

La Princesse Grenouille ou de l'Exploration des Equations à grande Echelle

Carte blanche à **Olga Kisseleva**

Exposition collective à la Jozsa Gallery (Bruxelles) du 28 mai au 11 juillet 2009

L'exposition *La Princesse Grenouille* rassemble et confronte les expériences d'artistes venus de tous univers esthétiques qui appliquent des procédés scientifiques tout aussi divers afin de permettre et de vérifier des hypothèses artistiques.

La Princesse Grenouille (*Vassilissa la Sage*, appelée aussi *l'Astucieuse*) représente dans la culture russe la beauté du savoir. Sous son apparence trompeuse de petite grenouille ordinaire se cache une femme belle et brillante, métaphore de la posture d'artiste en chercheur marginal capable de faire apparaître par un seul de ses gestes, des merveilles.

Ces dernières décennies, des théories innovantes telles la théorie quantique de la gravitation ou encore la théorie des cordes et ses extensions ont permis d'envisager la description du monde sous de nouveaux points de vue. Les artistes dont l'art n'est somme toute qu'un autre mode de formulation du savoir emboîtent le pas aux scientifiques, s'appropriant de nouvelles perspectives d'applications que sont et pour n'en citer que quelques unes : le média locatif, les questions d'énergie, le champ électromagnétique ou encore les conséquences de la courbure espace-temps.

Serait-ce une utopie d'unir les deux modes de connaissances: l'Art et la Science ? Au contraire, ne serait-ce pas une manière heureuse de réaliser le rêve de tous les chercheurs, celui d'unifier dans le même espace du savoir les moyens extrêmes pouvant expliquer ensemble tout l'Univers ? Pourquoi opposer perpétuellement les arts aux sciences prétextant que les uns relèvent de la finalité esthétique et les autres de la finalité logique ?

La Princesse Grenouille nous permet des incursions dans l'éthologie (Art Orienté Objet), les sciences environnementales (Bernard Guelton), la géographie politique (Carmela Uranga), l'astro-physique (Florent di Bartolo), les sciences du langage (Igor Antic, Samuel Bianchini), la physique (Maria & Natalia Petschatnikov), l'agronomie (Richard Conte), la physique des fluides (Yann Toma), les sciences environnementales (Soazic Guezennec), l'architecture (Société Réaliste) les sciences politiques (Olga Kisseleva), les sciences de l'information et des communications (Natacha Roussel), la biotechnologie (ORLAN), la biologie génétique (John Cornu) et reste des artistes qui passent librement d'un domaine à l'autre (Eric Duyckaerts, Pascale Barret...)

Si la science, pour faire loi, exige des chercheurs des conclusions concordantes qui ne résultent ni de conventions arbitraires, ni de goûts ou d'intérêts individuels, les artistes peuvent se permettre de nous emmener entre réalité et fiction, dans le monde de la subjectivité.

Objets hybrides, les œuvres des artistes mettent en évidence la complexité de la recherche et son impact sur la connaissance. La science se construit contre l'évidence, contre les illusions de la connaissance immédiate. Les artistes se proposent d'y ajouter cette distance qui permet de nous interroger le plus sérieusement du monde, mais avec toujours avec ce petit sourire en coin, notre existence. Mais que le public se rassure, rien de sorcier dans les pièces qui sont présentées. La place est laissée afin qu'un troisième élément opère : la magie.

La Princesse Grenouille

Conte Russe

Il était une fois un roi qui avait trois fils. Un jour, il leur dit :

- Mes fils, il est temps de vous marier. Voici pour chacun de vous, un arc et une flèche. Vous allez tirer dans une direction différente et vous prendrez pour femme celle qui ramassera votre flèche.

Chacun tira sa flèche puis alla voir où elle était tombée. Celle du fils aîné était tombée dans le jardin d'un général et la fille du général l'avait ramassée. Alors le fils aîné lui demanda de l'épouser. La flèche du deuxième fils était tombée dans la cour d'un marchand et la fille du marchand l'avait ramassée. Alors le deuxième fils lui demanda de l'épouser. La flèche du fils cadet était tombée très loin, dans un marécage.

Longtemps, il la chercha en se disant :

- Hélas, ma flèche est tombée dans un marécage. Comment trouver une femme ici ?

Tout à coup, il entendit une petite voix qui disait :

- Prince Ivan, voici ta flèche.

Il regarda tout autour de lui : personne.

- Prince Ivan, regarde à tes pieds, dit la petite voix.

Il regarda par terre et vit une grenouille qui tenait la flèche dans sa bouche.

- Merci, petite grenouille, d'avoir trouvé ma flèche, lui dit-il.

- Je suis très heureuse de t'avoir rendu ce service, répondit doucement la grenouille, et j'espère que je serai une bonne épouse pour toi.

- Quoi, s'écria le prince Ivan, tu crois que je vais t'épouser ?

La petite grenouille le regarda avec des yeux si brillants qu'on aurait dit qu'ils étaient pleins de larmes.

Elle lui dit d'une toute petite voix :

- C'est moi qui ai trouvé ta flèche et tu ne veux pas m'épouser ?

Alors le prince Ivan prit la grenouille et retourna au palais.

Les trois fils revinrent devant le roi et chacun raconta comment il avait retrouvé sa flèche. Puis les deux aînés présentèrent leurs fiancées qui firent de belles révérences au roi.

Quand vint son tour, Ivan sortit la grenouille de sa poche et dit :

- C'est elle qui a trouvé ma flèche.

- Alors, mon fils, il faut que tu l'épouses, répondit gravement le roi.

- C'est justice, dit le frère aîné.

- C'est justice, dit le deuxième frère.

Ivan pleura beaucoup mais on célébra ses noces avec la grenouille. Pour que personne ne marche sur elle, un serviteur la tenait sur un plateau.

Quelque temps après, le roi dit à ses fils :

- Je veux savoir laquelle de mes belles-filles est la plus habile. Demandez à vos épouses de tisser un tapis.

Maintenant qu'elles étaient princesses, la fille du général et la fille du marchand ne voulaient plus travailler.

Elles commandèrent :

- Nourrice, tisse un tapis pour le roi.

Maintenant qu'elles étaient au service d'une princesse, les nourrices ne voulaient plus se fatiguer à tisser.

Elles commandèrent :

- Servante, tisse un tapis pour le roi.

Alors les servantes se dépêchèrent de tisser un tapis, mais elles n'étaient pas très habiles. En entendant l'ordre du roi, Ivan se sentit très triste et rentra chez lui en pleurant. La petite grenouille s'avança à sa rencontre en sautillant.

- Oh ! Mon gentil prince, pourquoi pleures-tu ? Demanda-t-elle.

- Les épouses de mes frères vont tisser de beaux tapis pour le roi mon père, mais toi, tu ne sais pas tisser, dit Ivan en soupirant.

- J'ai promis d'être une bonne épouse pour toi et je ferai tout ce qu'une bonne épouse doit faire, répondit la grenouille. Va te coucher et dors tranquille, je m'occupe de tout.

Pendant qu'Ivan dormait, la princesse quitta sa peau de grenouille et se transforma aussitôt en une belle jeune fille. Elle ouvrit la fenêtre et vit une araignée qui tissait sa toile dans l'embrasement.

Elle demanda :

- Araignée de la nuit, s'il te plaît, donne-moi un peu de ton fil de soie.

Et l'araignée lui donna du fil de soie. Puis elle dit à la lune :

- Lune de printemps s'il te plaît, donne-moi un rayon d'argent.

Et la lune lui donna un rayon d'argent. Puis la princesse grenouille prit des fleurs qui étaient dans un vase et avec tout cela elle tissa un tapis.

Quand le prince Ivan se réveilla, il trouva la grenouille assise sur un coffret.

Elle lui dit :

- Mon gentil prince, ce que tu m'as demandé est dans ce coffret. Attends que tes frères aient offert leur cadeau au roi pour lui offrir le tien.

Le roi fit appeler ses fils et l'aîné présenta le tapis que lui envoyait son épouse.

- Peuh ! dit le roi, les servantes de mon palais en font autant.

Et il repoussa le tapis.

Le deuxième fils présenta le tapis offert par son épouse.

- Peuh ! dit le roi, les servantes de mon palais en font autant.

Et il repoussa le tapis.

Alors, Ivan s'avança, ouvrit le coffret et déplia le tapis tissé par la grenouille.

Tous les courtisans rassemblés poussèrent des oh ! et des ah ! Le tapis était doux comme de la soie et brillait tellement que toute la salle était illuminée d'argent. Son dessin représentait un merveilleux jardin rempli de toutes sortes de fleurs, si belles qu'à les voir on croyait sentir le parfum des nuits d'été.

Le roi fut ravi de ce cadeau et il dit à Ivan :

- Je te remercie. Je serai très heureux de voir danser ta femme au grand banquet qui aura lieu demain soir.

Et il ajouta, pour ses autres fils :

- Vos épouses sont invitées elles aussi.

Ivan rentra chez lui encore plus triste que la fois précédente.

Il dit à la grenouille :

- Demain soir, il y a un banquet où danseront les filles du roi. Les épouses de mes frères vont danser mais toi, qu'est-ce que tu vas faire ? Tu vas sautiller en faisant couac ! couac ! et moi, je vais mourir de honte.

- Demain tu partiras seul au banquet, répondit la grenouille. J'arriverai au bout d'une heure. Ne t'inquiète pas, le roi sera aussi content de ma danse que de mon tapis.

Quand Ivan arriva au banquet, ses belles-soeurs se cachèrent pour rire :

" Hi ! Hi ! Il n'a pas osé amener sa grenouille ! "

Pendant ce temps, la grenouille avait repris son apparence de jeune fille, et se préparait, seule dans sa chambre. Elle se coiffa, se fit belle puis partit pour la salle du banquet. Dès qu'elle entra, tous les regards se portèrent sur elle et il se fit un grand silence. En un instant, Ivan comprit qu'il s'agissait de sa femme, mais déjà tous les courtisans, les comtes, les ducs, les princes, se précipitaient pour lui offrir leur bras et Ivan eut bien du mal à parvenir jusqu'à elle. Enfin il réussit à la prendre par la main pour la conduire à table. Les belles-soeurs étaient muettes d'étonnement.

Elles se dirent :

- Nous nous sommes trompées, ce n'est pas une grenouille, c'est une magicienne !

Elles observèrent tout ce que faisait la princesse et elles la virent mettre des os dans sa manche droite et verser du vin dans sa manche gauche. Alors, elles firent la même chose. À la fin du banquet, quand le roi demanda aux épouses des fils aînés d'ouvrir le bal, elles refusèrent en disant :

- Nous laissons l'honneur de commencer à l'épouse d'Ivan, car elles voulaient observer ses gestes. Alors la princesse se leva et se remit à danser avec Ivan, aussi légère qu'une plume. Quand elle agitait sa manche droite, on voyait des oiseaux. Quand elle agitait sa manche gauche, on voyait des paysages de montagnes ruisselantes de cascades. Les autres belles-filles se mirent à danser, en imitant ses gestes ; mais quand elles agitèrent leur manche droite, elles lancèrent les os sur la tête des invités, et quand elles agitèrent leur manche gauche, elles les inondèrent de vin. Tout à coup, ping ! le roi reçut un os de dinde sur le nez, et splash ! du vin dans les yeux !

Alors il se mit très en colère et frappa dans ses mains pour arrêter la danse :

- Ça suffit, ça suffit ! vous deux, allez vous asseoir ! dit-il aux épouses de ses fils aînés.

Le bal dura longtemps car tous les invités voulaient danser avec la princesse. Pendant ce temps, Ivan rentra chez lui, trouva la peau de grenouille et la brûla. Quand la princesse arriva, elle se mit à chercher la peau mais il lui dit:

- Tu ne la trouveras pas, je l'ai brûlée ! Maintenant, tu es ma femme pour toujours.

Il la prit dans ses bras et cette nuit-là, ils dormirent ensemble.

Au petit matin, la princesse dit à Ivan :

- Tu as été trop impatient. Cette nuit, j'ai été ta femme mais je ne peux pas rester près de toi. Adieu.

Si tu m'aimes, cherche-moi dans le trentième royaume. Et elle disparut.

Alors Ivan partit à sa recherche. Pendant des mois, il marcha, marcha, demandant partout :

- Connaissez-vous le chemin du trentième royaume ?

Mais personne ne pouvait lui répondre. Un soir, alors qu'il était bien fatigué, il vit au bord du chemin une maisonnette montée sur des pattes de poule, le devant tourné vers la forêt, le dos vers la route.

Il lui dit :

- Petite maison, petite maison ! Tourne-toi comme ta mère t'avait placée : le devant vers la route, le dos vers la forêt.

Alors la maison se tourna vers lui, la porte s'ouvrit et une vieille femme sortit.

- Bonsoir, grand-mère, dit Ivan. J'ai marché toute la journée et je suis bien fatigué. Pourrais-tu me donner un morceau de pain et un coin pour dormir ?

- Entre, mon enfant, entre, répondit la vieille.

Ivan entra, sans se méfier. Il ne savait pas qu'il était chez Baba-Yaga, la terrible sorcière ! Il mangea et dit à la vieille :

- Merci, bonne grand-mère. Dis-moi, toi qui as vécu longtemps, peut-être as-tu entendu parler du trentième royaume ?

- Que veux-tu aller faire dans le trentième royaume ? demanda Baba-Yaga, en plissant ses petits yeux.

- Je veux retrouver ma femme. C'est là qu'elle a disparu.

- Alors tu es le prince Ivan, reprit Baba-Yaga. Intéressant, très intéressant.

- Comment sais-tu mon nom ? demanda Ivan, étonné.

- J'ai entendu parler de ton histoire. Ta femme est prisonnière de Katcheï l'immortel, le maître du trentième royaume. Pour la retrouver, tu devras marcher longtemps encore, jusqu'à la mer. Au milieu de la mer, il y a une île. C'est le royaume de Katcheï.

- Je vais y aller et je tuerai ce brigand, s'écria Ivan.

- Laisse-moi parler, prince Ivan, dit Baba-Yaga. Tu ne pourras pas tuer Katcheï, ni par le fer, ni par le feu. Il est immortel, mais moi, je sais où est cachée sa mort. Écoute-moi bien. Sur le plus haut sommet de l'île, il y a un chêne sous le chêne est enterré un coffre. Dans le coffre, il y a un lapin, dans le lapin, une cane. La cane porte un oeuf dans son ventre. Dans l'oeuf, il y a la mort de Katcheï. Détruis l'oeuf et tu détruiras Katcheï. Alors, moi, Baba-Yaga, je serai vengée de mon pire ennemi !

Et la sorcière, au lieu de dévorer Ivan ou de le changer en pierre, le laissa partir, pour qu'il cherche la mort de Katcheï.

Ivan marcha longtemps et enfin il arriva au bord de la mer. De petits poissons s'amusaient à sauter au milieu des vagues ; l'un d'eux sauta trop haut : il tomba sur le sable et se mit à se tortiller, sans pouvoir regagner la mer. Ivan l'attrapa et dit :

- Tu tombes bien. J'avais très faim, je vais te manger !

- Non, je t'en prie, ne fais pas de mal à mon fils, dit un gros poisson en sortant la tête hors de l'eau. Remets-le dans la mer et je te rendrai service.

Alors Ivan rendit le petit poisson à son père. Puis il se mit à marcher, tout le long de la plage, cherchant une barque ou un pont, un moyen d'accéder à l'île. Mais il ne trouvait rien.

- Tu veux traverser la mer ? dit une voix.

C'était le gros poisson.

- Oui, dit Ivan. Est-ce que tu peux m'aider ?

- Grimpe sur mon dos, répondit le poisson.

C'est ainsi qu'Ivan traversa la mer, arriva sur l'île et commença à gravir la montagne.

Il avait toujours très faim.

Tout à coup, il entendit un bruit dans un buisson : c'étaient deux petits loups qui jouaient. " Ma foi, se dit Ivan, c'est mieux que rien. "

Il tira son poignard pour les égorger mais une voix cria :

- Non, non

A cent mètres de lui, une louve le regardait d'un air suppliant.

- Je t'en prie, dit-elle, ne tue pas mes petits et moi je te rendrai service.

Alors Ivan rendit les petits loups à leur mère.

Il continuait à gravir la montagne quand deux boules de fourrure roulèrent à ses pieds : c'étaient deux ours. Il leva son poignard mais une voix cria :

- Non, non !

Du haut d'un rocher, la mère ourse l'appelait :

- Je t'en prie, ne tue pas mes petits et moi je te rendrai service.

Alors il rendit les petits ours à leur mère et continua son chemin.

Là-haut, dans le ciel, planaient deux aigles, un gros et un petit. Comme le petit se posait sur un arbre, Ivan prit son fusil et le visa. Mais la maman aigle cria :

- Non, je t'en prie, ne tue pas mon petit et moi je te rendrai service !

Alors Ivan abaissa son fusil et reprit sa marche.

Enfin, il arriva en haut de la montagne. Le chêne se dressait au milieu d'un amas de rochers.

Comment creuser pour trouver le coffre ? Ivan essaya de bouger les rochers mais il ne les déplaça pas d'un centimètre. C'est alors qu'arriva l'ourse. D'un coup de patte, elle déracina le chêne et souleva les rochers. Ivan trouva le coffre mais quand il l'ouvrit, frrrt, frrrt ! le lapin s'échappa et se mit à dévaler la montagne. Ivan s'élança à sa poursuite en courant de toutes ses forces. Peine perdue, le lapin disparut dans la forêt et Ivan dut s'arrêter, à bout de souffle. Mais quelques instants plus tard, il vit la louve sortir de la forêt et venir vers lui, tenant dans sa gueule le lapin. Vite, il lui ouvrit le ventre... et la cane s'envola à tire-d'aile !.

Désespéré, impuissant, Ivan regardait vers le ciel quand tout à coup, il vit un éclair noir fondre sur la cane : c'était l'aigle. Il lui apporta la cane. Ivan la posa à terre, s'agenouilla, prit le poignard et lui ouvrit soigneusement le ventre : l'oeuf était dedans.

C'est alors qu'une ombre se dressa devant le jeune prince. Il releva la tête et vit un homme tout habillé de noir, très pâle, qui le regardait fixement.

- Ne touche pas cet oeuf, dit l'homme d'une voix pressante, surtout ne le touche pas !

- Tu es Katchèï ! s'écria Ivan.

- Oui, dit l'homme. Je dormais dans mon palais mais mon corps a tremblé dès que tu as ouvert le coffre. Tu veux ta femme ? Je vais te la rendre. Je te donne aussi toutes les princesses qui sont prisonnières dans mon palais et toutes mes richesses, mais donne-moi l'oeuf.

Ivan prit l'oeuf et demanda :

- Où est ton palais ?

- De l'autre côté de la montagne. Donne-moi l'oeuf, bientôt tu seras riche répondit Katchèï.

Tout doucement, il s'approchait d'Ivan et tendait ses mains tremblantes pour s'emparer de l'oeuf.

Alors Ivan brisa l'oeuf contre un rocher. Katchèï poussa un grand cri ; il s'écroula par terre et aussitôt, son corps fut réduit en poussière.

Ivan passa de l'autre côté de la montagne et pénétra dans le palais d'or et d'argent du magicien. Là, il trouva beaucoup de princesses que Katchèï avait faites prisonnières mais il ne les regarda pas. Il chercha dans toutes les chambres jusqu'à ce qu'il retrouve sa femme. Alors il l'embrassa.

Ivan et son épouse retournèrent chez eux et ne se quittèrent plus jamais.

Igor ANTIC

Serbie, 1962

Vit et travaille à Paris.

<http://igor.antic.free.fr/>



1+1=4. Mais quelle est la question ?, 2009
Acrylique sur toile
150 x 120 cm

Environ six mille cinq cents langues sont parlées dans le monde, dont de nombreux dialectes. Mais personne ne saurait dire combien de langages sont utilisés dans l'art contemporain.

« Dans la linguistique, la méthode comparative sert à étudier le développement de langues. Cette méthode exige l'utilisation simultanée de deux ou plusieurs langues », précise une définition de Wikipedia. La méthode comparative constitue une façon d'étudier le développement des structures et des systèmes, et de confirmer ou de déduire des hypothèses quant à leurs corrélations.

De façon similaire, Igor Antic a mis en comparaison l'œuvre *One and three* de Joseph Kosuth, et la technique de la peinture à acrylique, dite « classique ». Le résultat est une version picturale de cette œuvre conceptuelle. Il s'agit, pour ainsi dire, d'un « tableau comparatif » où les deux procédés, de natures différentes se trouvent nivelés. La peinture à l'acrylique y est appliquée très précisément, juste assez pour couvrir le motif imprimé de *One and three chairs*. Il est même convenable de parler de remplissage manuel des surfaces, où la technique n'est qu'une prothèse, un dispositif de sauvegarde.

L'œuvre de Kosuth est une structure qui émerge logiquement de la définition d'un objet (une chaise), sans pourtant lui apporter une précision. Elle ne fait que de redire ce qui est déjà dit autrement. Elle n'exclurait donc pas une affirmation supplémentaire de ma part, en forme d'un geste tautologique.

« Le décalage entre ce qui est "habituel" et ce qui peut paraître "perturbant" dans un contexte donné, constitue une base sur laquelle s'érige mon œuvre. Je cherche à déceler les irrégularités dans la "normalité" autant que les incohérences de certaines situations, pour me détacher d'une problématique formelle et pour découvrir les surprises issues de cette discordance. D'une façon générale, je considère que tout peut être interverti, voire contesté, et notamment nos certitudes, qu'elles soient d'ordre artistique ou social. Dans cette logique, je tente de réaliser un tissu de contradictions et de le laisser agir, le temps qu'il faut pour en vérifier l'efficacité. Les contradictions sont ma matière première.

Je produis des objets. Pourtant, ils ne sont pas une finalité en soi. Un objet sert d'axe autour duquel tournent différentes questions liées aux conditions de sa production et de sa mise en circulation. »

1+1=4. Mais quelle est la question ? est une œuvre conçue spécifiquement pour l'exposition *La Princesse grenouille*.

ART ORIENTE OBJET

Paris, 1991

www.artorienteobjet.com



Cabinet du Dr Pinnipedia, 2004

Matériaux divers

50 x 40 x 30 cm

Les cabinets miniatures d'Art orienté objet sont des mises en scène de cauchemars élaborés à la suite d'expérimentations ou d'approches du monde scientifique. Ils sont une manière d'expulser les impressions traumatiques laissées par les expériences vécues, et ce depuis l'enfance. "Le cabinet du Dr. Pinnipedia" fait référence à la rencontre avec un vieil éthologue américain adepte de la recherche comportementale en laboratoire, recherche qui s'oppose aux nouvelles tendances de l'éthologie sur le terrain naturel. Cette rencontre a laissé chez les artistes une impression oppressante qui se retrouve dans le confinement d'un laboratoire fantasmatique réduit à espace congru.

On a ici la reproduction fictionnelle d'un laboratoire d'éthologue décrit dans un roman écologiste de science-fiction de Lloyd Biggle junior. On y voit un morse (le pinipède) en cage, un bureau, un catalyseur de tubes, etc. le tout réduit à l'échelle 1/12e.

Marion Laval-Jeantet et Benoît Mangin, ont fondé Art Orienté Objet en 1991, et construisent depuis une œuvre singulière autour des sciences du vivant, entre ethnologie, ethnopsychiatrie et bio-technologie. Ils questionnent notre rapport à l'animalité ou encore les manipulations génétiques qui transforment notre rapport au monde. Leurs expérimentations questionnent et repoussent les limites du vivant, à mi-chemin de la science et de la philosophie.

Pascale BARRET

<http://www.imal.org/synapse/>

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



Synaptique n°1, 2009

Impressions et techniques mixtes, encadré Blanc
50 x 50 cm

Synaptique est une interprétation visuelle et conceptuelle de la définition de la synapse en un scénario de programmation informatique pour une installation immersive et interactive. Représenté par un écran de projection central, le phénomène synaptique croise collections d'images vidéos, sons, et actions du visiteur en boucles singulières.

Pascale Barret travaille à Bruxelles et sur Internet. Installations audiovisuelles, numériques et performances sont les principales expressions de son travail.

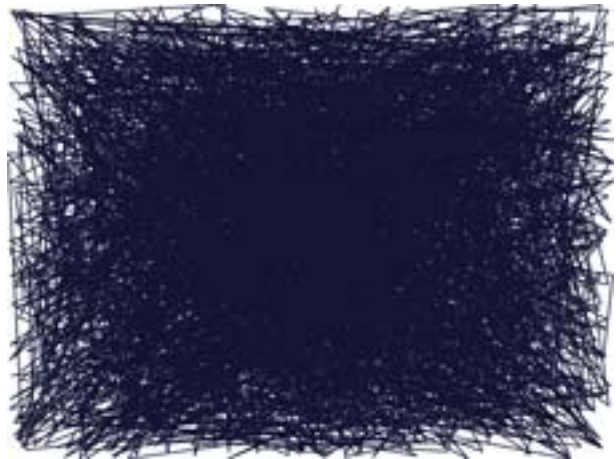
Florent DI BARTOLO

France, 1984

Vit et travaille à Paris.

<http://florent.dibartolo.free.fr/>

Cosmogonie, 2009
Tirage numérique sur Diasec
30 x 40 cm



La Cosmogonie (du grec cosmo- « monde » et gon- « en-gendrer ») était en 1762 définie par le Dictionnaire de L'Académie française, comme « Science ou système de la formation de l'Univers ».

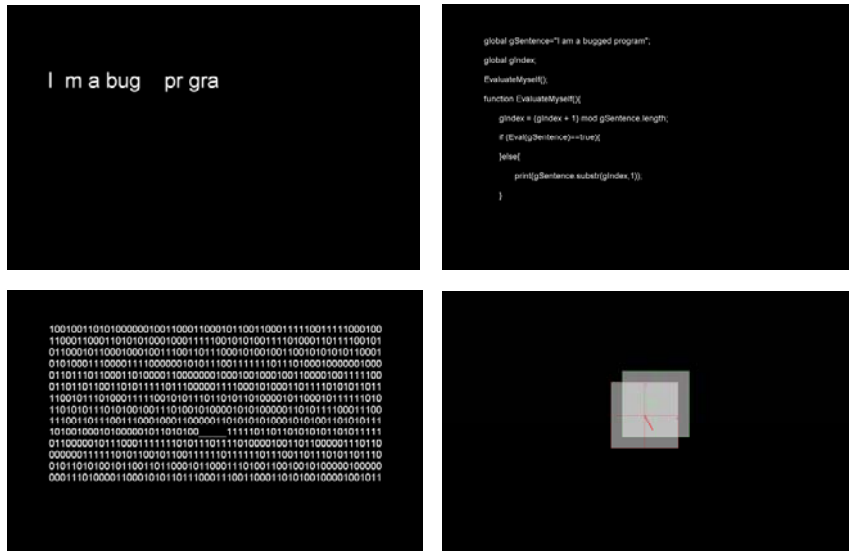
Réalisée à partir d'un seul trait de couleur bleu, l'oeuvre *Cosmogonie* peut-être considérée comme une interprétation visuelle de la formation de l'Univers. La profondeur de l'image est issue de la trajectoire aléatoire que suit le trait bleu sans jamais sortir du cadre de l'image.

Florent di Bartolo est chercheur en Esthétique des Nouveaux Médias à l'Université Paris 8. Il est diplômé des Beaux-Arts de Paris.

Samuel BIANCHINI et Sylvie TISSOT

<http://www.dispotheque.org>

<http://www.anabole.com>



In Realities, I am a bugged program, 2009
 Installation
 Programme sur ordinateur avec quatre écrans

In Realities - I am a bugged program est une installation qui met en œuvre un ordinateur ayant pour tâche d'exécuter un programme bogué. Sous les yeux du public, le programme tente d'écrire ce qu'il est : "I'm a bugged program". Cette situation paradoxale à plus d'un titre est reconduite au sein même du programme : celui-ci, amené à "évaluer" régulièrement une proposition indécidable, est ainsi confronté à une situation rendant impossible la suite de son déroulement, l'obligeant à sans cesse récidiver. À la manière du paradoxe du menteur, chaque échec condamne sa réussite opératoire mais valide en partie ce qu'il énonce. Différentes vérités qui valent suivant le niveau de réalité auquel on les considère. Cette stratification de la réalité est représentée ici par quatre affichages simultanés de ce programme, dont la synchronisation rend perceptible leur source commune. Ainsi, sont donnés à voir, en train de s'écrire sur quatre écrans, le texte en langage naturel, le script (langage d'informaticien) de ce programme, le code binaire ("langage machine") qui en est déduit et la représentation quantique qui peut symboliser la valeur de vérité du paradoxe. À la différence de ses congénères, cette dernière propose une alternative au tout ou rien binaire pour prendre en compte des états intermédiaires, des zones d'incertitude permettant, peut-être, de résoudre certaines formes d'indécision.

Jouant avec des processus informatiques élémentaires tout en les déjouant, cette installation rend perceptibles et même sensibles les formes temporelles qui habitent ces dispositifs aujourd'hui quotidiens et renoue avec certains pans de l'histoire de l'art travaillant sur l'énonciation et ses représentations, en premier lieu, l'Art conceptuel.

Richard CONTE



Pommes libertines, 2005-2009
Tirage ultra-brillant sous Diasec
30 X 30cm

A partir de gravures érotiques de la fin du XVIII^e siècle, et la collaboration des jardiniers du potager du Roi à Versailles, Richard Conte a réalisé une série de pochoirs qui ont servi à « marquer » des pommes d'abord ensachées puis exposées au soleil. Nous nous trouvons là devant le principe même de la photographie mais aussi devant une forme « naturelle » de dessin hors papier. Cette œuvre à plusieurs, qui a mûri et disparu avec les saisons, émancipe par sa charge érotique et symbolique, l'un des plus vieux procédés graphiques du monde : le coup de soleil ! Restent les photos de ces pommes marquées, « confites » par le Diasec et présentées comme des pièces à conviction intouchables. Retour du fruit défendu ?

Richard Conte, artiste plasticien, alterne et enchaîne peintures, actions, vidéos et photographies. Après avoir "joué" deux coupes du monde de football "en peinture" (1998 et 2002), il a exposé ses 64 tableaux-matches au Musée de Busan (Corée); Sa performance Bille en tête avec les joueurs de boules du chalonnais (France) en 2004 a donné lieu à une exposition au Musée Niepce. Depuis 2005, il élabore des fruits et légumes marqués, avec les jardiniers du potagers du roi à Versailles. Un livre intitulé *Pommes libertines* (Emmanuel Pierrat) a été publié en 2008 chez Bernard Pascuito, Paris.

John CORNU

France, 1976
Vit à Paris.
www.johncornu.com

Beauty Shot (Rachelle), 2007-2008
Tirage argentique
80 x 120 cm
Edition 1/3



Réalisés par des tatoueurs professionnels au sein de salons aseptisés, les *Beauty shots* consistent en des tatouages *in situ* de grains de beauté instaurant, sur chacun des modèles présélectionnés, une nouvelle cartographie corporelle anormalement symétrique. Sitôt les actions accomplies, la mimésis est telle qu'il est impossible de distinguer les points ajoutés des grains naturels comme si les données réelles et les données fictives pouvaient se dissoudre l'une dans l'autre, et ce définitivement.

John Cornu développe une oeuvre contextuelle, minimaliste et conceptuelle qui s'inscrit dans le lieu d'exposition de manière à la fois subliminale et manifeste. Partant d'un détail physique du lieu, il opère un travail de reconfiguration qui vient à la fois souligner ce détail et l'évaporer dans la pièce nouvellement créée. Ses pièces empruntent souvent leurs matériaux à ceux du bâtiment pour mieux s'y confondre. À la villa Savoye, architecture caractéristique de le Corbusier, il démultiplie les pilotis d'origine dans un jeu de contamination qui, bien que perturbant l'esthétique moderniste, rejoint certains aspects idéologiques de l'architecte (tel que « le musée à croissance illimité » pensé comme un bâtiment en perpétuel développement).

Les proliférations et autres greffes de l'artiste prennent une dimension nouvelle dans ses pièces récentes, s'écartant des formes géométriques abstraites pour évoquer des formes plus végétales dans une reconquête d'un éden synthétique. Brouillant les limites entre l'espace d'exposition et l'oeuvre qui vient s'y inscrire, il déploie une oeuvre proliférante, un rhizome, qui contamine les autres pièces pour mieux révéler les connexions internes à la stratégie de l'exposition collective et par extension au fonctionnement du milieu de l'art.

(Christian Alandete)

Eric DUYCKAERTS

Belgique, 1953

http://www.galerieperrotin.com/artiste-Eric_Duyckaerts-3.html

<http://www.documentsdartistes.org/artistes/duyckaerts/repro.html>

Depuis des années, Eric Duyckaerts, artiste belge, installé en France, élabore un corpus à base de conférences-performances, de vidéos, d'objets, de dessins et de textes. Ses communications et ses objets sont drôles et intrigants ; ils agissent comme des verres grossissants permettant de regarder de plus près des figures préhistoriques apparentées tels que le carré ou le labyrinthe, des jeux comme la marelle, des problèmes complexes d'analyse logique, ...Eric Duyckaerts a ainsi, entre autre, donné des cours sur les diagonales, la problématique du couple, l'épistémologie du bonheur, l'histoire et le sens du carré. Ses vidéos sont drôles et sérieuses d'une manière qui n'est possible que dans le contexte de l'art, où le sens rôde derrière l'humour et le style.

La phénoménologie, méthode selon laquelle la réalité peut se déduire des objets et de leur observation, prend une dimension toute personnelle chez Duyckaerts : les objets sont déformés de façon humoristiquement plausible, au-delà de l'absurdité d'un comique américain comme Steven Wright. Steven Wright : « Bon, quelle est la vitesse du noir ? » Eric Duyckaerts : « Nous ne pouvons ordonner la structure en lumières/seconde, pas plus que le rôti en fractions d'éléphant. »

Pour lui, l'humour est le prétexte et non le seul but de ses spéculations artistiques sur les possibles théoriques, l'étymologie des mots ou l'idée de Wittgenstein selon laquelle « le sens, c'est l'usage » (nous expliquerions le monde en fonction de l'usage quotidien que nous en avons, cette grille de lecture disparaissant cependant dans l'inconscient collectif à force de répétitions). Sa méthode dérive pour partie de l'art conceptuel et des performances des années 1970. Mais à son épistémologie, à son système de connaissances reposant sur les « pourquoi » et les « peut-être » de sa curiosité artistique, il ajoute l'esquive philosophique, la fiction thérapeutique bâtie sur des distorsions vraisemblables. Lesquelles distorsions s'appuient sur des faits, sur l'histoire et sur des développements raisonnés partant d'analogies cosmologiques pour arriver à une logique mathématique. Son verdict est sans appel : « S'il y a décalage entre certitude et vérité, la certitude de ce décalage sabote sa vérité. »

Experientiae Electricae

www.experientiae-electricae.org



Interac wearing , 2009

Tissus, fibre conductrice, système de son, système de communication électronique

Taille humaine

Chaque costume interactif met une emphase rythmique sur l'acte de marcher en accentuant la conscience des mouvements par un son électronique minimaliste marquant notre parcours diffusé dans le col même du vêtement. Il transforme l'environnement intime de son utilisateur en le dissociant du monde extérieur, conçu comme un vêtement environnemental, une deuxième peau qui recrée un cocon sonore à partir de notre propre rythme. L'ensemble des rythmes mis en réseau définit un portrait localisé et pourtant en constante mobilité des rythmes humains. Le numérique retranscrit une image fragile et éphémère de notre être biologique plus précisément, des multiples interférences de nos êtres biologiques.

Experientae Electricae est un collectif (Natacha Roussel, Michael Roy, Michel Panouillot) de création numérique impliquant des développements parallèles et complémentaires tant artistiques, que dans les domaines du design et de l'électronique. Il intègre des technologies basées sur des principes simples qui par leur multiplication aboutissent à la création d'œuvres multimédia basées sur des interactions collectives et environnementales.

Bernard GUELTON

www.archifiction.org



Le Syndrome de la Grenouille, 2007

Résine et image de peau sur tissu

30 x 38 x 38 cm

Le syndrome de la grenouille évoque une expérience scientifique visant à tester les réactions d'êtres vivants face à la modification de leur environnement. Ainsi, une grenouille plongée dans de l'eau bouillante réagit aussitôt par la fuite, alors que le même spécimen plongé dans une eau progressivement portée à ébullition ne réagit pas à la hausse de température et finit par mourir. La grenouille apparaît ici comme une métaphore de l'espèce humaine. L'extinction massive d'espèces animales et de formes de vie n'a jamais été aussi rapide qu'aujourd'hui mais l'homme veut continuer à croire qu'il est "l'exception". La troisième guerre mondiale a commencé. D'autant plus redoutable qu'elle encore largement invisible.

Bernard Guelton développe depuis 1986 en France et à l'étranger dans des centres d'art, musées, galeries (France, Allemagne, Portugal, Corée) des réalisations qui interrogent les contextes sociaux et architecturaux dans lesquels il intervient. La question des rapports entre architecture et fiction caractérise une partie de ses réalisations conçues pour des acteurs et des lieux à chaque fois particuliers. Ce rapport à la fiction n'est jamais conçu comme une mise à l'écart du monde mais au contraire comme une tentative d'inquiéter les croyances qui fondent l'évidence non plus d'un monde mais de plusieurs suspendus entre évolution et destruction.

Soazic GUEZENNEC

France, 1971

<http://www.soazic.org>

Acid Rain, 2008

Acrylique sur toile de spi, parapluies, nylon,
silicone, papier miroir

Dimensions variables

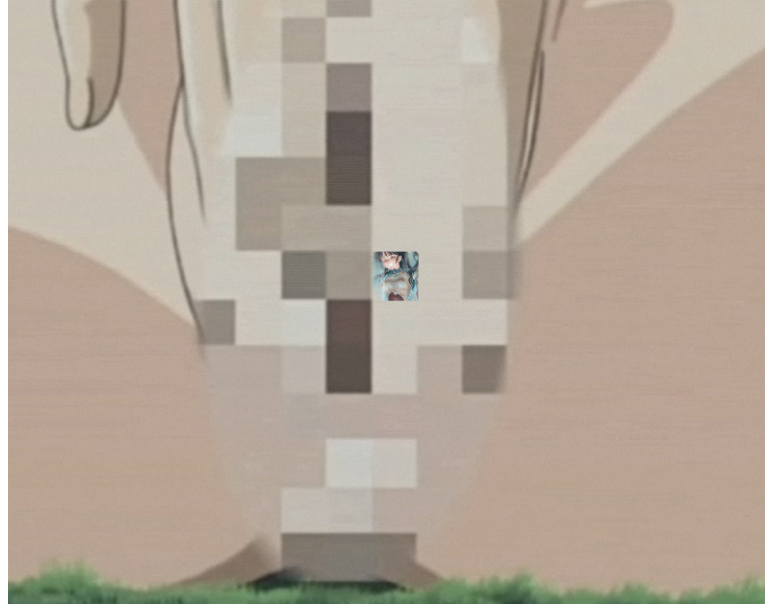


Des parapluies recouverts d'une peinture bucolique sont désintégrés par une pluie acide. En détournant des objets initialement conçus pour protéger l'homme de son environnement, (tente, moustiquaire, parapluie), en les amputant de leur fonction première jusqu'à les rendre inefficaces, Soazic Guezennec met l'accent sur l'insouciance de l'homme et sa vulnérabilité face à la Nature.

Derrière l'apparente légèreté, la menace est perceptible. Il est question d'une « maison finale », tente déchirée perchée sur des gravats d'où s'échappent des sons inquiétants, d'une « boîte à rêves », moustiquaire grouillant de bêtes étranges, de « pluies acides » qui font fondre les parapluies. Le paysage idyllique peint sur la toile s'érode, les ailes des oiseaux se consomment, le ciel se délite, tendant vers un horizon incertain.

Olga KISSELEVA

<http://kisseleva.free.fr/>



Hidden, 2005
Vidéo , 4'10''
Edition de 5

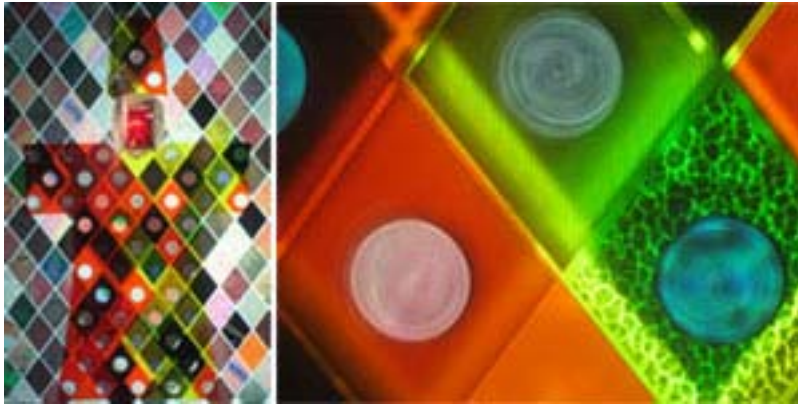
«Tout a commencé par une découverte incongrue dans une chambre d'hôtel à Vladivostok où des DVD de mangas pornographiques étaient mis à disposition du client. Particularité du dessin animé: chaque image à caractère pornographique est censurée par pixellisation. La censure est intégrée à la chaîne de production et de distribution des DVD. Partant de ce constat, il en résulte une série de photographies, *Hidden*, où se cachent des images gores ou zoophiles intégrées de manière aléatoire dans l'image censurée ». Olga Kisseleva

La censure est intégrée à la chaîne de production et de distribution de l'information. Partant de ce constat, il en résulte la série (photographies et vidéo) *hidden* où se cachent des images gores ou zoophiles intégrées de manière aléatoire dans l'image censurée. Mais censurées les images augmentent leur efficacité en introduisant un nouveau degré de codification. Bien que déchiffrables, ces codes deviennent totalement incongrus puisqu'ils n'ont pas de référent dans l'image. Le procédé photographique, chez Olga Kisseleva, passe de la simple saisie de la réalité au décodage métaphorique de ses faces cachées.

Olga Kisseleva se joue des codes et des stéréotypes qui nous entourent pour en prendre le contrôle. A travers la photographie et les nouvelles technologies de l'information, elle a amorcé une recherche autour des mécanismes cognitifs.

ORLAN

<http://www.orlan.net/>



Le Manteau d'Arlequin - Multi-cellules en co-existence - Version 1 (Université de Biologie et d'Anatomie – Laboratoire Symbiotica Perth, Australie), 2007

Video, loop, 7'

Edition de 10

Il s'agit d'une installation mêlant art et biotechnologies, créée avec des cellules vivantes d'ORLAN, de cellules d'origines différentes et même d'animaux. Cette œuvre s'inspire du texte de Michel Serres "Laïcité" en préface de son ouvrage "Le Tiers Instruit". Michel Serres utilise la figure de l'Arlequin comme métaphore du croisement, de l'acceptation de l'autre, de la conjonction, de l'intersection. *Le Manteau d'Arlequin* développe et continue d'explorer l'idée de croisement en utilisant le médium plus charnel qu'est la peau. Il questionne également la relation entre la biotechnologie et la culture artistique.

ORLAN est connue pour les performances qu'elle réalise dans le contexte français des années 60-70 durant lesquelles elle partage avec de nombreux artistes un intérêt renouvelé pour le corps. Pour cette génération, il s'agissait alors d'élargir le champ de l'art à d'autres pratiques que celles, considérées comme éprouvées, de la peinture ou de la sculpture. Avec ORLAN cette réflexion s'avère d'emblée plus complexe et s'incarne dans des séries d'œuvres -photographies, sculptures, performances, vidéos ...- où elle met en cause de manière radicale la possibilité d'une identité féminine individuelle. Aujourd'hui ORLAN continue son investigation sur le statut du corps, en recourant au morphing, sorte de greffe informatique qu'elle opère sur son propre visage. Les logiciels utilisés permettent de suggérer que tout est virtuellement possible, l'artiste ayant atteint sans doute aussi "la limite des possibilités du corps phénoménologique" (Régis Durand). Dans cette série lumineuse des *Self-hybridations* (2000-2002), l'artiste interroge des visages, et des représentations, venus d'autres civilisations (pré-colombiennes, africaines ...), d'autres canons, d'autres normes. Grâce à l'outil numérique, la métamorphose et la transgression de l'identité sont infinies, l'artiste soulignant "les frontières incertaines entre le vivant et l'artificiel". A l'ère des manipulations génétiques, ces séries apparaissent d'une grande actualité.

Maria & Natalia PETSCHATNIKOV

Russia, 1973

www.petschatnikov.de

Experimental Lab, 2009

Installation

Fourrure artificielle, ballons, fontaines,
mécanismes



Les jumelles Maria & Natalia Petschatnikov constituent une entité non seulement familiale mais aussi artistique. Elles travaillent à deux sur tous leurs projets, de la planification à l'exécution. Leur travail prend ancrage dans une éducation à la peinture classique. Surmontant les limites de la peinture contemporaine, elles développent un langage visuel singulier dans des installations et des oeuvres de grande envergure qui jouent sur la structure formelle et un design coloré.

Inspirées par les découvertes et les expériences scientifiques, les sœurs Petschatnikov réalisent leurs installations en fonction des espaces donnés.

« Nous sommes particulièrement intéressées par la frontière transparente existant entre réalité et fiction. Nous nous inspirons des comptes-rendus populaires de découvertes et expérimentations scientifiques. Notre projet 'Lab' explore (dans un sens ironique) le thème des organismes artificiels. Cosy, accessibles, bien que bizarres et inhabituels des « clones » animés par des mécanismes soigneusement cachés se déplacent et interagissent les uns avec les autres, permettant aux spectateurs « d'étudier » leurs comportements.... »

SOCIETE REALISTE

Créée en 2004

www.societerealiste.net



MINISTERE DE L'ARCHITECTURE

Volksballast der Republik, 2007
Ink on paper, 297 x 21 cm

Ministère de l'Architecture est une administration et une unité de production lancée par Société Réaliste en juillet 2006. Cette entité bureaucratique est dédiée à la recherche et au développement de projets liés à différents aspects de la politique de l'espace. Elle propose son travail sous la forme d'études, de communications ou de présentations publiques, quelquefois d'expositions. Depuis sa création, Ministère de l'Architecture s'est attaché à l'étude de la résurgence culturelle nomade dans la Mongolie contemporaine, des membranes territoriales et du nearshoring politique, de l'écomorphisme dans l'architecture des unités d'habitations modernistes, des algonigrammes de la pensée architecturale, du soliton comme paradigme de lecture de l'architecture post-moderne, du zonage durable par les zones franches ainsi qu'au développement d'une exposition internationale dédiée aux états disparus.

Cette phase du projet Ministère de l'Architecture consiste en l'exposition d'une déclaration ministérielle concernant les « blocs » comme unité de perception. La déclaration ministérielle est un fax (10 pages A4, papier à en-tête officiel, noir et blanc), dans le lettrage caractéristique du Ministère, Uni0553. Cette déclaration ministérielle est destiné à être le scénario d'une future exposition.

Société Réaliste est une coopérative parisienne de recherche et de production, créée par Ferenc Gróf et Jean-Baptiste Naudy en juin 2004. Elle travaille par le design politique, l'économie expérimentale, l'ergonomie territoriale et le conseil en ingénierie sociale. Polytechnique, Société Réaliste développe ses schémas de production à travers des expositions, des publications et des conférences.

Yann TOMA

www.ouest-lumiere.org



Flux Induction Ouest-Lumière, Stockholm, 2008
Photographie argentique
100 x 70cm

Inspirée de l'expérience de Michael Faraday, la compagnie Ouest-Lumière, à travers le Cabinet M, a mis en place un laboratoire d'expérimentation qui propose à une quantité d'abonnés de l'entreprise d'énergie de participer à des séances de charges électromagnétiques. L'oeuvre proposée est une fidèle transcription de ce que les différents cobayes qui prêtent leurs corps à Ouest-Lumière endurent quotidiennement, une subtile alchimie entre émerveillement et dangerosité. Ouest-Lumière développe un programme de voyage dans le temps parallèlement à sa politique de prospection électromagnétique.

Yann Toma est artiste et chercheur. En récupérant des éléments d'archives de l'ancienne compagnie d'électricité Ouest-Lumière au début des années 90, il s'est approprié un réseau symbolique, une infrastructure usinière dont il a fait son territoire de recherche et la matière même de son activité. Si différents champs d'opération reflètent aujourd'hui les manifestations de Ouest-Lumière, il s'agit avant tout d'un réseau immatériel que l'artiste a constitué patiemment, un réseau reposant sur la notion d'énergie.

Carmela URANGA

Washington, 1968

<http://anton-weller.com/artistes/uranga/uranga.html>



Point de Vue
Carte plastifiée
143 x 83 cm

Il s'agit d'une carte du monde eurocentrique et plastifiée suspendue à la vitrine de la galerie. Les pays ont été découpés et enlevés laissant les frontières politiques. A l'extérieur de la galerie, le planisphère prend l'apparence d'une sorte de dentelle flottante, dont quelques parties sont en train de se décoller, comme de la vieille peinture d'un mur humide.