il tire des fils de narrations natureculturelles (au sens de Donna Haraway), servant de base à des installations qui brouillent les frontières entre espèces et machines, paysage et l'image. Il observe les stratégies d'imitation entre humain, vivant non-humain et machines, les interactions cyborgs.

Rémi Lecussan pratique une forme de hacking écopoétique où l'image, pensée comme simulacre, lui permet de faire survivre le paysage enneigé ou d'incendier un datacenter. Il imagine de nouvelles formes rituelles tentant de conjurer les maux d'un monde embrasé. Ses pièces s'agencent en écosystème pour rejouer dans l'espace le rhizome trouble de connexions bio-technologiques au sein duquel nous évoluons.

Vit et travaille à Marseille, il est diplômé de l'École Supérieure d'Art d'Aix en Provence en 2022.

Gauthier Le Rouzic

Avec le concours de l'ESAAIX - sélectionné dans le cadre de l'appel à projet

Diplômé de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence en 2014, son travail s'enracine dans le gaspillage économique et matériel de la société. Objets communicants, obsolescence programmée, terminaux de communication, perception de l'utilisateur, évolution technologique, sont autant de sujets qu'il aborde à travers ses installations. Son travail et ses recherches ont été exposés au 404 Festival (Fukuoka, Japon), Cairotronica (Le Caire, Egypte), Gamerz Festival 07 & 09 (Aix-en-Provence), Festival IN SONORA VIII (Madrid, Espagne), Stall-In (Chambéry), MuséoMix (Québec), Art Hack Day - Disnovate (Paris).

Né en France en 1989, Gauthier Le Rouzic vit et travaille entre la région Centre et Marseille.



Série de 15 sculptures en impression 3D | 2022

Albertine Meunier

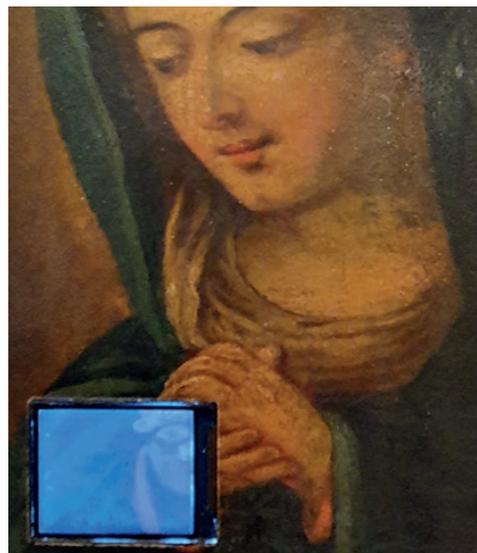
Albertine Meunier pratique l'art dit numérique depuis 1998 et utilise Internet comme matériau de création. Elle explore l'essence d'une poésie, d'une esthétique du numérique et des réseaux. Elle cultive les formes simples, minimales, semblant parfois « bricolées », volontairement loin de l'hyper-technicité de certains dispositifs numériques.

Ces travaux questionnent, autant de manière critique que ludique, les grands acteurs de l'internet tel que Google, Twitter ou Facebook et le nouveau monde qui nous entoure.

Albertine Meunier tente dans ses recherches et création à révéler l'invisible ou la poésie des choses numériques. Nommée Chevalier de la Légion d'Honneur en 2016, le travail d'Albertine Meunier a fait l'objet de nombreuses expositions notamment au Centre Pompidou, à la Cité des Sciences et de l'industrie, au collège des Bernardins ou encore à la Bibliothèque nationale de France.

Née en 1964, Albertine Meunier vit et travaille à Paris et Vitry sur Seine.

www.albertinemeunier.net



Vierge en prière et NFT | Technique mixte,
Huile sur bois et écran | 21 x 17 cm | 2022
Collection privée

Pierre Pauze



Extrait du film « Please Love Party » | 2022

Diplômé du Fresnoy et des Beaux-Arts de Paris, Pierre Pauze a été révélé auprès du public en 2016 à l'occasion de la 2^e édition de l'exposition internationale d'étudiants en école d'art présentée par Artagon à Paris. Depuis, son travail a fait l'objet de nombreuses expositions en France et dans le monde, comme à la Villette, au musée Es Baluard de Palma de Majorque ou au K Mutuel of Contemporary Art de Séoul.

En 2019 il fait sensation avec son film « Please Love Party » lors de l'exposition « Futures of love » des Magasins Généraux à Grenoble. En 2020 il est résident de la Cité Internationale des Arts à Paris et participe à la 12^e Biennale de Taipei avec MASS, projet de film réalisé en collaboration avec l'artiste June Balthazard. Il a reçu plusieurs prix dont le prix Agnès B en 2016 et le prix ADAGP Révélation art numérique et art vidéo en 2019.

www.pierrepauze.com

Ce projet pilote d'exposition d'art numérique donne lieu à la création de 8 NFTs, une édition pour chaque oeuvre présente dans l'exposition remise à l'artiste. La mise en vente des NFTs sur la blockchain **Tezos** en clôture de l'exposition aura lieu sur la plateforme **Objkt** et sera annoncée pendant les tables rondes et conférences des 19 et 20 janvier 2023.

Nous remercions notre partenaires techniques **Ipocamp** pour la rédaction des smart contracts.

www.ipocamp.io | www.objkt.com | www.tezos.com

