

RECTIFY 2016-19



VINCENT BETBEZE
[BTBZSTUDIO] - WWW.VINCENTBETBEZE.COM
PORTFOLIO ART WORKS 2019 - SELECTED WORKS

BIOGRAPHY

Né en 1983 à Tarbes, Vincent Betbeze vit et travaille entre Montpellier et Paris. Diplômé de l'École Supérieure d'Art des Pyrénées à Pau et de l'École Supérieure des Beaux Arts de Montpellier, il présente son travail en France et à l'étranger.

Il a participé à plusieurs expositions nationales et internationales, en particulier au Musée d'Art Moderne et Contemporain (Saint-Étienne FR, 2010); Cross-border festival Extra 11 (Annecy-Genève FR-CH, 2011); Le CENTQUATRE, Jeune Création (Paris FR, 2010, 2011, 2012); XV Biennale of Young Creators from Europe and the Mediterranean (Thessaloniki GR, 2011); Façade Video Festival (Plovdiv BG, 2012); Retour de Biennale BJCEM, Galerie Château de Servières (Marseille FR, 2012); Juni Gallery (Kiel DE, 2012); Festival Art Souterrain / Nuit Blanche (Montréal CA, 2013); Galerie Jeune Création (Paris FR, 2013); La PANACÉE Centre d'Art (Montpellier FR, 2009, 2014, 2016); Musée Gassendi & CAIRN Centre d'Art (Digne-les-bains FR, 2015); DIGITAL WEEK France - International (Paris FR, 2015); Podroom Gallery - Kulturni Centar Beograda (Belgrade SR, 2016); Les Abattoirs - FRAC Midi-Pyrénées (Toulouse FR, 2016-17), FRAC Occitanie (Montpellier, 2017-18); Nuit de la culture (Esch-sur-Alzette, LU, 2018)

De nature protéiforme, ses recherches se déploient de la vidéo à l'installation, incorporant film, objets, interventions et systèmes vivants, influencés par l'histoire du cinéma et des sous-cultures métissées de faits sociaux, historiques ou scientifiques. Il crée des dispositifs où lumières, sons, odeurs, programmations et biotechnologies interagissent et immergent le visiteur dans une logique d'agglomération dynamique où l'expérience de la polysensorialité joue un rôle prépondérant. Sa pratique tend à mettre en place des protocoles de productions divers et variés qui traversent les frontières et les disciplines au profit d'une pluralité d'expériences et de lectures individuelles. Ces projets le mène à collaborer avec des chercheurs, scientifiques, programmeurs, musiciens et acousticiens, ainsi que de s'associer régulièrement à d'autres artistes; il en découle des propositions qui sont généralement propres à un contexte et qui ne prennent leurs véritables formes qu'au croisement de rencontres intermédiaires et d'un contact avec son public.

ARTIST STATEMENT

Le travail de Vincent Betbeze s'élabore au travers d'une multiplicité de médium qui nécessite la recherche empirique et substantielle d'une expérience composite. Il s'intéresse aux pratiques installatives, qu'elles soient performatives, immersives ou d'interventions au travers desquelles il conçoit protocoles et dispositifs visant à faire de la science-fiction un scénario en temps réel, tout en étant partie prenante de son déploiement et de ces répercussions au sein d'un système normé. Les projets de l'artiste partagent tous la même dynamique d'une écriture qui porte l'attention sur l'acte de production ainsi que sur le présage de l'œuvre elle-même, entre l'urgence manifeste de son expression et le constat formel de son avènement. Ils ont pour point commun une esthétique du passage à l'acte qui s'attache à rassembler un ensemble de conditions pour qu'advienne un Événement. Que ce soit par le biais de la réappropriation d'objets ou de situations, de remakes ou d'interventions spécifiques sur sites, ces projets défient les conventions de temps et d'espace selon une logique d'incertitude. Régie par leurs propres formes d'autorité, ces derniers revendiquent une certaine forme d'autonomie qui déborde petit à petit d'elle même pour acquérir une fonction émancipatrice aux angles morts des dispositifs engendrés. Pour parvenir à ces résultats, Vincent met en place des protocoles d'intrications du réel et de ses représentations qui participent à la production d'une seule et même figure comme la résolution d'une esthétique qui ne serait non plus représentative, mais constitutive de contingences, vecteurs de réalités plurielles. Le projet en lui-même, son événement, ses états et ses commentaires répondent au même paradigme à la fois productif et paradoxal, d'un écosystème nécessaire à l'œuvre.

HABEAS CORPUS

PAR MICHAËL VERGER-LAURENT, 2014-18

Imaginons l'intérieur d'une salle de cinéma. Le confort de ses sièges, la douce pénombre qui y règne, l'ambiance lénifiante qui encourage le spectateur à prendre ses aises, à se sentir en sécurité, à abaisser les défenses qu'il oppose d'ordinaire au monde ; voyons maintenant comment nous reproduisons à titre individuel – pour la plupart d'entre nous – ces conditions idéales pour apprécier au mieux n'importe quelle forme de spectacle ; comment nous créons des « home cinemas » dans nos foyers. Le « contrat » spectatoriel que l'on retrouve ici s'accompagne de la garantie implicite d'une neutralité des images, de leur contrôle strict dans un cadre précis. Rares sont les démarches qui interrogent ce dispositif de représentation en lui-même plus que le contenu, la forme ou le fond des représentations. Vincent Betbeze démontre pourtant à travers ses œuvres que le dispositif engagé n'a rien d'anodin dans la perception de cette représentation, et au-delà dans l'impact que celle-ci peut avoir sur nous. Son postulat s'inscrit totalement à rebours de cette croyance largement partagée d'une neutralité du cadre perceptif. Ce dernier a autant d'importance que le fait de percevoir en lui-même, les images suscitées sous cette forme idéale ont un effet réel, elles contaminent notre monde, le pénètrent, nous influencent considérablement, notamment dans les domaines sensible, émotionnel, psychologique, à titre individuel comme collectif ; elles peuvent littéralement façonner notre environnement, du fait de la suspension de notre méfiance rationnelle en ce qui les concerne.

Ce dispositif de représentation crée une disponibilité en chacun de nous, l'ouverture à une acceptation généralisée sous prétexte d'une présentation sécurisée. Le problème en ce qui le concerne est qu'il n'est pas circonscrit à la salle du cinéma ; reproductible, il est désiré par la plupart du fait du sentiment de protection qu'il participe à créer. Si cette dissémination a lieu, c'est en général au détriment des événements auxquels nous pouvons être confrontés, qui sont simplifiés, réduits à leurs lignes de moindre résistance : le modèle de la mise en situation spectatorielle peut être appliqué à tous les environnements ; on peut penser en cela à l'expérience touristique qui est, dans la plupart des cas de figure, une déclinaison du statut de spectateur (et du dispositif de spectatorisation) dans la réalité.

Vincent Betbeze propose un renversement complet de cet appareil à voir, tout en en signalant les caractéristiques délétères : nivellement des occurrences sensibles, suspension de l'impulsion à agir (et à interagir), phénomène de détachement ou d'indifférenciation. Pour parvenir à ce résultat, Vincent n'hésite pas à user d'une certaine violence : le contenu du réel n'est pas atténué à l'intérieur du dispositif, c'est le dispositif qui est aménagé pour générer du réel, en créant des états psychologiques inquiétants et complexes. Des œuvres comme **237** ou **Pluie Noire** expriment ce principe en convoquant des films qui pénètrent brutalement l'espace intime du spectateur en enrichissant ses perceptions de stimulus envahissants (multitude d'oiseaux évoquant le film homonyme d'Hitchcock dans un cas, lourd parfum de whisky convoquant le délire de *Shining* dans l'autre). Le décalage impliqué permet d'identifier une caractéristique du processus à son ordinaire : le spectaculaire implique une domination du regard sur le corps comme sur les autres sens. Le regard implique naturellement une distance (entre l'œil et ce qu'il peut voir) qui vaut comme une sécurité et initie cette recherche permanente d'une position d'observation, voire de surplomb – l'œil est là pour régner.

Renversement de la machine cinématographique comme de la position qui lui est associée : le corps n'est plus mis à la disposition de l'œil, nous libérant ainsi de la fascination pour le contrôle qui nous traverse tous, l'expérience offerte devient composite, irréductible à une

dimension uniquement symbolique. Autre forme d'approche, la mise à nu, par le biais d'un recours à l'abstraction ou au brouillage du flux, du dispositif dans tout son artifice : dans **#melancholia** comme dans **The Funny Game**, la brusque disparition de la substance visuelle ou son altération renvoie le spectateur à sa position comme à son propre corps, qu'il soumet à travers le processus narratif à un mécanisme d'assujettissement d'autant plus puissant qu'il est largement admis (voire encouragé) socialement. À l'inverse, la mécanique de zoom lancée dans **Blow-Up Extended**¹ vaut comme une dissection infinie opérée par un œil surpuissant, forçant l'image à muer en conséquence, changeant le focus de l'incarnation. Les images fantômes générées par **Necromancy Sweet**² pose la même question d'un œil investi de pouvoirs inédits qui, en prenant son indépendance, imposerait sa lecture et s'arracherait au corps pour donner symétriquement substance aux images.

La banalisation de cette transformation, de cette soumission regard/corps, et l'omniprésence des images qui en découle ne sont pas sans conséquence sur notre vie psychologique, on peut même considérer que cette conformation en constitue désormais largement la substance – c'est s'arracher de cet état, s'incliner à agir dans un monde ouvert et hasardeux qui demande un surplus de volonté, une réflexion ou une distance critique. Enveloppés dans ces fauteuils confortables qui se sont refermés sur nous comme des pièges, nous sommes désormais à la merci d'un flux continu et inarrêtable qu'il nous faut nourrir en permanence de représentations de plus en plus neutralisées. Fuite éperdue du temps qui pourrait provoquer un sentiment violent d'angoisse si elle n'était accompagnée de la constitution d'une archive de taille équivalente, de l'enregistrement absolu de tout le défilement que permet le développement des ressources numériques. De par cette externalisation appareillée, et parce que nous pouvons nourrir l'illusion (auto)complaisante que nous prendrons un jour le temps de consulter cette archive, nous nous plongeons dans un état psychologique de plus en plus instable et fragile, coupé de toute racine, proche de la transe inconsciente – le numérique devient ainsi une prothèse mentale autant que physique, il acquiert un statut architectural, de fondement, permet de faire affleurer une surface infinie (dissimulant un impensé démesuré), sous l'empire finalement dérisoire d'un regard désarmé.

Cette pyramide est bien fragile, un rien peut la menacer. Il suffit d'évoquer une violence faite au flux (**Géhenne**) ou une lèpre inquiétante (**Metastasis**) pour provoquer un dérangement, un vacillement qui menace de rapidement se répandre. Vincent Betbeze ne construit cependant pas son travail sur une attaque sans nuance d'une pratique sans doute trop ancrée pour être annihilée sans nous mettre aussitôt en danger ; s'il veut attirer notre attention sur ce phénomène, cette mise à disposition permanente, c'est pour nous permettre d'en enrichir l'expérience, d'en chercher les racines plus profondes (**Chaosmos**, **LNE**), d'y trouver notre compte d'une manière moins immédiatement reliée à une angoisse pure (**Rosemary**). Vincent accuse la confusion contemporaine qui s'opère dans tout ce que l'on peut voir et ressentir ; l'accélération du flux a quasiment fait disparaître toute possibilité de distance critique, les stimulus sont donc pris pour argent comptant, sans que se pose la question de leur statut. De là, un questionnement sur l'art lui-même, qui peut tomber à son tour dans les mêmes travers lénifiants par le biais de la normalisation de la relation muséale, de l'auto-célébration et du renouvellement maniaque du spectaculaire.

¹ Œuvre en collaboration avec Sarah Vialle

² Œuvre en collaboration avec Sarah Vialle

VERTIGE DES IMAGES

PAR MICHAËL VERGER-LAURENT, 2018

Des hauteurs où nous nous pensons, il suffirait d'accomplir un pas en avant des projections de notre propre mythologie – de faire advenir notre science-fiction – pour éprouver le vertige de nos aspirations comme de nos prétentions confrontées au monde.

Vincent Betbeze explore une des limites actuelles les plus criantes de l'art, à contre-courant certainement de ceux qui en font un marché s'auto-justifiant étroitement par sa seule viabilité économique. Mais en dehors de rapporter de l'argent, qu'a-t-il à dire sur le monde ? Quel est, non pas le message qu'il a à faire passer, mais la place qu'il a à tenir pour ne pas être un objet de consommation comme un autre ? Qu'il soit si difficile de répondre à cette question aujourd'hui en dit beaucoup sur l'absence de réflexivité d'une grande majorité de la production artistique actuelle quant aux questions qu'elle soulève – ou devrait soulever.

C'est à ce problème que s'attelle Vincent Betbeze, en y mêlant une réflexion sur le cinéma, en tant qu'art de masse, et la production d'images, en tant que pratique maintenant universelle. Sa démarche procède en cela d'une prise de risque : il cherche à exposer la fragilité du statut artistique, du discours qu'il produit, là où d'autres luttent pour le graver dans le marbre ou profitent simplement de l'inertie acquise de sa sacralité ; il explore frontalement les nouveaux horizons qui se présentent, sans a priori moraux mais comme de réels questionnements sur ce qu'ils impliquent.

Il y a dans toutes ses œuvres la même idée de créer une union précaire entre des éléments apparemment contradictoires – et par là même d'expérimenter l'incongruité relative de notre vécu technologique et surpeuplé d'images face à des éléments naturels demeurant presque douloureusement neutres. Non pas hostiles, mais indifférents, de simples bornes auxquelles mesurer notre éloignement actuel des conditions réelles de notre existence. Ceci étant posé, les rapprochements effectués prennent une autre dimension : notre propension à inventer une contre-vie, une vie rêvée, loin des contraintes effectives liées à notre statut d'êtres biologiquement limités, passe par le biais d'un imaginaire technologique et d'une narration toujours plus fantaisiste. Ensemble ils se développent par la production d'images, et l'omniprésence des appareils d'enregistrement. Comme si le fait de stocker indéfiniment ces images pouvait nous permettre de recouvrir entièrement le monde de nos fantasmes. On pourrait presque dire que Vincent Betbeze prend ce défi au sérieux – et c'est en cela qu'il interroge les limites de sa pratique, comme nos limites en tant que nous nous projetons dans le monde (et comme l'art devrait toujours le permettre). Cela passe par la mise en valeur de l'instant de la confrontation entre ces deux forces, en tant qu'événement susceptible de démontrer la vanité de nos aspirations et de la forme qu'elles peuvent prendre. Premier pas salutaire pour changer d'attitude envers notre environnement.

[...]

Ces œuvres prolongent une dimension déjà présente en sourdine dans le travail de Vincent Betbeze, en développant une certaine poésie de cette mélancolie narrative, c'est-à-dire de la déconstruction abrasive des fictions de confort que nous nous offrons. Et si sous l'aveuglement induit par nos usages, des courants profonds de communication continuaient à circuler entre le monde et nous ? De ceux peut-être procédant d'un sens du divin auquel il nous sera toujours difficile de donner une forme facilement préhensible.



VINCENT BETBEZE - [BTBZSTUDIO] - WWW.VINCENTBETBEZE.COM

MAIL : VINCENT.BETBEZE[AT]GMAIL.COM TEL : + (0) 675 687 372 STUDIO : 11 QUAI DES TANNEURS 34090 MONTPELLIER - FR
NUMÉRO D'ORDRE MAISON DES ARTISTES : B 308 780 NUMÉRO DE SIRET : 751 587 130 00020 CODE APE : 9003 A

(b. 1983, Tarbes - France)

Lives & works in Montpellier and Paris

(* with catalogue)

SOLO EXHIBITIONS

- **2016-17** MEZZANINE SUD, Les Abattoirs - FRAC Midi-Pyrénées, Toulouse, FR
- **2015** ROSEMARY, CAIRN Art Center, Digne-les-Bains, FR
- **2014** NOCEBO, LIVING ROOM Contemporary Creation Space, Montpellier, FR *
- **2013** DEUS EX MACHINA, Galerie Jeune Création, Paris 18, FR
- **2012** STARLIGHT 3.4, event, site-specific work during Festival 100 Pourcents, KAWENGA Territoires Numériques, February 1st, Montpellier, FR *
- **2011** STAR OFF, event, site-specific work at Laboratoire d'Art d'Aujourd'hui, La Bifurk, November 10, Grenoble, FR
- **2010** STARLIGHT 0.1a, event, site-specific work at Superior Art School of Annecy (ESAAA), June 28, Annecy, FR
- **2009** ENGRAMME (n.m.), Galerie Saint Ravy, Montpellier, FR

GROUP EXHIBITIONS

2018

- DE L'INFLUENCE DES RAYONS ALPHA, group exhibition, Galerie Vasistas, Montpellier, FR
- NUIT DE LA CULTURE, curated by Mathilde Ayoub, Esch-sur Alzette, Luxembourg, LU

2017

- L'IMPOSSIBLE MORDANT PHYSIQUE, group exhibition curated by Emmanuel Latreille FRAC Occitanie, Montpellier, FR
- MEETING#3 - L'EXPÉDITION FANTÔME, group exhibition curated by Manuel Pomar Lieu-Commun, Artist Run Space, Toulouse, FR

2016

- ABOUT POROSITY II, group exhibition curated by Milan Tutunović Podroom Gallery - Kulturni Centar Beograda, Belgrade, Serbia, SR
- DRAWING ROOM 016, Drawing Art Fair, As invited artist by Galerie Aperto - Curated by Johana Carrier & Joana Neves / Roven platform La PANACÉE Art Center, Montpellier, FR
- EDITIONS #4, presentations of artist's editions following Living Room's residencies La PANACÉE Art Center, Montpellier, FR *

2015

- MOSH PIT, events and site-specific works, invited by Jérémie Dauliac Le 102, 38 and 102 rue d'Alembert, Grenoble, FR
- DIGITAL WEEK - FRANCE/INTERNATIONAL, Curated by Dominique Moulon & Franck Bauchard, Maker sur Seine - Cité internationale des arts, Paris 4, FR
- ENVIRONNEMENTS SONORES, Curated by Nadine Gomez & Bertrand Riou, Musée Gassendi, Digne-les-bains, FR
- 12e SEMAINE DU SON, events, site-specific works with students of IDBL Art School as Invited artist by Bertrand Riou & Laurent Charbonnier, Digne-les-Bains, FR *

2014

- EXIT PROJECT, events and collaborative site-specific works, Session #1, July 2014, site undisclosed, FR *
- RANDOM() / 59e SALON DE MONTROUGE, as invited artist by Nicolas Lebrun, Le Beffroi, Montrouge, FR *
- DERNIÈRES NOUVELLES DE L'ETHER, Curated by Franck Bauchard & Sébastien Pluot, La PANACÉE Art Center, Montpellier, FR

2013

- XYZ ET PLUS : DE L'IMPORTANCE DU VIDE, invited by Didier Hébert-Guillon, Angle Contemporary Art Center, la Roche sur Foron, FR
- SUR DÉMESURE, curated by Point De Fuite and IPN, Local IPN, Toulouse, FR
- TROCART, curated by Bureau des Arts et Territoires, 12 boulevard du Jeu de Paume and its surroundings - Montpellier, FR
- RANDOM(), Curated by Nicolas Lebrun, an invitation to 19 artists, Galerie Aperto, Montpellier, FR *
- FESTIVAL ART SOUTERRAIN / NUIT BLANCHE DE MONTRÉAL, site-specific work, Metro Square Victoria - OACI place de la Cité Internationale, Montréal, Quebec, CA

2012

- RETOUR DE BIENNALE DES JEUNES CRÉATEURS D'EUROPE ET DE LA MÉDITERRANÉE, Galerie Château de Servières, Marseille, FR *
- JEUNE CRÉATION, International Exhibition of Contemporary Art, Le CENTQUATRE, Paris 19, FR *

- FAÇADE VIDEO FESTIVAL, International Video Art Festival, Art Today Association, Center For Contemporary Art - Plovdiv, Bulgaria - BG *
- EPISODE 21, Franco-German exhibition, Juni Gallery, Kiel, Germany, DE

2011

- UNE PARTICULIÈRE ATTENTION, curated by Bertrand Riou, Galerie Saint Ravy, Montpellier, FR
- JEUNE CRÉATION / CONDUCTION, as invited artist by David Zerbib supported by the foundation Ricard, Le CENTQUATRE, Paris 19, FR *
- 15th BIENNALE OF YOUNG CREATORS FROM EUROPE AND THE MEDITERRANEAN, curated by Stephanie Bertrand, Efi Haliivopoulou & Christos Savvidis, Port of Thessaloniki, Greece - (GR) *
- MELROSE PLACE, Fort de l'Esseillon La redoute Marie-thérèse, Avrieux, FR
- THE AESTHETICS OF FRONTIÈRES, during the cross-border festival Extra 11 (Annecy, France - Genève, Switzerland), curated by Charlotte Poisson, Bonlieu Scène Nationale, Annecy, FR-CH
- EMPREINTES NUMÉRIQUES V, 5e rencontres autour des arts électroniques, Centre culturel Bellegarde, Toulouse, FR *
- EPISODE 21/21 MIN INFUSION, Franco-German exhibition, Espace Pol'N, Nantes, FR

2010

- JEUNE CRÉATION, as artist invited by the LAAC, Le CENTQUATRE, Paris 19, FR *
- OPENING STUDIO, event, preamble to Starlight 1.04 PnPE, site-specific work at Espace Dimanche, Annecy, FR
- EN COURS DE TRAVAUX/TRAVAUX EN COURS, curated by Jean-Marc Cerino, Musée d'Art Moderne et Contemporain, Saint-Étienne, FR

2009

- LA PREMIÈRE PIERRE, La PANACÉE Contemporary Art Center -Cité d'artistes, Montpellier, FR

2008

- ENDORMISSEMENT, le Living Room, Pau, FR
- APPARTEMENT I, 41 rue du Maréchal Joffre, Pau, FR

2007

- SUBLIMÉDIAFRAGMENTATION, L'imparfait, Pau, FR

ART RESIDENCIES

- **2014-15** CAIRN Art Center - IDBL Art School, Digne-les-Bains, FR
- **2014** LIVING ROOM, Contemporary Creation Space // NOCEBO // Montpellier, FR
- **2014** EXIT PROJECT // Site-specific Research & Studies // Session #1, site undisclosed, FR
- **2013-14** LA PANACÉE Art Center // LNE part. 2 // Montpellier, FR
- **2012** LA PANACÉE Art Center // LNE part. 1 // La Fabrique de Théâtre, La Bouverie, Belgium, BE
- **2012** KAWENGA Territoires Numériques // STARLIGHT 3.4 // Montpellier, FR

AWARDS & GRANTS

- **2018** Grant - Dispositif d'Aide à la Création - Région Occitanie, FR
- **2018** AIC Grant - Aide Individuelle à la Création - DRAC Occitanie, FR
- **2016** Mezzanine Sud Prize, Les Abattoirs - FRAC Midi-Pyrénées / CIC Bankgroup, Toulouse, FR
- **2016** AIA Grant - Allocation pour l'Acquisition de Matériel - DRAC Languedoc-Roussillon, FR
- **2015** AIC Grant - Aide Individuelle à la Création - DRAC Languedoc-Roussillon, FR
- **2014** Nomination to the Mezzanine Sud Prize for the region of Languedoc-Roussillon, FR
- **2011-12** [SCAN] Grant, Soutien à la Création Artistique Numérique, DRAC Rhône-Alpes, FR
- **2011** AIC Grant - Aide Individuelle à la Création - DRAC Languedoc-Roussillon, FR
- **2011** Laureate of the 15e BJCEM for the city of Montpellier, FR-GR
- **2010** Award Initiatives Jeunes delivered by the Banque Populaire du Sud, FR
- **2010** Grant Culture-Actions Grant delivered by the Crous of Montpellier, FR

WORKSHOPS, RESEARCH & ARTIST TALKS

- **2017** RESEARCH GROUP, COSA - Biomimétisme w/ ICGM, IES, ENSAM & ESBAMA, FR
- **2016** WE FRAC, Artist's face to his work, Les Abattoirs - FRAC Midi-pyrénées, FR
- **2015** WORKSHOP & CONFERENCE, IDBL Art School, invitation from Bertrand Riou & Laurent Charbonnier, Digne-les-bains, FR
- **2014-16** ARTIST INTERVENOR, Technical Research & Studies with a high school terminal group, headed by Bruno Lusven - Lycée Jean Mermoz, Montpellier, FR
- **2014** CONFERENCE, Residency work introduction to a high school student, LIVING ROOM Contemporary Creation Space - Montpellier, FR
- **2012** VISITING ARTIST, during APREM Exploration(s) #1 - invitation from Franck Bauchard, Le Cri & La Panacée - La fabrique de théâtre, La Bouverie, Belgium, BE
- **2012** WORKSHOP & CONFERENCE, Starlight 3.4, KAWENGA Territoires Numériques, Montpellier, FR
- **2011** ARTIST INTERVENOR, «Conduction» during Jeune Création 2011 - headed by David Zerbib Le CENTQUATRE, 5 rue Curial Paris 19, FR

- **2011** CONFERENCE, French Institute of Thessaloniki - Meeting/Introduction to a school group during BJCEM, Thessaloniki, Greece, GR
- **2011** ARTIST INTERVENOR, «Format: instrument» during Jeune Création 2010 - headed by the LAAC, Le CENTQUATRE, 5 rue curial Paris 19, FR

PUBLICATIONS

-
- **2018** Revue Offshore #48 // VERTIGE DES IMAGES // text by Michaël Verger-Laurent
 - **2018** Revue Multiprise n°33 « ISTHMES » // Habeas Corpus // text by Michaël Verger-Laurent
 - **2016** Catalogue Living Room's Retrospective // text by Michaël Verger-Laurent
 - **2016** Multiple Edition The Artifact & Living, post residency production by the Living Room
 - **2014** Catalogue EXIT Project, Self publishing of the events // text by Michaël Verger-Laurent
 - **2014** Catalogue of the 59e salon de Montrouge // text by Christophe Donner
 - **2014** Catalogue Dernières Nouvelles de l'Éther, publishing by La PANACÉE, Montpellier
 - **2013** Digital catalogue Random(), les façades - galerie Aperto - Nicolas Lebrun
 - **2013** Revue Multiprise n°27 // Sur DéMesure // text by Gwendoline Sauzeau
 - **2012** Catalogue Retour de Biennale à Marseille 2012, publishing Espaceculture, Marseille
 - **2012** Catalogue of the Jeune Création 2012, publishing by Jeune Création, Paris
 - **2012** Catalogue Façade Video Festival, publishing 2013 of the festival, Plovdiv
 - **2012** Catalogue Are you 100 % experienced ? festival 100 %, Montpellier
 - **2012** Catalogue Kawenga Territoires Numériques, bimonthly program 2012
 - **2011** Catalogue of the Jeune Création 2011 // CONDUCTION // text by David Zerbib
 - **2011** Catalogue Symbiosis? - XV Biennale of the Mediterranean - Thessaloniki
 - **2011** Catalogue of the BJCEM, publishing by Espaceculture, Marseille
 - **2011** Catalogue of the festival Empreintes Numériques # 5, publishing 2011, Toulouse
 - **2010** Catalogue of the Jeune Création 2010 // FORMAT : INSTRUMENT // text by the LAAC

INTERVIEWS & MEDIAS

-
- **2018** Radio Interview // De l'influence des rayons alpha // Radio Campus Montpellier
 - **2018** Podcast Report // Destination Collections #14 - FRAC Occitanie, Montpellier // Point contemporain Pratiques Critiques - Mathilde Ayoub
 - **2016** Video // Prix Mezzanine Sud - Les Abattoirs-FRAC Midi-Pyrénées, Toulouse
 - **2014** Video interview // LNE // Dernières nouvelles de l'Ether - La Panacée, Montpellier
 - **2012** Radio Interview // Robex Plato-Radio (radio Grenouille) // Back of two artists from Thessaloniki, group exhibition - Retour de BJCEM, Galerie Château de Servières, Marseille
 - **2012** Radio Interview // radio Campus - Larsen // about Starlight 3.4 for the opening of the Festival 100% - residency output at Kawenga, Montpellier
 - **2011** Radio Interview // radio FMR - festival Empreintes Numériques #5 // from the evaporation of the notion of authorship - Centre culturel Bellegarde, Toulouse
 - **2010** Press Conference // Award Initiatives Jeunes // Banque populaire - laureate 2010
 - **2010** Video Interview // Award Initiatives Jeunes // Banque populaire - laureate 2010

EDUCATION

-
- **2010** DNSEP (MFA) Art option, Jury Mention, École Supérieure des Beaux-Arts de Montpellier - MoCo, FR
 - **2008** DNAP (BFA) Art option, Jury Mention, École Supérieure des Beaux-Arts de Montpellier - MoCo, FR
 - **2005-07** École Supérieure d'Art des Pyrénées - Site de Pau, FR



SELECTED WORKS

NO CHRONOLOGICAL ORDER | (*) EVOLUTIVE OR SERIAL PROJECTS

LNE P. 10

ROSEMARY P. 12

LES VARIATIONS DU VIDE P. 14

ANAGRAMME P. 16

SWAN LAKE P. 18

BREAKING THE LIGHTS* P. 20

REQUIEM FOR HC P. 22

RECTIFY* P. 24

METASTASIS P. 26

PLUIE NOIRE P. 28

INFLUENZA REPLICANT SYMBIOSIS P. 29

237 P. 30

CONDUCTION P. 32

THE FUNNY GAME P. 33

CHAOSMOS P. 34

ALTERNATIVE ENDINGS P. 36

BLOW-UP EXTENDED P. 38

NECROMANCY SWEET P. 40

GEHENNE P. 42

FIRE WALKS WITH ME P. 44

THE ARTIFACT & LIVING P. 46

COSMOLOGIA P. 48

META* P. 49

#MELANCHOLIA P. 52

ENGRAMME (n.m.) P. 54

RUSTALGIA P. 56

FROM TIME TO SPACE P. 58

POP-UP P. 60

DNA P. 62

STARLIGHT* P. 64

STAR OFF* P. 66

UNLEASH P. 68



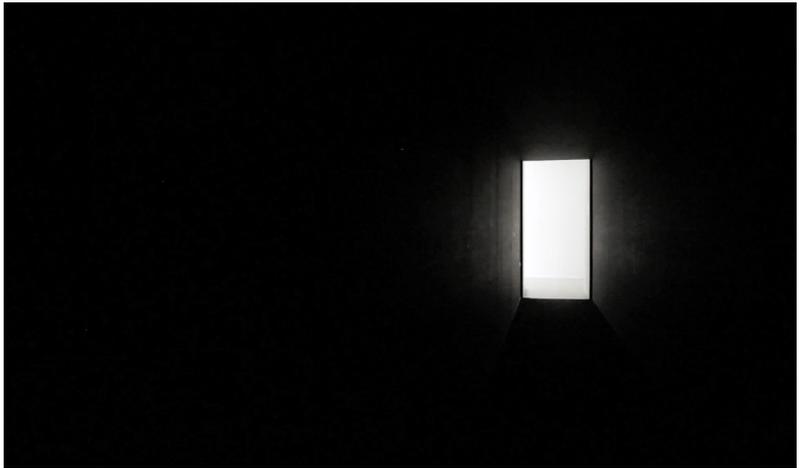
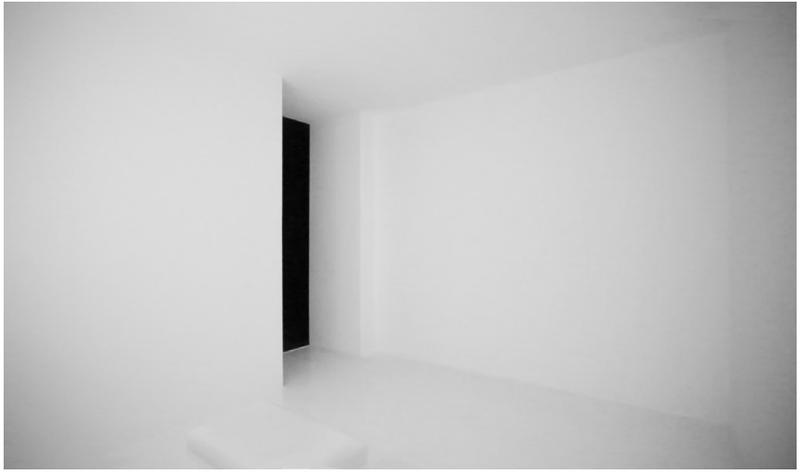
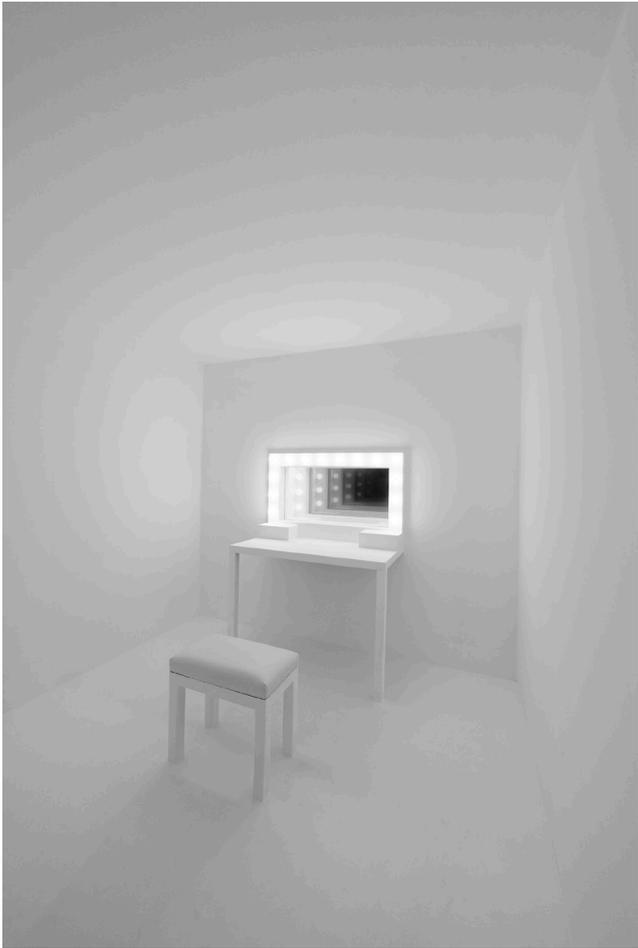
Dispositif architectural immersif, dimensions variables - Production : La Panacée - Montpellier
 TECHN | Module architectural de 33,32m², volumes monobloc MDF, peintures spécifiques, moquette noire, ampoules LEDs, miroir, miroir-espion, transducteurs, amplificateurs, caisson de basse, stroboscope, modulateur électronique, ordinateur, dispositif de commande électrique par protocoles DMX et Midi, onde stationnaire, fréquence infrasonore de 18,98Hz
 Projet réalisé avec l'aide de CHD Art Production, Kerwin Rolland & Sonia Paço Rocchia

P. 10

Dispositif immersif qui résulte d'un protocole d'équivalence physique à des phénomènes psychiques et parapsychologiques. L'installation LNE se développe sous la forme de modules architecturaux et sculpturaux monobloc, agencés de façon à engendrer des conditions de dysfonctionnements perceptifs et sensoriels, eux-mêmes impliqués dans la production de différentes formes d'aliénations. Une onde stationnaire de 19,98 Hz* est appliquée à l'ensemble de l'infra structure selon une dynamique de propagation et de transduction, donnant à expérimenté le déploiement d'un événement instable et mouvant au sein d'une architecture qui s'autoperforme aux aléas d'une présence irrationnelle et invisible. Le déploiement de cette recherche, axée sur les états limites de la perception, ouvre la question fondamentale de l'altérité et de son élaboration, et s'étend à l'interaction complexe des symptômes issus des pathologies individuelles et collectives, ainsi qu'aux implications subjectives subséquentes. Elle implique des outils technologiques et des systèmes de croyances relevant des symboles collectifs et des systèmes normatifs qui régulent nos sociétés modernes au service d'une expérience dépossessive qui comprend la menée d'une immersion physique et atemporelle induite par une tentative d'annulation du présent. Dans une recherche permanente de la conjonction efficiente entre le réel et la projection de son détournement, l'application de fréquences infra soniques00 spécifiques destinée à

provoquer des troubles chez l'utilisateur, vise à favoriser les états modifiés de la conscience au profit d'expériences paranormales issues d'un protocole expérimental d'observations et de rencontre fantomatiques, comme une méthode ouverte à un modèle normé et dont l'approche factuelle s'écoule et évolue dans le contingent.

**Onde stationnaire spécifique découverte par Vic Tandy et Dr Tony R Lawrence (Coventry University, UK). Ces derniers ont mis en relation le rôle possible joué par les infrasons avec les apparitions fantomatiques dans les articles intitulés « The Ghost in the Machine, 1998 » et « Something in the Cellar, 2000 » parues dans le Journal of the Society for Psychical Research,. La fréquence en question se rapproche précisément de la fréquence de résonance des globes oculaires selon le rapport technique 19770013810 publié par le laboratoire de recherche médicale aérospatiale de la NASA - Mechanical Resonant Frequency of The Human Eye In Vivo, 1976 Ohio USA. Les basses fréquences de cette région peuvent affecter les humains et les animaux de plusieurs façons, provoquant gêne, étourdissements, vision floue (vibration des globes oculaires), hyperventilation, production de sentiments d'anxiété, de peur, frissons, nausée, hallucination (sentiment et sensation visuelle de présence se situant en périphérie du champ de vision induite) pouvant éventuellement conduire à des attaques de panique ... La fréquence de 18,98Hz mesurés par Vic Tandy et son assistant à plusieurs reprises sur des lieux réputés pour être hantés dispose selon lui d'une gamme d'effets physiologiques comparables et serait susceptible de conduire à des expériences fantomatiques.*





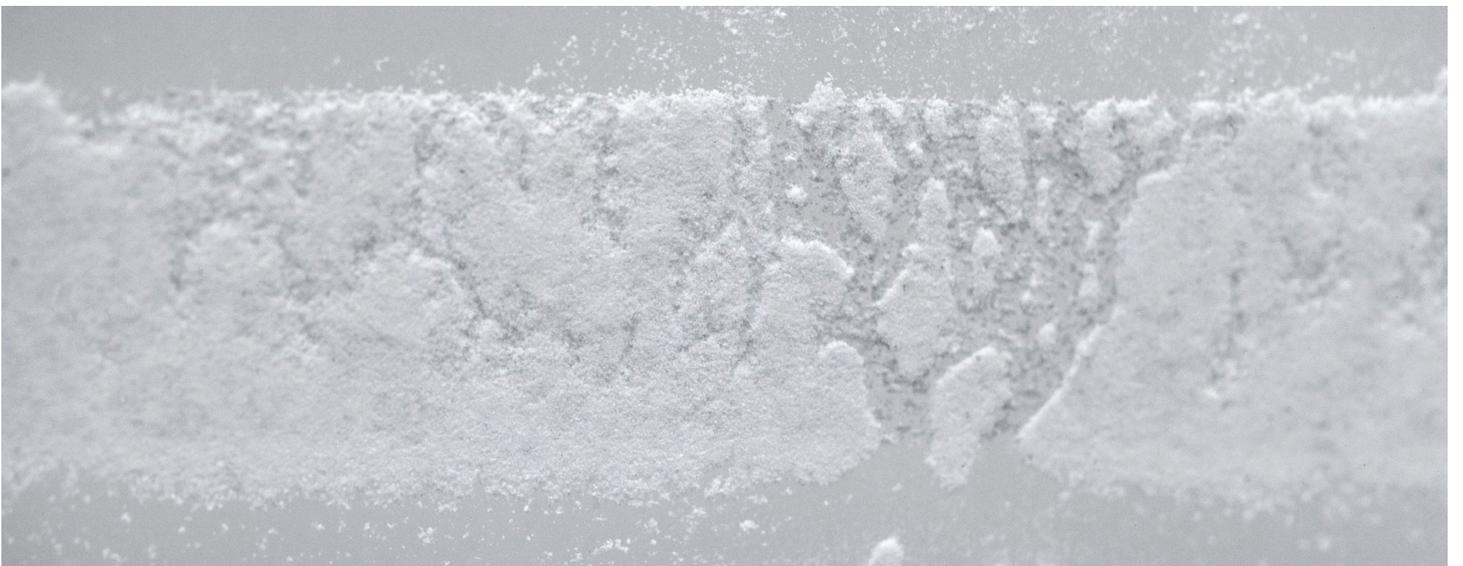
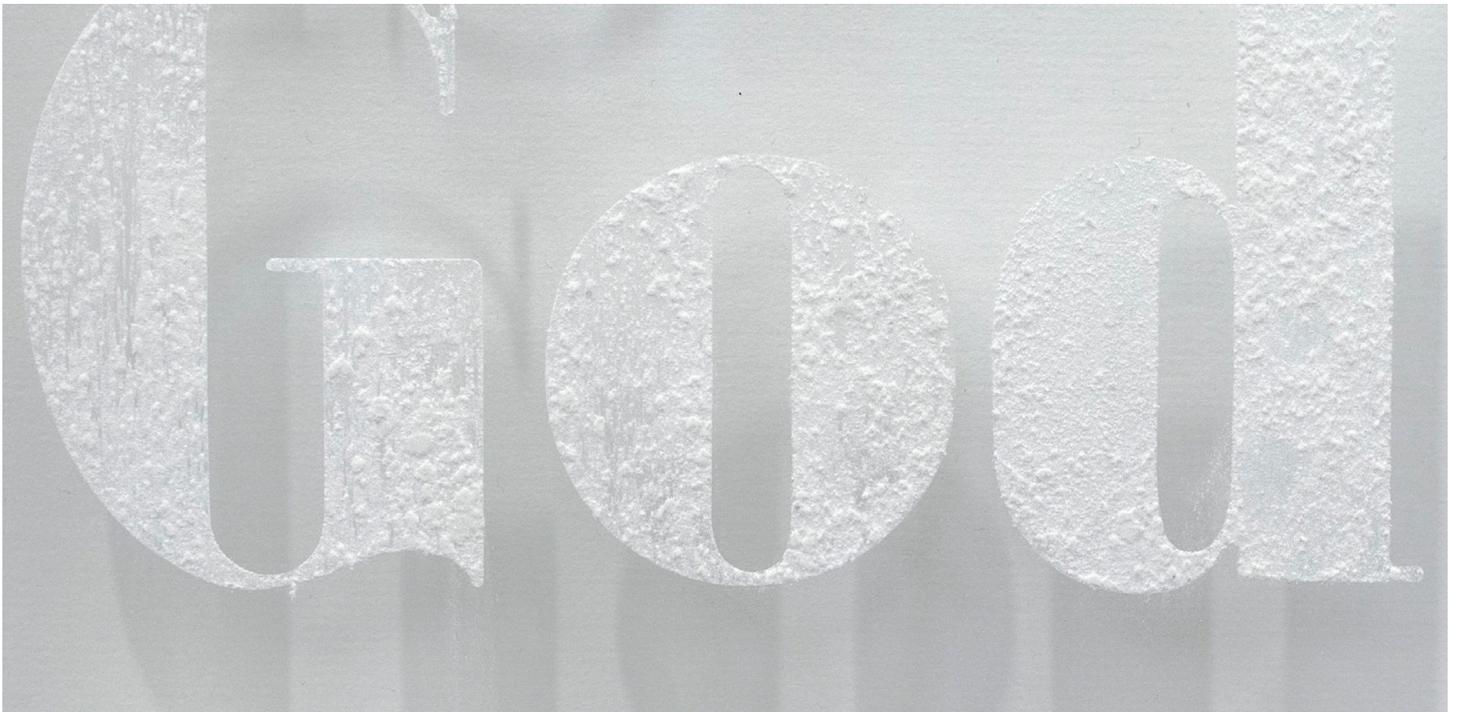
Benzodiazépine, 77x60x4,5cm - Production Les Abattoirs - FRAC Occitanie Toulouse
 TECHN | Xanax (alprazolam 0,25mg), colle en spray, verres museum, encadrement en bois blanc, reproduction générique de la couverture du Time Magazine du 8 avril 1966

P. 12

Reproduction générique de la couverture du Time Magazine datée du 8 avril 1966 intitulée "Is God Dead ? " à base de psychotrope, anxiolytique de type NO5BA12 (Xanax). Cette célèbre couverture marqua le début de la période d'incertitude auquel l'Amérique dut se confronter, rendant ainsi compte des nouvelles réalités politiques et sociales de l'époque. Elle s'ancre définitivement dans l'inconscient collectif en faisant son apparition dans le film d'horreur *Rosemary's Baby*, 1968, de Roman Polanski, dont l'histoire se déroule la même année de son édition. En y relatant la manipulation d'une jeune femme, ainsi qu'en jouant sur la peur et l'archétype intemporel de la naissance de l'Anti-Christ, le réalisateur y déjoue les parcours classiques à travers les figures et lieux du cinéma de genre qu'est l'horreur, poussant à son paroxysme le possible fantasme maternel à une époque critique ou tout semblait possible. À l'image de cette grossesse monstrueuse, le cinéma d'horreur, figure récurrente du refoulé d'une société, apparaît à cette époque-là plus qu'à toutes autres, le catalyseur des angoisses souterraines d'une société qui prend acte d'un mal congénital et qui hume le parfum d'une paranoïa pendue à son cou. L'actualisation de la couverture sous sa forme médicamenteuse opère alors un phénomène de rebond post cinématographique de la désillusion et du chaos spirituel symbolique de l'évolution irréversible qui s'est produite à la fin des années 60, l'instant même où la décennie Peace and Love a pris fin pour laisser place à son pendant négatif, qui constitue aujourd'hui notre héritage pharmaceutique. L'utilisation d'Alprazolam comme matière première à la réédition de l'affiche opère des mécanismes similaires à l'égard de son référent cinématographique, tant sur le plan structurel que symbolique; elle rejoue une esthétique du trompe-l'oeil et des apparences fondée sur une indiscernabilité asphyxiante telle la figure

récurrente d'un corps étranger tapi sous la surface, une interrogation d'un mal qui provient de nos entrailles. La matière médicamenteuse, qui constitue la partie visible de l'oeuvre, porte en elle la présence d'un hors-champ paranoïaque impliquant l'existence de substances actives, parties invisibles de l'oeuvre et définies par l'opération chimique interne issue de la posologie suggérée de la substance. Les molécules de benzodiazépines* qui la composent permettent d'identifier une caractéristique du processus à son ordinaire : elles impliquent les effets pernicieux conditionnant la fréquence d'administration et les réactions paradoxales, rendant ainsi compte d'une nouvelle forme de paramétrage tangible du réel à l'échelle moléculaire. Les fonctions imaginaires et symboliques de l'appareil psychique y sont réduites à leurs lignes de moindre résistance, nourrie de nos peurs, nos névroses et de nos impossibilités. À l'instar du film de Polanski, l'oeuvre ROSEMARY cristallise les valeurs dramatiques intrinsèques d'un hors-champ du point de vue organique, et trouve son achèvement dans les logiques d'une société «d'administration» sous laquelle bat une pulsation primitive.

**Molécules présentes dans la plupart des anxiolytiques prescrits de classe NO5BA. Caractérisées par des effets rapides de soulagement de la tension anxieuse, physique et psychique, les benzodiazépines sont un anesthésiant de l'état anxieux qui n'ont pas d'effet 'de fond' sur les pathologies anxieuses ou dépressives. Leurs utilisations restent à ce jour problématique en raison de l'apparition d'une accoutumance, d'une tolérance et d'une dépendance importante, conduisant à un violent syndrome de sevrage à l'arrêt de sa consommation, avec le risque accru d'un sérieux phénomène de rebond. Elles font souvent l'objet d'une iatrogénèse médicamenteuse, notamment dans les traitements des troubles de l'insomnie, qui favorise l'automédication autorisée par la prescription sans contrôle et sans suivi de la part du corps médical.*



LES VARIATIONS DU VIDE ²⁰¹⁰



Dispositif in situ, dimensions variables

TECHN | Box en verre, Fog machine, éclairage de studio, dispositif d'amplification et de transduction sonore, dispositif électrique et numérique, système de programmation et d'interaction, traitement en temps réel

P. 14

Environnement chaotique défini par sa propre forme d'autorité, les variations du vide s'apparentent à une masse entropique compactée sur elle-même. Les volutes d'une épaisse fumée blanchie par un éclairage puissant évoluent et se meuvent dans un box en verre dont la précarité structurelle est mise à l'épreuve. Un dispositif acoustique interne diffuse des basses fréquences dont la dimension physique se répercute à la surface du box faisant trembler son armature de verre. Les vibrations sonores incitent les visiteurs à toucher les parois qui

réagissent au contact de ces derniers, influencé par un dispositif interactif qui se déploie selon un processus de transduction et d'amplification. L'installation aborde des notions d'écran (écran de cinéma matérialisé par la fumée blanche), mais aussi d'interface (interaction haptique entre le dispositif et le visiteur) selon une interconnexion à un chaos sensible. Le spectateur vient lier résonance interne et vibration externe comme « corps conducteur » au profit d'une expérience intimiste.





Installation vidéo, 04'14", boucle, foundfootage, dimensions variables

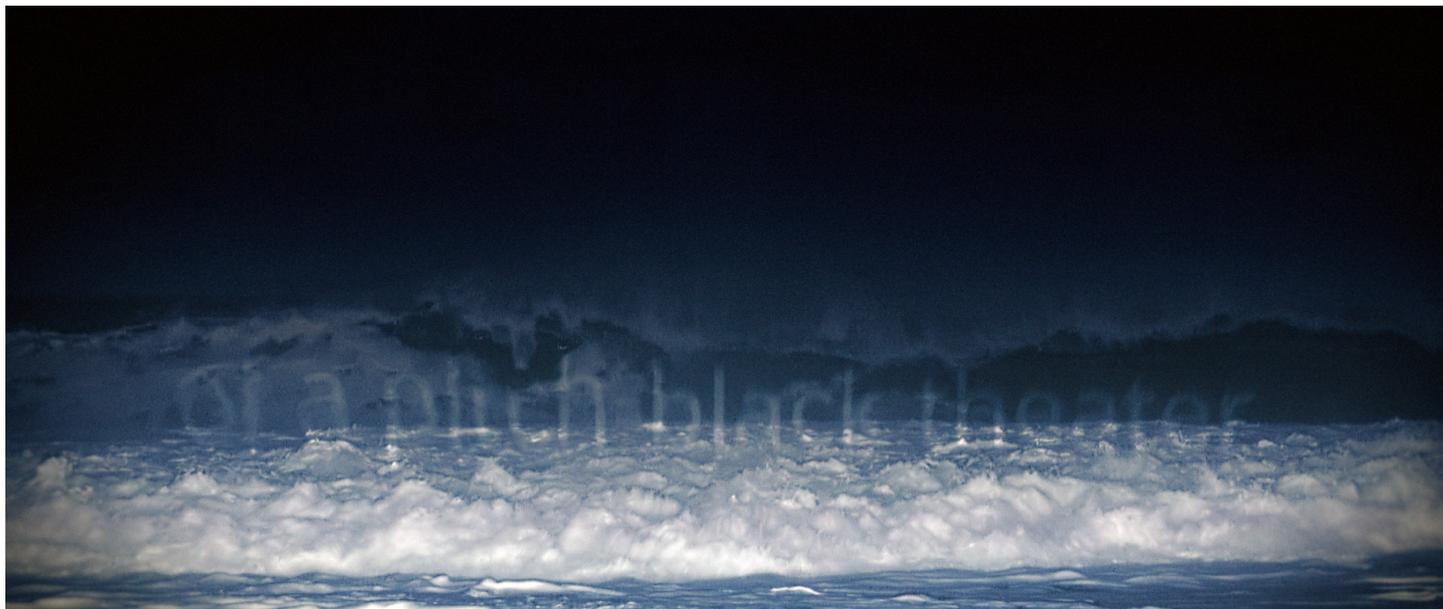
TECHN | Vidéoprojection 2,35:1 - FHD, 25p, couleur, son 2.1, diffusion sonore en multicanal, vidéoprojecteur DLP, player multimédia, dispositif sonore à trois canaux, vidéo modifiée et montée en boucle extraite de El Orfanato, Juan Antonio Bayona, 2007

Manipulation et mise en boucle d'une séquence du film de Juan Antonio Bayona «El Orfanato», donnant à expérimenter un dispositif cinématographique qui se positionne au travers l'exercice d'un rapport de force physique entre l'image et son regardeur. Anagramme représente de par un plan fixe un phare maritime vu des terres qui révèle partiellement la végétation dense et anxiogène d'un paysage nocturne par le biais du déploiement circulaire de son faisceau lumineux. Remonté et réorganisé selon une dynamique de propagation des flux par delà les limites écranique de l'image, une bande sonore est composée tel un souffle sourd généré par le faisceau lui-même,

spatialisé selon ses déplacements à l'image via une diffusion en multicanal. Ce dernier se répercute dans l'espace attenant plongé dans une obscurité violente par de brusques éclats de lumière crue quasi hypnotique. L'ensemble fait l'objet d'une boucle vidéo caractérisé par l'accélération exponentielle de sa vitesse de lecture poussée à l'extrême, de manière à n'être plus qu'un flux de lumière instable et sporadique à son apogée, avant de retomber brutalement à sa vitesse d'origine. Le visiteur, assujetti à l'image, éprouve sa résistance physique face à au caractère répulsif d'une persistance rétinienne conduite jusqu'au seuil de rupture de l'acte contemplatif.



LIEN VIDÉO : <http://www.vincentbetbeze.com/works-anagramme-video.html>



Film/intervention sur site, Master digital 4K 25p , format 2:35, couleur, son, 6'30", boucle, dimensions variables
TECHN | Projection de lyrics sur océan extrait de la chanson Giant Swan, The Blood Brothers, Young Maches, 2006

Swan Lake est une interprétation contemporaine du Lac des Cygnes sous forme de célébration sauvage qui témoigne d'une intervention sur le paysage. Soit l'expérience d'une tentative de projection vidéo sur un environnement chaotique et en mouvement, suspendue entre le jour et la nuit à l'heure liminale qui est le crépuscule. Utilisant cet état de lumière intermédiaire comme un instrument de mesure du seuil de la perception, l'écriture lumineuse issue de la projection dynamique des lyrics de la chanson Giant Swan (issue du groupe de post-hardcore américain The Blood Brothers) opère à la fois comme un sous-titre du paysage, et comme un sous-titre conditionnel de l'image même quant à son enregistrement et à la visibilité de l'environnement filmé, intrinsèquement lié à source de projection durant l'intervention. La fréquence de diffusion du texte est quant à lui assujettie au rythme fantomatique de la musique référentielle dont il est extrait, chorégraphiant ainsi à l'image l'agitation des vagues

sous l'influence dynamique de la lumière. Parallèlement, les notes de chant sont retranscrites via le maintien de l'affichage des mots ou ensemble de mots durant la projection, selon la temporalité propre à la structure narrative de la composition musicale originelle. Le texte est à appréhender ici comme une version contemporaine du Lac des Cygnes de Tchaïkovski, retranscrivant une narration selon un découpage structurel de 4 actes, chacun ayant son propre tempo ; les différentes strates émotionnelles exécutées progressivement oscillent entre voix lancinantes chantées par une sorte de séductrice androgyne en Down-tempo et déferlante Screamo intensifs à double voix, opérant un jeu de schizophrénie polyphonique sur les derniers actes. De cette dynamique musicale initiale, seul persiste la transposition visuelle d'un écho dépouillée de toute mélodie. Le texte vient se confondre dans un paysage sacrifié au rythme capricieux de la houle jusqu'à s'évanouir définitivement à l'orée d'une lueur matinale.



The giant swan's got / ghosts in his wings / His guts are stuffed with polaroids / and they're all humiliating / And when the wine's drunk and the wild cabaret / has sung it's last voice / And you're sitting all alone in the 4 AM darkness / of a pitch-black theater / He explodes like fireworks / on the stage with gold smoke / Sing, your voice just wont stop blooming / He wrote a play and you're the protagonist / All the girls you wish you'd fucked / make a guest appearance / Oh, and you just won't believe the ending / So fly me home, giant swan! / The giant swan's got a pixelated beak / His eyes are twin mushroom clouds / his feathers are unsuspecting cities / And his breasts are hollow apartments with the finest quality furnishings / And you can watch tv / until you die there / skin draped over luxury chairs / Sing, your voice just won't stop blooming! / If your heart's a diamond, buddy, what's the price? / If your heart's a diamond, what's the fucking price? / Your skin is cheap / and your hair is shoddy / So sit, and watch the ballerinas kick and spin / Then strip down to your vulgar skeleton / You'd better take, one more drink of Captain Morgan's rum / Oh, it's gonna sting, like a raw sunrise when they black swan's gone / Back at the resort / the curtains closed / you haven't left the room for two solid weeks / With a pound / of cocaine / under the bed / where the call girls perform their services / And you have to leave CNN on so you don't think about her newborn son / Who came to this town from the crotch you're renting out / «Who's at the door? / What the fuck!» / Who's at the door? / What the fuck! / Who's at the door? / What the fuck! / Your heart is sweating and your hands are turning black / Your shadow breaks in wearing a ski mask / Is that a machete at your throat? / «Give me all your money! Give me all the dope!» / And the sun's like a painting of your whole life / You scratch at the canvas but you can't get inside / And the sun's like a painting of your whole life / You scratch at the canvas but you can't get inside / Your family is, gurgling grief / You think you're, just asleep / Is that the curtain closing? / Giant swan, take me to the river / Is that my flesh corroding? / Giant swan, take me to the river / All the things you wish you said are buried with your X'd out head / All your ulterior motives / Giant swan, take me to the river / Giant swan, take me to the river / Giant swan, take me to the river

BREAKING THE LIGHTS ²⁰¹⁵



Protocole de dispositif performatif pour pianiste, Le 38, Grenoble, 19/12, durée et dimensions variables

Collaboration : Didier Hébert-Guillon, Jérémie Dauliac - Performeur: Nima Sarkechik

TECHN | Clavier maître toucher lourd 88 touches, tubes fluorescents, dispositif de commande électrique et numérique par protocoles DMX et MIDI, ordinateur, dispositif de diffusion sonore en multicanal

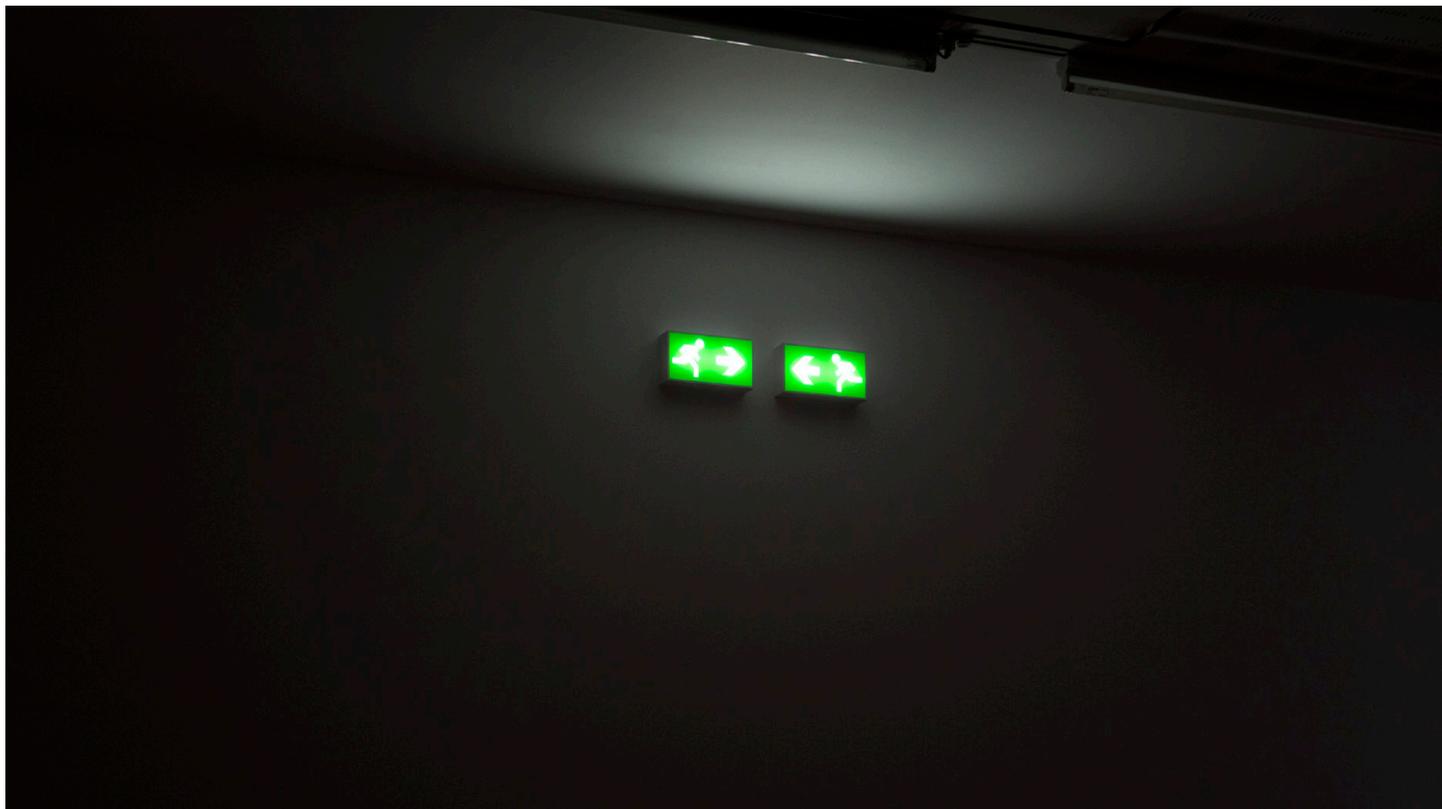
P. 20

Breaking The Lights consiste en un protocole de composition romantique contextualisé au travers la mise à disposition d'un dispositif performatif pour pianiste classique. Un piano numérique est raccordé au système d'éclairage précaire d'un espace insalubre prédéfini, composé de huit tubes fluorescents. Ces derniers sont assignés sur les huit octaves d'un clavier maître qui redistribue le signal sous la forme d'une impulsion électrique vers chaque tube fluorescent concerné lors de l'exécution des gammes (selon le protocole des 7 degrés contenus dans la gamme diatonique sur l'étendue d'une octave, la dernière répétant la première à l'octave supérieure ou inférieure). Seules les notes non altérées sont raccordées, les dièses et bémols quant à eux constituent un contrepoint aveugle, un angle mort au champ de la composition. La mise en place de l'interaction entre le système d'éclairage et l'instrument impose une certaine fragilité quant à la pratique de ce dernier, ouvrant ainsi le champ à une pratique pure de l'instrument. La composition s'effectue dès lors selon un protocole d'interdépendance des composantes spatiales et musicales,

influençant de fait intrinsèquement le jeu du musicien ; plongé dans le noir complet, ce dernier est contraint d'improviser de façon à pouvoir parfaire son jeu au fur et à mesure des notes jouées (fonction qui lui permet d'appréhender visuellement les touches du clavier) et évoluent en cascade au travers les mécanismes de fonctionnement en circuit fermé du dispositif. Le protocole d'interaction devient le pendant entropique du système harmonique, un équivalent exact à un modèle de système chaotique au sein duquel le jeu du pianiste évolue selon une suite de causes à effets, dans un fragile équilibre mêlant improvisation et interprétation. L'exacerbation d'un modèle ruiniste auquel l'aspect pictural se réfère ici par la mise en lumière sporadique de l'espace, préfigure certains aspects symboliques d'une esthétique de la ruine et du fragment initié par le romantisme allemand : le basculement sémiotique de la définition de l'oeuvre dans sa constitution même vers une poïétique du chaos et du sublime qui ne saurait se substituer au champ lexical d'une composition musicale postromantique.



REQUIEM FOR HC ²⁰¹⁵



Installation, 01'09", déclenchements aléatoires, forme et dimensions variables - Production Les Abattoirs - FRAC Occitanie Toulouse

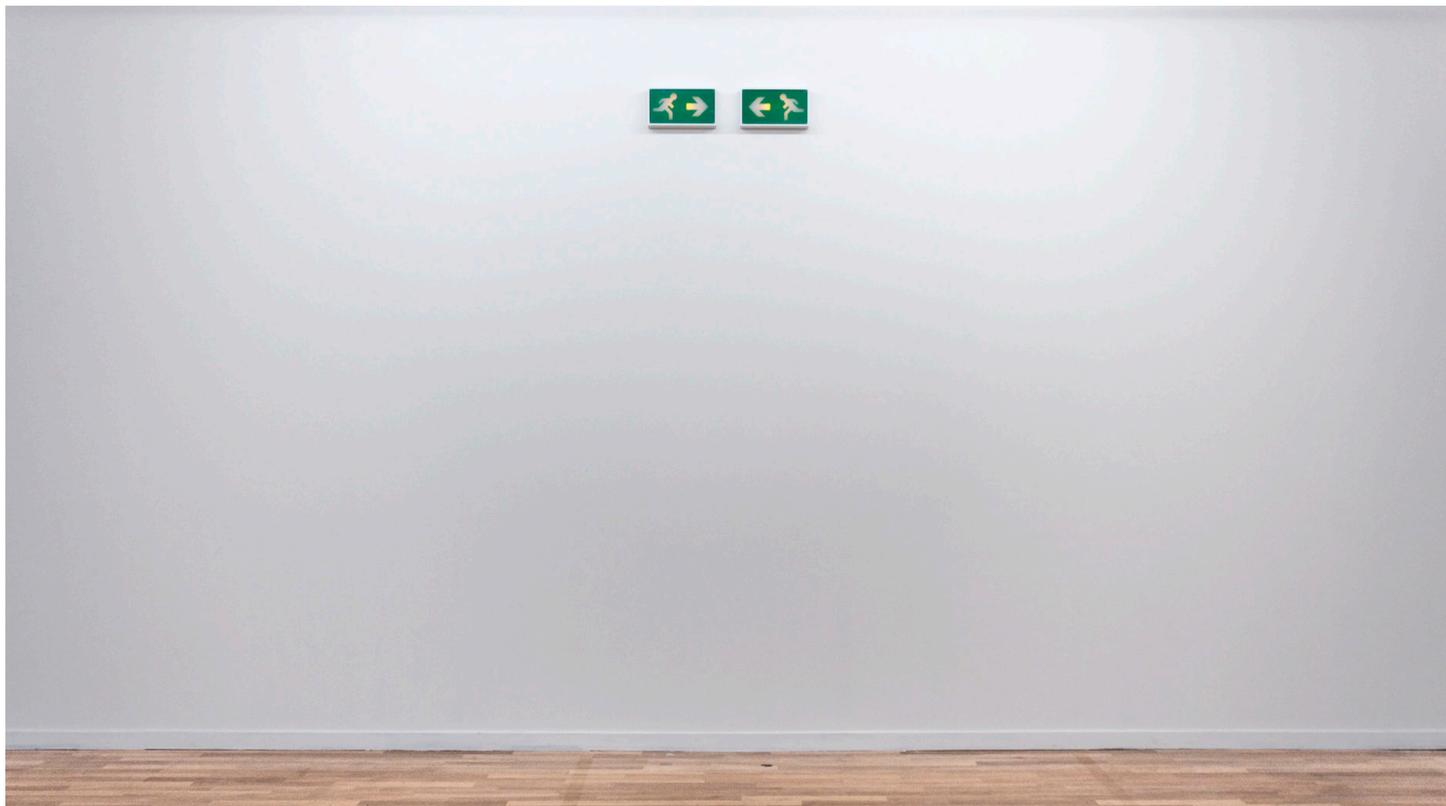
Collaboration : Didier Hébert-Guillon

TECHN | Blocs autonomes d'éclairage de sécurité BAES modifiés, vinyle autocollants, arduino, programmation, coupures de courant aléatoires, dispositif audio, bande sonore : Requiem for Ernst-Hugo (1928-1998), TEXT, Buddyhead Records, 1999

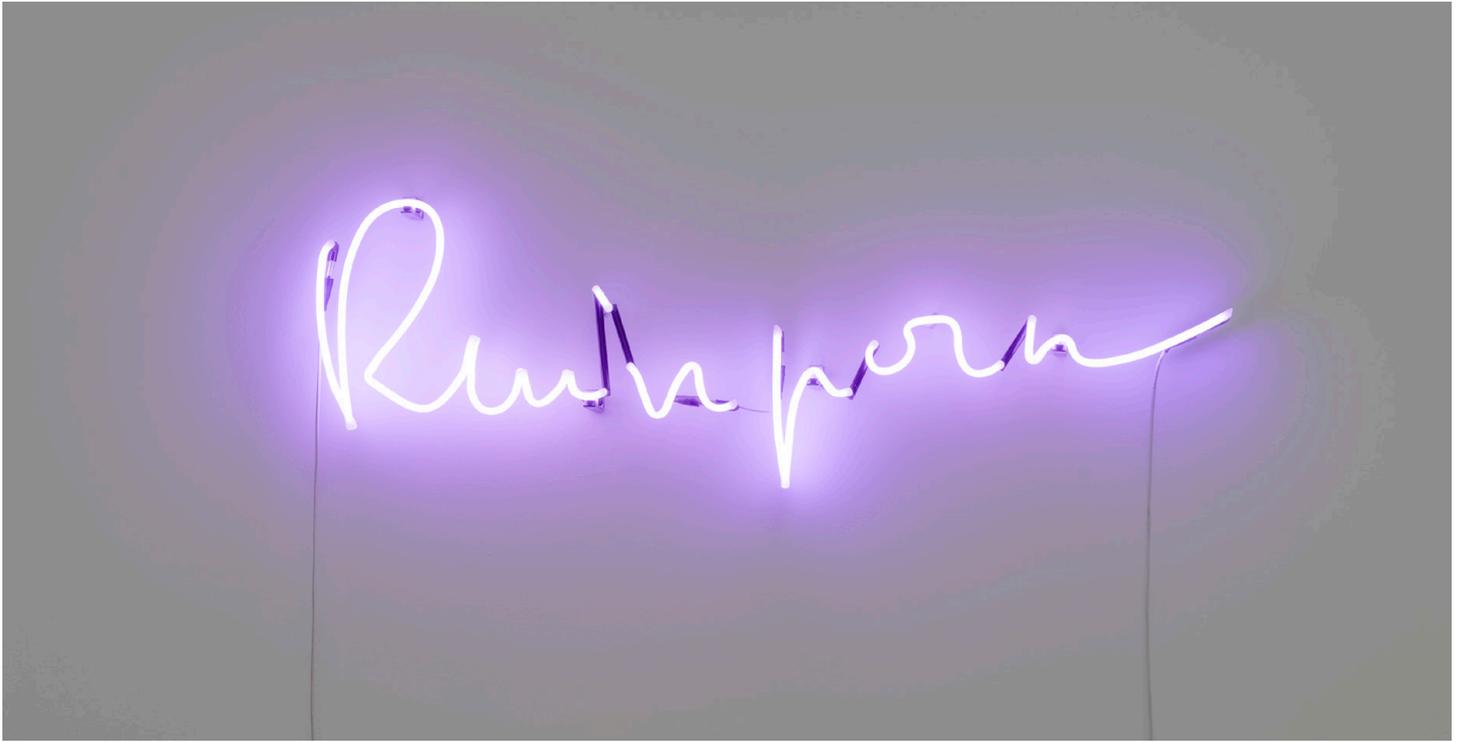
P. 22

Détournement des contraintes de sécurité et règles d'usages relatives à l'installation de l'éclairage d'évacuation définie par l'espace recevant du public (ERP), au travers l'utilisation de BAES modifiés au sein d'un espace d'exposition. L'absence de lignes de fuites engendrées de par leurs positionnements dédoublés en symétrie verticale ainsi que la mise en oeuvre de leurs dysfonctionnements programmés opère un basculement de la sémiotique à l'oeuvre. En jouant d'une mise en tension de l'éclairage de sécurité (activé par coupure de courant de l'espace d'exposition lui-même) associé au déclenchement synchrone d'un son spécifique, l'oeuvre active les mécanismes de production d'une "ambiance panique" et du silence qui s'ensuit, au sein de l'espace choisi, venant dramatiser la scénographie de l'exposition même au travers de laquelle l'oeuvre s'inscrit. La piste sonore utilisée, Requiem for Ernst-Hugo (1928-1998), provient du groupe expérimental TEXT, composé des ex-membres du groupe de Hardcore Punk Suédois, Refused. La

particularité de ce morceau tient à sa structure musicale polyphonique prenant la forme d'une prière latine exécutée a cappella par hurlement. Véritable liturgie contemporaine, sorte de chant grégorien en Screamo dont la rythmique viscérale épurée rappelle la structure formelle d'un Haka, Requiem For HC constitue un hommage au mouvement de sous-culture musicale du Hardcore New Yorkais des années 80 et de sa variante Straight Edge. L'oeuvre agit comme une tentative d'orchestration d'un mouvement de panique sous la forme d'une joute chorégraphique dont la structure narrative est conditionnée par un programme aléatoire, à l'image de celle qui s'exerce dans la fosse lors des concerts. Une célébration des trances contemporaines qui décline mosh, dispersion, ronde, lignes d'affrontement, ralentissement et accélération des mouvements, faisant des corps une force et volonté politique de rejet de tout consensus social au travers d'un processus de désordre et de dégradation.



*Requiem aeternam dona eis,
Domine, et lux perpetua luceat eis.
Te decet hymnus,
Deus in Sion,
et tibi reddetur votum in Jerusalem.
Exaudi orationem meam.
Ad te omnis caro veniet.
Requiem aeternam dona eis,
Domine, et lux perpetua luceat eis.
Kyrie eleison !
Christe eleison !
Kyrie eleison !*



The shape of past to come #01

I - Événement/sculpture, activé pendant le vernissage, FRAC Occitanie, Montpellier, 15 novembre, durée, forme et dimensions variables
TECHN | Néon mauve, transformateur, dispositif électromagnétique, prises télécommandées

Écriture & actionnement de la chute : Emmanuel Latreille

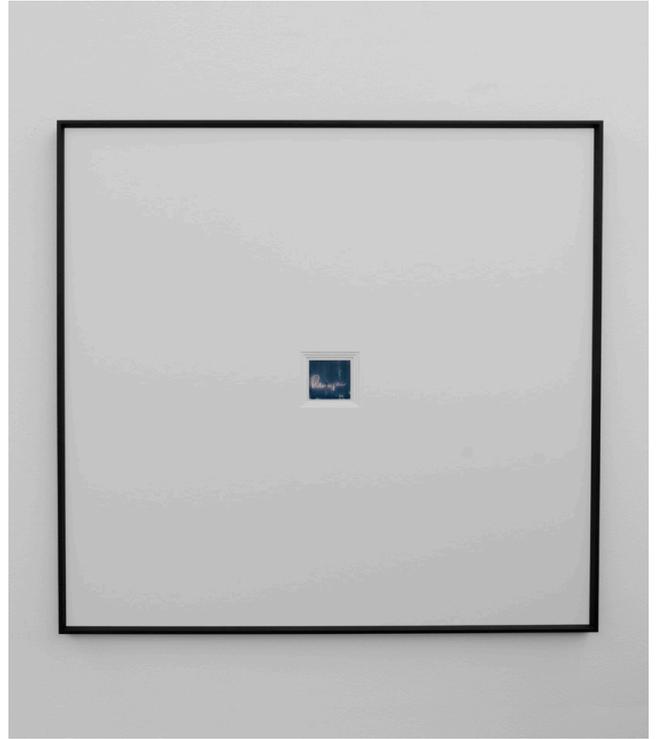
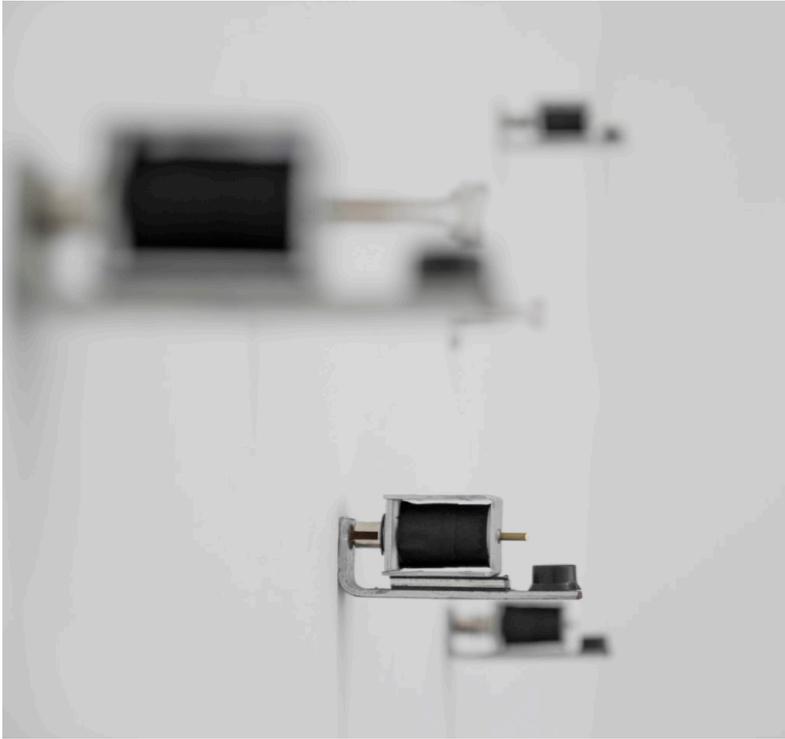
II - Documentation photographique, tirage 7,9x7,7cm, passe-partouts, cadre 102,76x100cm

TECHN | Photographie In situ, film instantané couleur SX-70, escalier de passe-partouts blanc, cadre aluminium noir

Inspiré par la multitude d'images produites autour des ruines de Détroit (Michigan, États-Unis), un néon retranscrivant une forme manuscrite du terme *RuinPorn* est réalisé à partir de l'écriture de la direction de l'institution qui expose l'oeuvre. Une fois installée et photographiée dans son contexte d'exposition, l'oeuvre est détruite selon le protocole de l'artiste par le directeur le soir du vernissage. Seuls les débris et un polaroid de l'oeuvre initiale sont par la suite visibles dans l'exposition. Au travers de l'actionnement de sa chute via une télécommande reliée à un dispositif électromagnétique, le flux du néon est interrompu et crée un Événement. L'oeuvre bascule alors vers un état second ne laissant plus qu'à observer un amas constellé de verre brisé au sol, ainsi que son dispositif d'accroche murale à vif. Dès lors, l'acte photographique apparaît comme un prélèvement d'un contexte géographique et culturel témoignant, à un instant T, de l'état de l'oeuvre et opère ainsi un basculement de sa trame narrative. La décadence n'est plus anticipée, mais réalisée. L'action est réitérée autant de fois que la pièce est exposée, suivant le même protocole, et ce sur n'importe quel site. La collecte d'images opérée sur l'ensemble des occurrences du projet atteste alors du processus et de son inexorable travail, où présent, passé et futur se confondent en une seule et même singularité. Le romantisme noir comme une présence manifeste maintenue dans le re-enactment sisyphéen de l'événement fait face à un présent semi-dystopique sous la forme d'un regard sans mélancolie ni concession. En témoignent les traces d'occupation au mur et les résidus de l'oeuvre éparpillés au sol; le rituel comme un acte d'épuisement dont le déroulement à répétition en constitue les enjeux esthétiques. Le néon, destiné à éternellement se briser, est imprégné par différents niveaux de picturalité, aspirant à devenir une image de consommation visuelle. Il en résulte une approche de pure médialité conférant à l'oeuvre différentes formes de visibilité étendue dans le temps et dans l'espace de sa manifestation aussi bien que dans son espace de latence esthétique. En prenant en compte les modalités de sa diffusion, de son exposition et des commentaires qu'elle suscite, s'ouvre alors la perspective d'une réflexion sur la relation entre public, événement et documentation qui, loin de simplement représenter la réalité, la crée. Au même titre qu'une image ne semble pas exister si personne ne la regarde, est-ce qu'un événement peut subsister s'il n'en existe pas d'image? Dans une ère où notre accès à la réalité est caractérisé par un extrême degré de médiatisation et d'immédiateté, RECTIFY problématise le déploiement à répétition d'un scénario sans finalité. Juste un flux d'actions qui surviennent en fonction des occurrences et qui participent à la même anti-esthétique. Les conservateurs cèdent consciemment aux restrictions

du protocole et les contingences jouent dans le champ de recherche élargi d'un langage visuel. Sa faillite perpétuelle et continue, à elle seule, en constitue sa résolution et en fait un lieu possible de résistance. Puisant ces origines étymologiques à Détroit dont la faillite économique entraîne la désertification démographique, le terme sarcastique *RuinPorn* tire son nom de l'article de Tomas Morton « *Something, Something, Something, Detroit - Lazy Journalists Love Pictures of Abandoned Stuff* » paru dans *Vice Magazine* en août 2009. Ce dernier y relate les propos de l'écrivain et photographe James D. Griffioen, résident rencontré lors du reportage, qui inventa cette expression en réaction à la toquade touristique que la ville génère autour de la quête des ruines urbaines contemporaines pour qualifier avec véhémence la pratique photographique qui lui est associée. Archétype de l'Amérique postindustrielle en déclin, Détroit est ainsi devenue la métonymie de la décadence, du désastre et de la catastrophe moderne, inéluctablement identifiée à ses ruines. Né dans un environnement conflictuel dont les ruines en sont à la fois la trace et la cause, le phénomène est représentatif du débat sur l'image qui vient remettre en question les mécanismes des discours médiatiques, et dont les dispositifs ont pour instruments la délectation, le voyeurisme et la marchandisation de la ruine exercée au travers de la mise en place de circuits touristiques clandestins, attestent dès lors d'une certaine aliénation. Celle-ci est de surcroît consentie dans la répétition qu'engendre l'accumulation rapide et abondante de clichés, assimilables les uns aux autres, massivement diffusés sur le web. On peut alors s'interroger sur l'absence de réflexion ontologique vis-à-vis de la représentation contemporaine de la ruine que peut entraîner ce processus de sur enchère médiatique. Parallèlement, la combinaison linguistique *RuinPorn* est un néologisme qui contient également en lui-même un dispositif d'épuisement. L'adjonction du mot "Porn" à un autre, placé immédiatement après un nom tel un adjectif relationnel, est non seulement représentatif de la situation actuelle de Détroit, mais aussi et plus généralement, le symbole étendu de l'obsession contemporaine pour les vestiges en tout genre. En aspirant à être initialement une critique sociale relative à un excès (food porn, shoe porn, porn porn, etc.) son utilisation justement trop excessive et unilatérale entraîne sa perte d'authenticité sémantique.

La toute première occurrence du projet (*The shape of past to come #00*) s'est déroulée le 3 novembre 2016 aux Abattoirs - Frac Occitanie Toulouse, sous l'activation d'Annabelle Ténèze, directrice des lieux.





Intervention In situ, souterrains du fort La Redoute Marie Thérèse, Avrieux, forme et dimensions variables
TECHN | Stalactites naturelles, peinture phosphorescente de signalisation verte, flash électronique, programmation

Dans la pénombre des souterrains du fort La Redoute Marie Thérèse, des stalactites luisent d'une couleur ectoplasmique à l'intermittence d'un flash lumineux. Leurs textures étrangement visqueuses et spermatiques dégoulinent au sol, telle une protubérance cinématographique qui tente de se généraliser par une entreprise de contamination des recoins humides et sombres du fort. Cet organisme en évolution symbolise le processus de métamorphose et de mutation à partir de la mécanique du fantasme inhérent au cinéma fantastique et de science-fiction. La dimension érotique et sexuelle sous-jacente

à l'oeuvre est accentuée par l'apparition subliminale de l'orifice béant autour duquel se propage la substance aqueuse, perceptible en filigrane durant chaque court instant de lumière. Le temps imparti entre chaque flash est précisément calculé de manière à ce que notre appareil perceptif ait à peine le temps de s'habituer aux différents états de lumière successifs ; leurs répétitions incessantes opèrent ici comme une métaphore des mécanismes du principe traumatique, dont la rémanence obsessionnelle pervertit la césure traditionnelle et abstraite entre l'espace rationnel et l'espace pulsionnel.

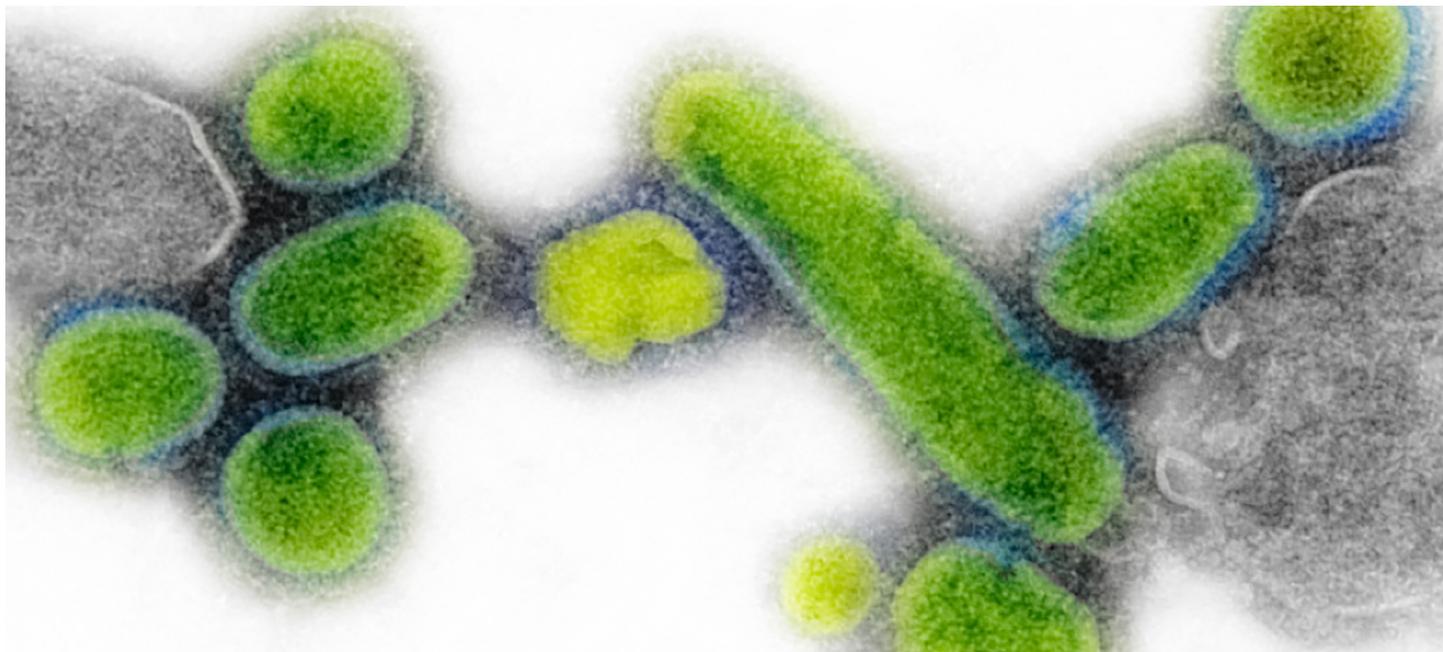




Dispositif In situ / Événement contingent, galerie Jeune Création, Paris, durée, forme et dimensions variables
TECHN | Haut-parleur à chambre de compression, amplificateur, bande sonore, corbeaux, spectateurs

Un Haut-parleur à pavillon diffuse différents cris de ralliements issus du langage des corbeaux qui ont pour spécificité un fort potentiel d'attraction sur ses congénères. L'installation constitue une tentative de dérèglement de leurs comportements aviaire engendré par une situation d'alerte au détriment du public présent, dont le caractère aléatoire et imprévisible de réaction des corvidés est directement inspiré du film «Les Oiseaux» (1963) d'Alfred Hitchcock. Selon les procédés d'énonciations classiques du cinéma et plus particulièrement au travers des mécanismes de la logique de manipulation Hitchcockienne, le dispositif engendré révèle les objectifs insidieux d'une relation «bienveillante-sadique» avec le public qui s'applique autant à sa situation virtuelle qu'à sa situation réelle. Orchestrant de ce fait une menace explicite aussi bien physique que symbolique, le spectateur est sollicité dans une position qui est à la fois celle de l'observateur,

de l'acteur, et de la victime potentielle. Le protocole d'activation de la pièce oscille donc de son état purement conceptuel à son degré maximal de désordre formel. Le dispositif agit alors comme une variable aléatoire dans un système d'équivalence nommé, au sens où l'entend aujourd'hui la théorie des probabilités et la statistique, selon le cas Vernissage ou Finissage. L'oeuvre n'est plus qu'une fonction parmi d'autres d'un ensemble dynamique contextualisé (géolocalisation-fréquentation-situation-nidification), et tente de redéfinir ainsi son propre mode d'apparition au sein d'un espace probabilisé qui porte en lui la promesse d'un événement. En venant se greffer directement à l'activité périphérique engendrée par la représentation publique d'un événement artistique (vernissage / finissage), Pluie noire consiste à envisager la notion de parasite au sens biologique du terme.



Edition d'objet, forme et dimensions variables

TECHN | Clés USB modifiées, virus vivant Myxovirus Influenzae de type A (grippe), conditionnement dans boîtes de pétri cylindriques en verre sodocalcique, propagation virale par micro diffusion à ultrason

Création éditée à 13 exemplaires + 2 EA

INFLUENZA REPLICANT SYMBIOSIS consiste en une hybridation symbiotique ambiguë de la matière technologique et organique prenant la forme d'une édition limitée de clés USB modifiées, incubatrice du virus de la grippe. Chaque édition contient une dose de l'agent pathogène permettant à l'acquéreur sa potentielle inoculation. La propagation virale s'effectue alors au travers un dispositif de micro diffusion à ultra-son lors de la mise en tension de la clé sur un port USB. L'acquéreur a ainsi la possibilité de devenir à son tour hôte et transmetteur de l'oeuvre au travers d'une expérience partagée activant infection, réplication, excrétion et contagion, dans un engagement des corps et de danger réel. L'activation de chaque oeuvre éditée en série limitée reste à la charge de leur propriétaire rappelle ainsi la valeur d'usage du multiple d'artiste qui consiste en la possibilité de la mise en place de nouveau circuit de diffusion, en marge voir en opposition aux circuits muséaux et marchands traditionnels. De nature expérimentale, l'oeuvre interroge la notion de sérialité de l'objet multiple du point de vue de sa viralité appliquée. Il s'agit bien d'un autre rapport à l'objet que le «sculptural» inflige à «l'organique», la matérialité de l'oeuvre n'étant plus la seule preuve de son existence. Sa réalité s'envisage aussi et avant tout au travers du pouvoir invasif des micro-organismes pathogènes qui la constitue, objectivant ainsi les multiples flux qui activent sa forme au sein d'un fragile équilibre entre symbiose et conflit à l'échelle cellulaire de l'organisme hôte impliqué. Cette coexistence entre différentes entités, l'une étant définie par son rapport à l'autre, explore les possibilités d'une relation de dépendance physiologique entre l'oeuvre et son public, et de s'étendre dans l'espace et le temps d'une épidémie induite de par sa transmission interpersonnelle, désorganisant ainsi

les mécanismes de la propriété privée de l'oeuvre d'art ou du moins en questionne l'évidence. La recherche d'une forme qui se définirait par elle-même et en son matériau propre devient alors celle d'une expérience collective. L'oeuvre puise dans le cinéma de science-fiction les mécanismes de production nécessaires à la matérialisation d'un évènement dystopique. Des dépendances du corps qu'elles soient sexuelles, technologiques ou liées à une quelconque substance toxique en passant par les dominations modernes qui portent à leurs paroxysmes le fétiche. Il en résulte un objet hybride dont les enjeux de sa monstration dépassent ici le simple discours discursif en poussant le désir d'assimilation jusqu'à sa consommation totale. L'oeuvre interroge la frontière entre la science et l'éthique au travers les problématiques d'ordre moral qui sont applicable aux sciences du vivant ; elle propose de faire de la maladie et de sa mutation une expérience singulière à l'orée indéterminée où l'artistique rejoint le scientifique de par ses composantes transgressives communes... La confrontation de la notion d'anticipation issue de la fiction littéraire et cinématographique à celle appliquée dans la méthode de recherche scientifique au travers de sa dynamique préventive ancre de ce fait les problématiques à l'oeuvre au sein d'un contexte actuel. En prenant pour point de départ les peurs contemporaines autour des pandémies grippales (mutation du virus, contagion inter-espèces, apparition de revertant notamment pour le cas des vaccins à base de virus vivant atténué Nord américain, retour à une séquence sauvage du virus de type grippe espagnole, etc.), l'objet nous invite à la pulsion véritable ; celle qui est subie plutôt qu'appelée, faisant de la chair le réceptacle d'un assouvissement priapique et qui arbore les séquelles de sa contamination par la mécanique.



Intervention In situ, réseau souterrain, métro Square-Victoria-OACI, Montréal, Québec, dimensions variables
 TECHN | Motif au sol de 3x30m, colle à moquette spécifique, diffuseurs d'odeur programmables, fragrance de Whisky
 Conception olfactive en collaboration avec les chercheurs de l'université L2 PRÉ-PAC - Montpellier 2

237 est une installation in situ évolutive en fonction du flux de déplacement des spectateurs au sein d'un espace donné, à mis chemin entre la trace et la surveillance d'un événement passé et futur. Le dispositif reprend les motifs de la moquette du couloir de l'hôtel Overlook issue du film *Shining* de Stanley Kubrick qui, de prime abord invisibles, se révèlent peu à peu grâce au passage et au piétinement du spectateur. Ce dernier, plus qu'un témoin devient alors l'acteur, le principal révélateur, métaphore de la victime en proie de la folie de Jack Torrance. Une diffusion d'effluves synthétiques de malt rappelant le Whisky - figure paternelle en soi - vient accentuer l'effet poisseux du sol par le biais d'une saturation olfactive de l'espace tout en suggérant l'omnisciente présence fantomatique de Jack comme la promesse d'une menace latente, à l'image de son référent cinématographique. En effet, si le traitement de l'espace dans le film domine littéralement les personnages, l'hôtel Overlook n'en demeure pas moins que l'incarnation de l'inconscient tourmenté de Jack Torrance, en proie à ses pulsions enfouies les plus sombres et cédants aux sirènes de la folie. De l'immensité du bâtiment, de par sa complexité, mais aussi de la densité de ses couloirs labyrinthiques jusqu'aux entrelacements géométriques des motifs décoratifs qui les composent, l'espace est le lieu où s'expriment tous ses fantasmes les plus torturés, du désir refoulé d'infanticide à celui de nécrophilie (personnage féminin en

décomposition dans la baignoire de la chambre 237). En transposant certains éléments clefs issus du film aux dédales du réseau souterrain Montréalais pour le Festival Art Souterrain, il s'agit d'interroger comment un espace a priori pragmatique et rationnel peut basculer vers un univers pulsionnel et fantastique au travers d'une réflexion sur la notion d'équilibre psychique individuel et collectif. À partir du contexte architectural préexistant (espace clôt et isolé) et du quotidien des habitants contraint d'arpenter les dédales de la zone souterraine en période hivernale extrême, l'oeuvre 237 évolue dans les conditions similaires aux principes scénaristiques du film et se concentre en premier lieu sur l'expérience perceptive liée à l'espace au travers le prisme du syndrome de l'isolement et d'une situation d'impasse pour le sujet. L'installation tente alors de modifier notre perception première de l'espace ainsi que nos codes de déambulation, et révèle les mécanismes insidieux de la mémoire collective sur nos comportements ainsi que les réflexes instinctifs qui en découlent. La matière adhésive au sol qui ralentit physiquement notre progression et l'immatérialité de l'odeur sont autant de matériaux plastiques et conceptuels liant le corps à son environnement et jouant avec les limites du sensible. Ils opèrent un infime basculement de l'ordre de l'inframinence, telle une métaphore du *Shining* où les perceptions extra-sensorielles développées tout au long du film deviennent ici palpables et expérimentables par tous.





Dispositif immersif In situ, 00'20", boucle, forme et dimensions variables
TECHN | vidéoprojection 16/9 - FHD, miroir hémisphérique de surveillance, socle noir, vibreur, amplificateur, diffusion sonore, caméra de surveillance, modulateur électronique, vidéoprojecteur DLP, player multimédia, vidéo montée en boucle

La multiplication des films catastrophes de ses dernières années et les phénomènes sociologiques qui en découlent constituent une allégorie consciente ou non de la crise morale que traverse la civilisation occidentale confrontée aux catastrophes - d'origines scientifiques, industrielles ou naturelles - récentes, à la crise économique ainsi qu'au climat morose imposé par une actualité source d'angoisses (psychoses pandémiques, attentats terroristes, etc.). Les mécanismes d'immersion par projection et les processus psychiques d'identification cinématographiques interrogent les conditions d'évolution psychologiques dans un contexte apocalyptique à la fois moral et physique, comme dispositif symptomatique de masse et de mises en forme de l'imaginaire social. L'installation Conduction donne à éprouver les mouvements antagonistes d'implication et de distanciation qui agissent intimement au quotidien dans notre rapport aux images au travers d'un dispositif immersif sous surveillance. Une vidéo d'incendie générée par ordinateur est projetée en plongée à même la surface d'un miroir hémisphérique de surveillance intégré dans un socle noir disposé au sol. Ce dernier contient un dispositif de transduction acoustique et haptique. Le dispositif propose une double immersion du spectateur en proie aux flux d'images en mouvements de flammes dévorantes: le miroir convexe opère une diffraction du flux vidéo et le rediffuse en « mapping » sur l'ensemble de l'espace architectural (sol, murs, plafond) tout en permettant un point de vue global et sublimé à 360° de ce dernier au travers le miroir. Un second dispositif relié en circuit fermé au précédent est quant à lui constitué d'une caméra de surveillance à objectif grand-angle qui enregistre la

scène, et dont le protocole consiste en une traduction physique du flux des images en signal audio de moyennes et de basses fréquences, par le biais d'une réaction en chaîne entre les images diffusées et leurs captations en temps réel. Le flux d'images en mouvement diffusé sur la totalité de l'espace est enregistré par la caméra de surveillance puis transformé en ondes sonores et vibratoires, engendrant à leurs tours un retour de force exercé sur le dispositif qui lui a donné naissance, et ainsi donc, sur l'image diffusée elle-même. L'interprétation du signal sonore des images - s'apparentant à un son de parasite électrique - varie en fonction de la luminosité de la source vidéo diffusée, elle-même influencée par les flux de personnes présentes dans la pièce, traversant son champ de captation. Conduction consiste en une célébration de l'activité souterraine de l'image engendrée par le biais d'un débordement des frontières écraniques de ses flux de diffusions et de captations. Le feu agit comme une figure de l'engloutissement, modèle cinétique de la propagation du flux filmique aux phases d'expansion et de contraction de la lumière, dans les terres sauvages du hors champ cinématographique. Cette contamination entre fiction et réalité constitue l'élément perturbateur visant à rompre le lien ombilical et rationalisant de la distance qui nous sépare des images dans une sorte d'excédant traumatique de l'Abîme/Chaos/Sans-Fond propre aux obsessions collectives qui nous lient. Une relecture de l'espace d'exposition sous surveillance donc, qui anticipe sa propre déchéance, suggérant son agonie à venir tant matérielle que symbolique, au travers l'exaltation fantasmée de nos propres cendres sublimées.



Installation vidéo, 1h41'52", boucle, foundfootage, dimensions variables

TECHN | Téléviseur écran plat, écouteurs, player multimédia, montage vidéo de Funny Game, Michael Haneke, 1997 et de Funny Game US, Michael Haneke, 2007, FR-EN, vidéo montée en boucle

LIEN VIDÉO : <http://www.vincentbetbeze.com/works-thefunnygame-video.html>

The Funny Game est une installation vidéo réalisée à partir des deux versions du film de Michael Haneke (Funny game, 1997) et de son auto remake américain (Funny game US, 2007), identique plan par plan. Le dispositif constitue une troisième variation possible de l'oeuvre de Haneke au travers de l'intrication de ses deux versions précédentes, pour un remake schizophrénique. Entièrement remonté et réorganisé image par image en un seul et unique film, The Funny Game propose une relecture à la fois approfondie et distancée de la notion du double au sens mimétique du terme. L'aspect stroboscopique tant visuel que sonore qui résulte de l'enchevêtrement des deux films nous plonge dans un état d'hypnose révélant ainsi les absences, les manques et les infimes changements dans les déplacements des personnages, l'agencement des décors et de la mise en scène. Les fantômes

apparaissent, le fantastique tel que le conçoit Franz Kafka, entre en jeu et réussit à s'introduire dans ce nouvel espace temps (selon l'écrivain, le fantastique surgit dans le déplacement, dans l'écart au millimètre, d'un meuble par exemple). L'installation extrapole les mécanismes d'identification et de rejet du spectateur mis en jeux dans leurs référents initiaux afin de mener à une expérience visuelle et auditive totale. Le dispositif de violence filmé devient l'instrument de son propre assouvissement cathartique : l'expression de la violence ne s'exécute non plus au travers l'exercice de sa représentation, mais par le biais de son flux de diffusion, directement assigné au regardeur. La radicalité du projet se situe dans le caractère répulsif de l'objet filmique engendré et à son potentiel de dangerosité épileptique, devenant littéralement inabordable dans sa totalité.



P. 34

Installation, 54x40.5x20cm - Production Les Abattoirs - FRAC Occitanie Toulouse
TECHN | Gravure laser sur tain de miroir, plexiglas blanc diffusant, caisson en bois, stroboscope LEDs, contrôleur DMX, rétroéclairage dynamique spécifique par protocole DMX. Gravure issue de la photographie de Sigmund Freud prise par Max Halberstadt, 1922

Le célèbre portrait de Sigmund Freud pris par le photographe Max Halberstadt est gravé au verso d'un miroir, à même sa partie réfléchissante. Un dispositif interne de lumière dynamique révèle sporadiquement les parties gravées dans la matière donnant lieu par alternance à des occurrences en négatif de l'image réfléchie durant les courts instants de flash lumineux. L'oeuvre opère ainsi une triangulaire dans l'antichambre de la psychanalyse et du cinéma (de leur naissance commune à leur réciprocité fonctionnelle), soumettant le reflet du regardeur à la tutelle intellectuelle du patriarche du psychisme humain,

dont on peine aujourd'hui encore à s'affranchir tant l'influence de ce dernier reste omniprésent. L'alternance des phases lumineuse explicite l'austérité générale qui se dégage du portrait dont le caractère hypnotique donne à éprouver une excavation de la psyché ainsi que les mécanismes sensoriels de sa métamorphose primitive. Dans cet état de crise où l'on s'aliène dans son identification à l'image de l'autre, siège une possible altération de la personnalité assujettie à la volonté de l'Archétype même de l'inconscient.



ALTERNATIVE ENDINGS (Freud is dead, isn't he?) ²⁰¹⁷



Gravure, foundfootage, 141x60 cm

TECHN | Gravure laser sur miroir noir, image extraite du film Antichrist, Lars Von Trier, 2010

Gravure laser sur miroir noir de la constellation des Trois Mendiants issue du film Antichrist de Lars Von Trier. Étant associée à des valeurs négatives, le deuil, la douleur et le désespoir correspondent aux différents chapitres du film auxquels sont associés trois animaux différents (biche, renard et corbeau) représentant chacun une étape de la reconstruction/destruction du couple venu se réfugier à Eden, un petit chalet de campagne perdu au milieu des bois, après la mort de leur enfant. Chaque chapitre marque une nouvelle phase de décadence psychologique et autant de paliers franchis vers l'onirisme, le fantastique, et enfin l'horreur, conférant au film selon l'angle d'analyse adopté (religieux, psychanalytique, ou fantastique) un potentiel catalyseur du paroxysme et de l'inversion des valeurs. Les trois mendiants remplaçant

ici les trois rois mages n'ont pas pour fonction de célébrer une venue au monde, mais bien pour commémorer le chaos et annoncer une mort prochaine dans un Eden, nom biblique d'un paradis indissociable de son envers enfer, saturé de symboles naturalistes. L'utilisation du miroir noir suit le même schème sémantique. Instrument d'optique du pittoresque, indissociable du désir, de la prothèse, de la mélancolie et de la mort, il condense ici le caractère spectral et fantasmagorique du film en son point d'inflexion où lumière et masse aveugle ne se distinguent plus que dans une danse macabre des pulsions de vie et de mort inextricablement intriquées. Une masse constellée sur elle-même, fond sans fond de son envers originel et matriciel relayé à notre propre désir de projection.



BLOW-UP EXTENDED (master version) ²⁰¹⁷



Installation vidéo, 1h51'42", boucle, couleur, son stéréo, foundfootage, dimensions variables

Collaboration : Sarah Vialle

TECHN | Moniteur vidéo, lecteur Blu-ray, agrandissement à 3200% du film Blow Up, Michelangelo Antonioni, 1966

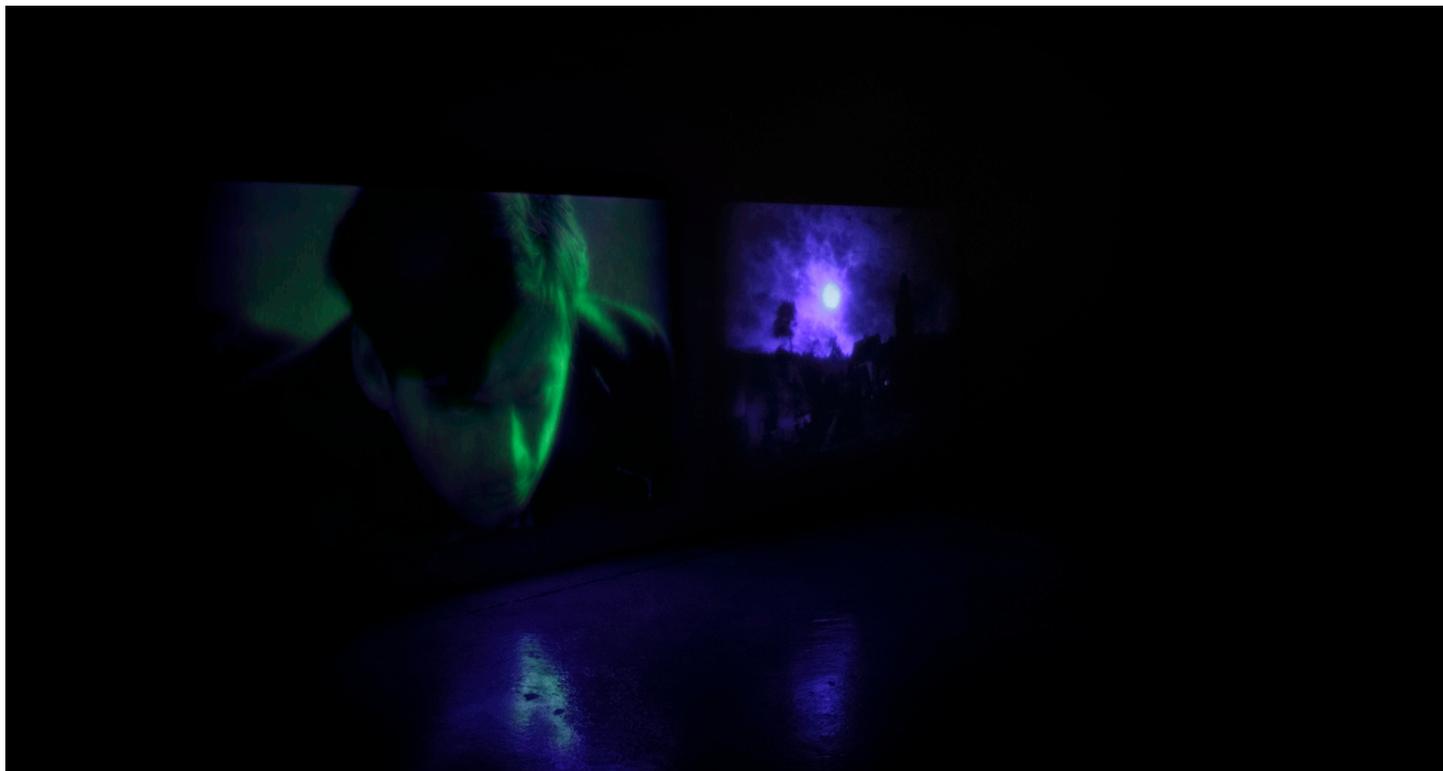
Agrandissement de 3200% du film Blow-Up de Michelangelo Antonioni à l'échelle du grossissement photographique opéré dans le film par son protagoniste principal en ce qui concerne la résolution de l'intrigue principale. L'image gonflée à l'extrême (blow-up) relève du pointillisme abstrait au travers de l'accentuation du grain à l'image, dont la montée excessive que seule la technique permet de restituer, prend ici une forme canonique. Le dispositif génère une absence de lisibilité à l'image du cadavre constitué d'un brouillard de points, celui-là même qui est utilisé comme référentiel pour le recadrage du film. Il en résulte une hyper focalisation du regard et d'un point de vue unique maintenue sur la matière même qui constitue l'image, ouvrant ainsi une brèche vers un cinéma de l'irrésolution qui n'est pas sans rappeler celui opéré par le Zapruder film. La première version du projet proposé ici consiste en la diffusion du master numérique issu du montage vidéo brut sur moniteur vidéo. La seconde étape consistera à transférer le film sur support analogique. En choisissant le format Super 16 mm à la fois pour la granulation de l'émulsion et comme objet transitionnel, il s'agit d'assurer de fait la rencontre avec l'éventualité d'un ultime

agrandissement possible du film: une porte d'entrée dans l'obsession pure cristallisée par une énième montée de grain au détriment de la lisibilité de l'image source, induite par un hypothétique gonflage en 35mm. Cet ultime état du film, laissé volontairement vacant, confrère à ce dernier une contingence qui, à l'instar des procédés techniques assujettis à l'intrigue, parachèverait ainsi définitivement le protocole mis en place, incluant de fait les différentes étapes de la chaîne de production, diffusion et d'exploitation d'une oeuvre cinématographique (argentique ou numérique*), tout en laissant le champ des possibles ouverts pour son éventuel retour en salle obscure au travers d'une copie 35 mm d'exploitation standard.

* Un film tourné uniquement en numérique pour l'exploitation en salle se doit quand même de faire l'objet d'un tirage sur pellicule pour le dépôt légal au CNC (organisme dépositaire du dépôt obligatoire des films). À ce jour, la fabrication d'une copie 35 mm (tirage intermédiaire ou copie positive neuve) d'un long métrage numérique reste la solution de conservation la plus fiable dans le temps.



NECROMANCY SWEET 2017



Installation, dimensions variables

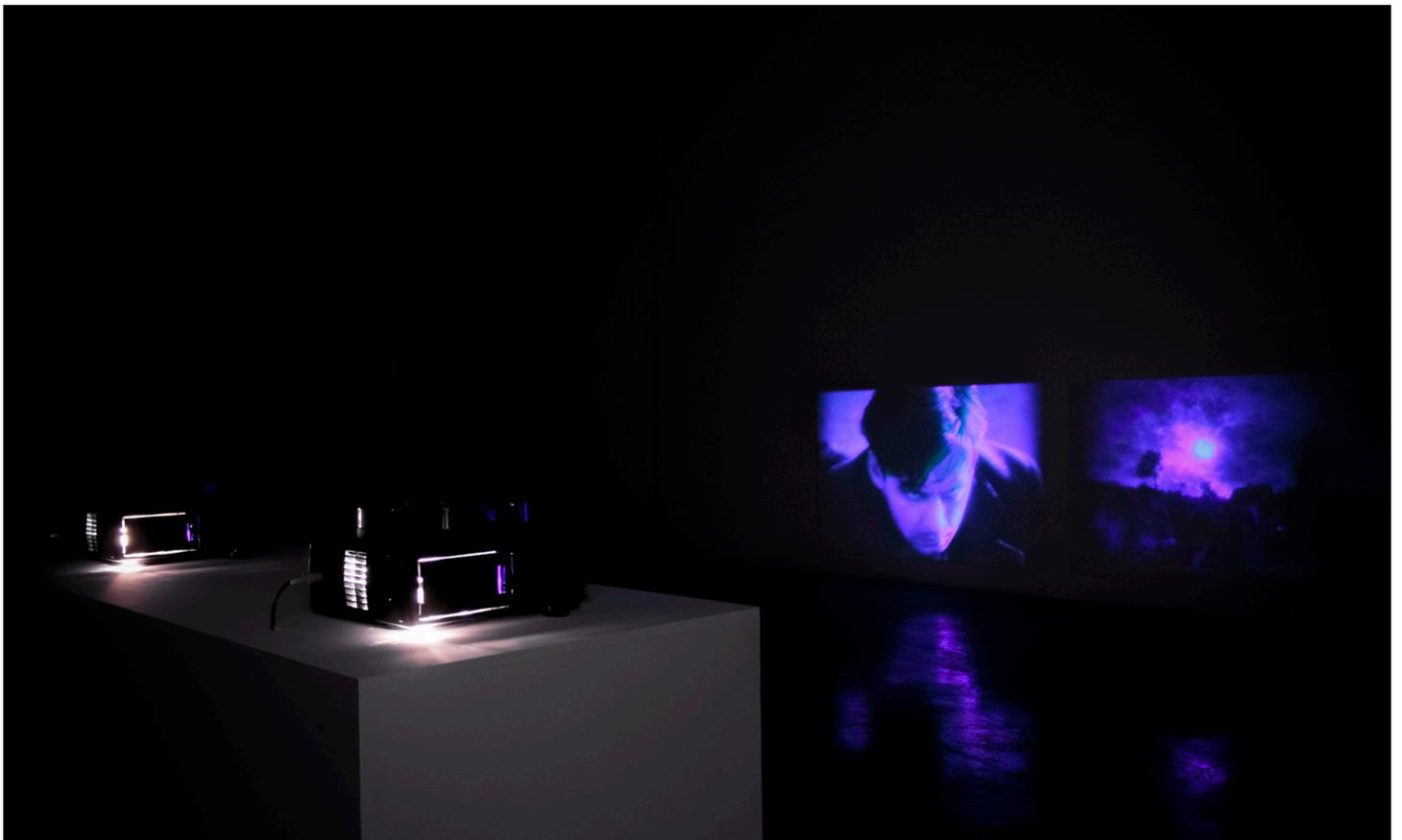
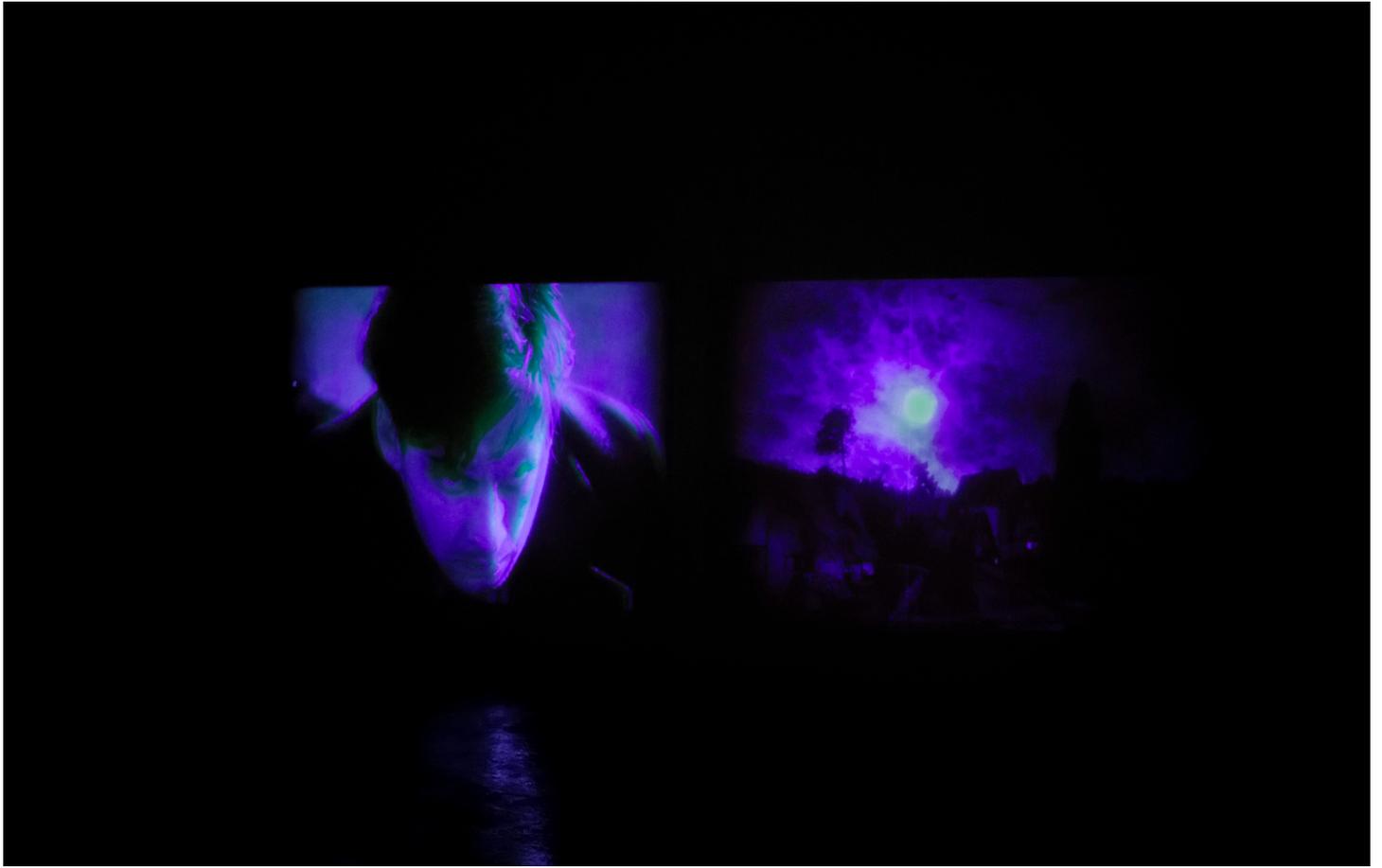
Collaboration : Sarah Vialle

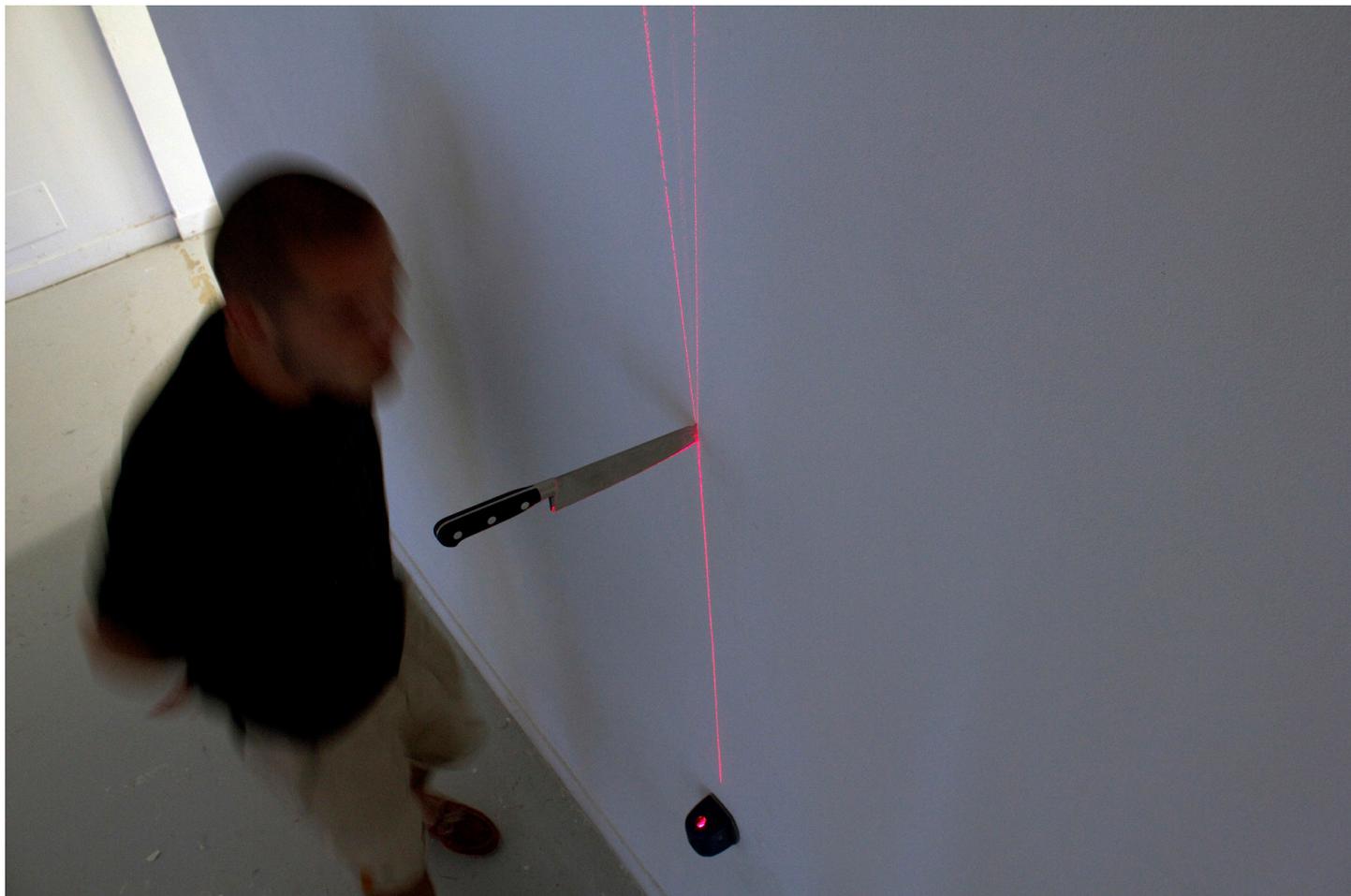
TECHN | 2 projecteurs à diapositives kodak carousel, 2 filtres UV Passe-Bande, peinture murale phosphorescente, 2x81 photographies numériques transférées sur film inversible 35 mm N&B Ilford Delta 100, photogrammes extraits de la version Tchèque du master restauré de l'Aurore, Murnau, 1927

P. 40

Rapport de force exercé entre deux séquences diffusées en Split screen extraites du film l'Aurore de Murnau ; décomposées en 81 diapositives chacune, elles sont assujetties à la temporalité mécanique que génère le dispositif de fonctionnement des carousels, dotés de leurs dynamiques propres. Des phases de synchronisation/désynchronisation entre les deux séquences apparaissent alors, générant une narration aléatoire et autonome. Chaque projecteur à diapositive est augmenté d'un filtre UV Pass Band afin de modifier le

spectre lumineux servant à composer l'image en ne laissant passer que certaines ondes ultra-violettes spécifiques proche du spectre visible. Ces projections fantômes sont par la suite retenues sur une surface photosensible composée de pigments phosphorescents. La rémanence physique des images précédentes engendre alors un enregistrement du mouvement. Il en résulte la manifestation spectrale d'un Post cinéma rendu tangible à même l'espace et le temps de l'exposition.





P. 42

Installation, dimensions variables

TECHN | Couteau de cuisine 20 cm idéal forgé, niveau laser d'alignement rouge, cimaise placoplâtre BA 13 blanche

Gehenne est une installation qui opère une étude topologique de la violence au travers de son protocole d'installation. Une expertise de ses modalités d'apparition tant physique que psychologique, visant à se légitimer au sein d'un seul et même espace plan au travers de l'exécution froidement millimétrée d'un équilibre méthodiquement mesuré. Un niveau laser d'alignement est disposé à même la surface d'une cimaise blanche. Son dispositif de fonctionnement à bulle définit avec exactitude le plan horizontal (x) tant dit que la ligne laser projetée détermine quant à elle le plan vertical (y), formant ainsi les bases d'un repère orthogonal au sein même de la paroi. Un couteau de cuisine vient faire irruption dans l'organisation du repère dont le tranchant de la lame scinde le faisceau lumineux en deux parties égales et distinctes. La déviation des coordonnées de l'axe vertical engendrée comme autant de points de fuite, dessine la perspective d'un espace de dimension 3, où le couteau en tant que cote (Z) vient faire basculer la représentation du plan à celui d'espace. À partir de l'association faite entre l'objet contondant, l'élément central du mode de représentation de l'exposition (la cimaise) et son outil de mesure indispensable à sa mise en oeuvre (le niveau), s'opère alors un renversement de valeurs des différents systèmes

normatifs en vigueur des modes de représentations spatiales. Le maintien de l'équilibre s'opère au travers de son point de rupture et de déchirement, venant contre-balancer la violence apparente de ce qui pourrait être considéré de prime abord comme un acte radical envers l'art minimaliste, rationalisant et légitimisant de ce fait ses modalités d'apparition. La scission engendrée n'est pas sans rappeler celle du dédoublement de personnalité du personnage de Norman Bates dans le film *Psychose*, 1960, d'Alfred Hitchcock, au même titre que le couteau de cuisine fait partie de l'imaginaire collectif et constitue en lui-même l'archétype du Slasher Movie. L'éruption de la violence à l'arme blanche dans le récit cinématographique relate donc la première exploitation du terme (to slash=taillader) dont *Psychose* en est le précurseur. Ce dernier a permis de codifier ce qui deviendra par la suite un genre à part entière, notamment en ce qui concerne les mobiles du tueur qui reposent sur une base psychologique (comportement sexuel transgressif - voyeurisme, travestissement, déguisement du tueur - maintien du suspens par le doute ou l'ambiguïté sur son identité, agressions au moyen d'objets phalliques, etc.).



FIRE WALKS WITH ME ²⁰¹⁰



Installation, dimensions variables

TECHN | Inkjet Print 3x4,50 m, unframed plastic, projection vidéo de l'image numérisée, mise au point altérée, vidéoprojecteur, lecteur DVD

P. 44

Fire Walk With Me est une installation photographique conçue autour de la dualité de l'image comme à la fois espace de conservation et de projection, confondu ici en un seul acte, selon un dispositif cinématographique. Une photographie tirée à échelle humaine est éclairée par son double vidéoprojeté. Selon un dispositif cinétique, la surface de l'image opère comme une interface au travers un jeu de transpositions et de mises à distances se traduisant sous la forme d'une

interdépendance physique du spectateur à l'œuvre. Un effet d'optique de netteté s'opère au travers du dérèglement volontaire de la mise au point de la focale de l'image projetée, de sorte que celle-ci s'effectue physiquement selon les déplacements du spectateur dont l'ombre projetée agit comme un révélateur, dévoilant partiellement l'image de par les contours intérieurs de sa masse corporelle en guise soustraction de la lumière.





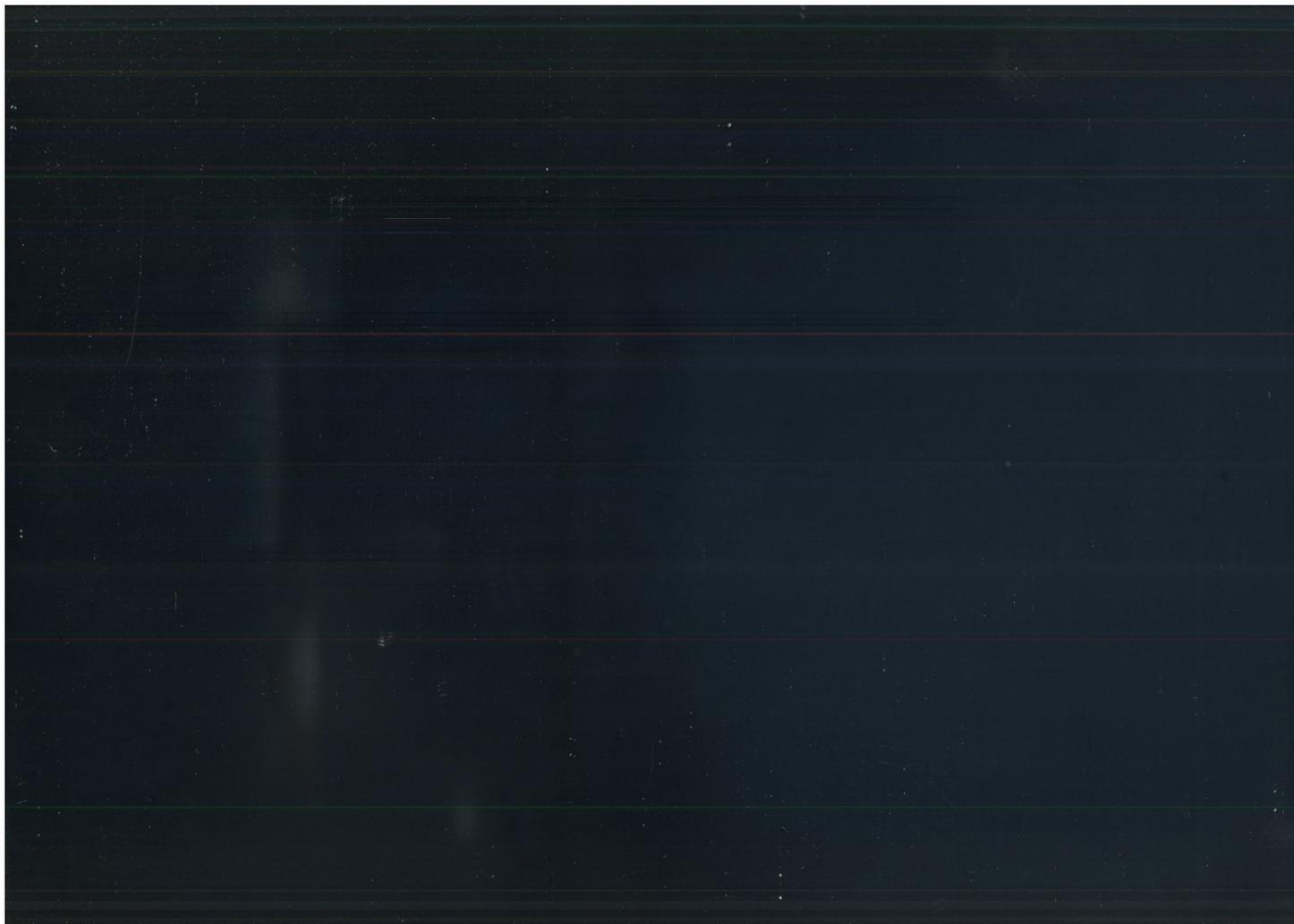
Sculpture, 171x80x5cm - Production Les Abattoirs - FRAC Occitanie Toulouse
TECHN | Verre acrylique thermo déformé, miroir, cadre aluminium noir mat
Editions limitées, 25x25x1,8cm - Production Le Living Room
TECHN | Verre acrylique thermo déformé, miroir, cadre aluminium brossé. Edition de 13

Une plaque de verre acrylique est altérée jusqu'à son point de rupture au décapeur thermique, puis superposée à la surface plane d'un miroir. La forme liquide obtenue opère une trouée métaphysique à même la surface du miroir et cristallise un tunnel de par le prolongement dédoublé de l'image qu'y forme en réflexion. L'association des caractéristiques translucides et réfléchissantes des matériaux utilisés par superposition opère comme un VORTEX (Visualisation Objective du Retour d'Expérience) dont l'artefact ferait partie du référentiel miroir. Tel un objet quantique, ce dernier opère l'altération de l'espace-temps de notre univers réfléchi, célébrant ainsi l'avènement d'un univers parallèle au travers de l'hypothèse même d'une traversée de différentes

dimensions «d'espace», à l'image de celles avancées par la théorie des trous de ver. Le titre de l'oeuvre se réfère au quatrième chapitre du livre de fiction «Philosophy of Time Travel» écrit par Roberta Sparow, personnage secondaire du film Donnie Darko de Richard Kelly, 2001, dont le protagoniste principal s'appuie pour mener à bien sa mission, à savoir la fermeture de l'univers tangent, instable par nature, afin d'éviter la destruction de l'univers premier relatif à la fin du monde prédit au début du film (28 jours, 6 heures, 42 minutes et 12 secondes). L'aspect formel de l'oeuvre fait écho aux formes tentaculaires liquides sortant de la poitrine des personnages qui entourent Donnie et qui indiquent les endroits où ils se rendront dans leurs futurs proches..



P. 47



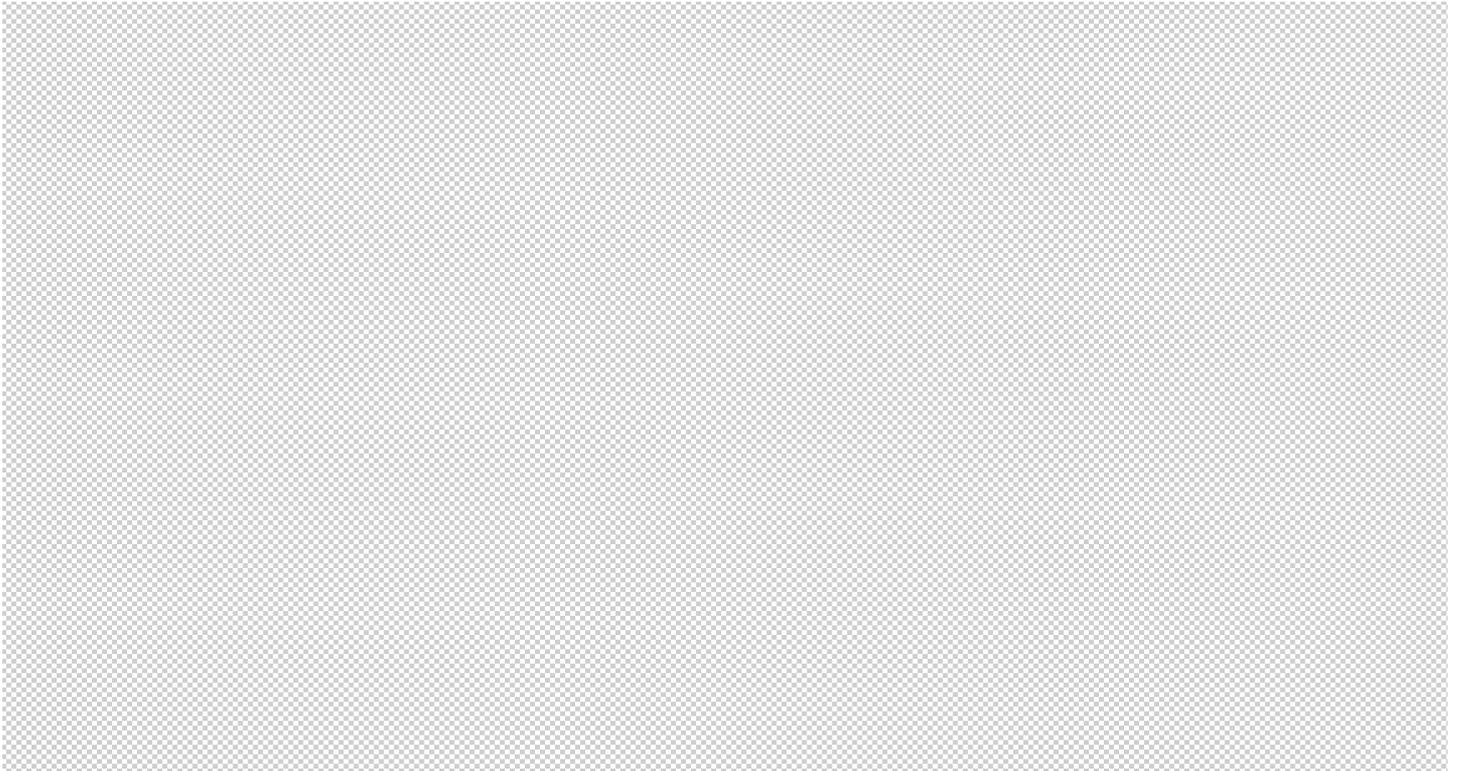
P. 48

Impression numérique, 29,7x42 cm

TECHN | Digital C-Print contrecollé sur aluminium sous diasec, dispositif flottant de caisse américaine intégré dans socle en tranches de MDF noir teinté dans la masse

Cette image énigmatiquement sombre est la résultante d'une tentative de captation du vide en haute définition au travers de la construction d'un flux numérique refermé sur lui-même. Un miroir est placé sur un scanner, ce dernier tente de le transformer en une image numérique. Cette mise en abyme de lumière se reflétant à l'infini au travers de son mécanisme de fonctionnement, donne naissance à une interprétation chaotique d'un flux technologique et de ce fait

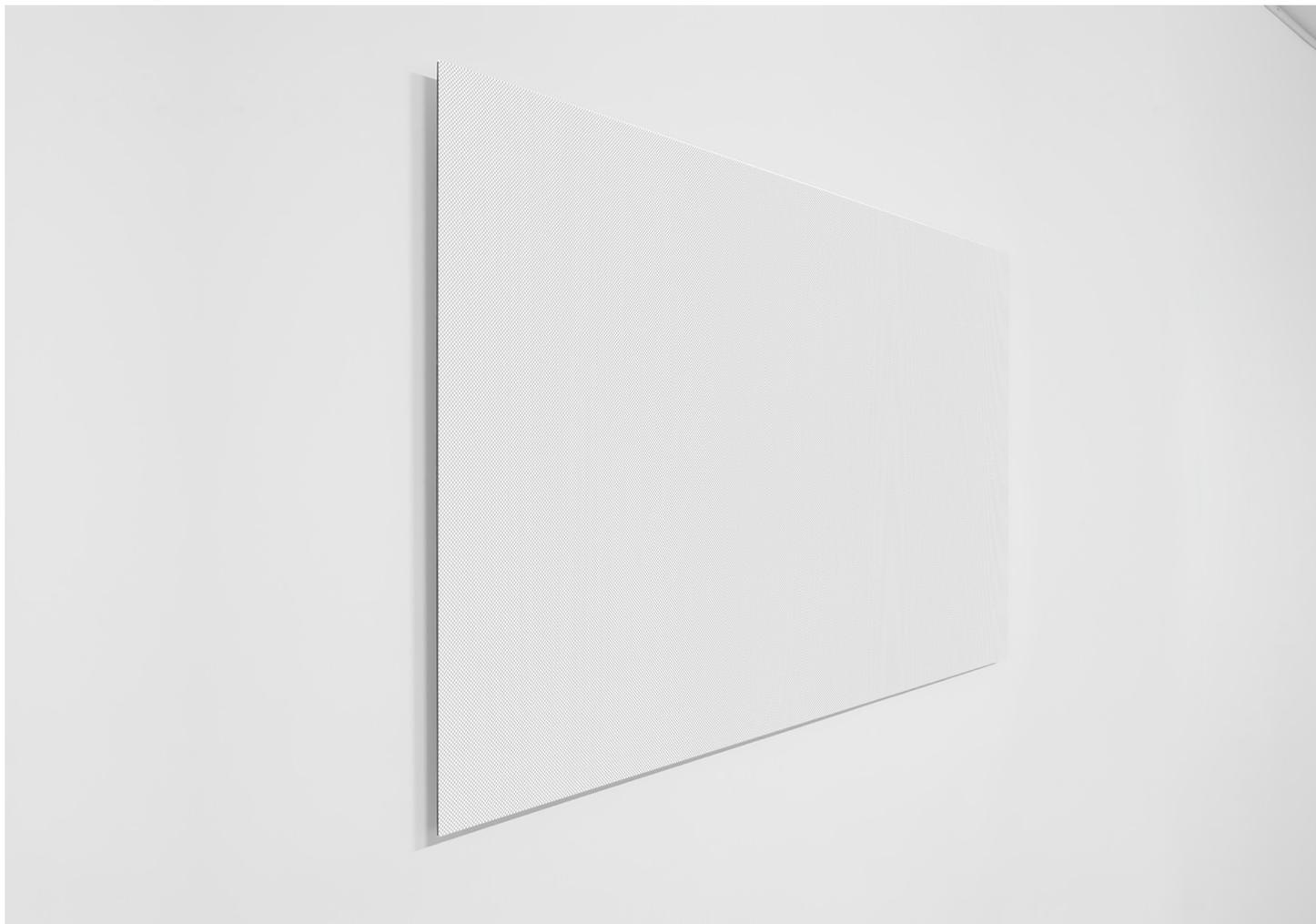
à une figuration du vide numérique, comme la genèse même de son existence. L'oeuvre fait référence à l'horizon cosmologique, terme utilisé en astronomie pour désigner la limite de l'univers observable depuis un point donné selon le modèle standard de la cosmologie et qui, en fonction de la taille de l'univers et la vitesse de déplacement de la lumière, ne nous permettra jamais de voir au-delà de cette limite, et ce, malgré toutes les évolutions et avancées technologiques à venir.



Méta : préfixe qui provient du grec (meta) (après, au-delà de, avec). Il exprime, tout à la fois, la réflexion, le changement, la succession, le fait d'aller au-delà, à côté de, entre ou avec. En informatique, un élément est une information sur la nature et le contenu d'une page web qui est invisible à la lecture. Méta est souvent utilisé dans le vocabulaire scientifique pour indiquer l'auto-référence (réflexion), ou pour désigner un niveau d'abstraction supérieur, un modèle...

La série META est une déclinaison d'œuvres indépendantes les unes des autres, dont le champ de réflexion explore les conditions et les limites de l'image virtuelle au sein d'un contexte spatial spécifique et concret. Chaque dérivation interroge sa propre existence relative selon un mode opératoire basé sur une stratégie d'auto-réflexion, de détournement, de parasitage ou d'infiltration, orienté vers le champ de l'art et des principes organisationnels mêmes de l'exposition, de ses codes et de ses usages. Le dénominateur commun de cet ensemble de pièces résulte de la réappropriation du canal Alpha d'une image digitale, quelle qu'elle soit, sorte de simulation de la couche de transparence symbolisée généralement par un damier générique gris et blanc dans les logiciels de création et de retouche d'images 2D et 3D actuelles. Ce motif, qui en réalité n'en est pas vraiment un étant donné que les éléments qui le composent ne sont pas concrètement mesurables, quantifiables, ni même imprimables, constitue l'absence de fond d'une image, un espace vacant à combler, le rien figuré à l'écran, en somme la représentation du vide en ce début de 21ème siècle au regard des nouvelles technologies mises à disposition du grand public. Mon intervention se situe dans une simple exploitation de la fonction esthétique et de la charge symbolique initiale de ce damier virtuel dont je réactive la portée et déplace les enjeux en le matérialisant dans un contexte physique et réel. Ce renversement de circonstance du bidimensionnel et du tridimensionnel, ce glissement de la

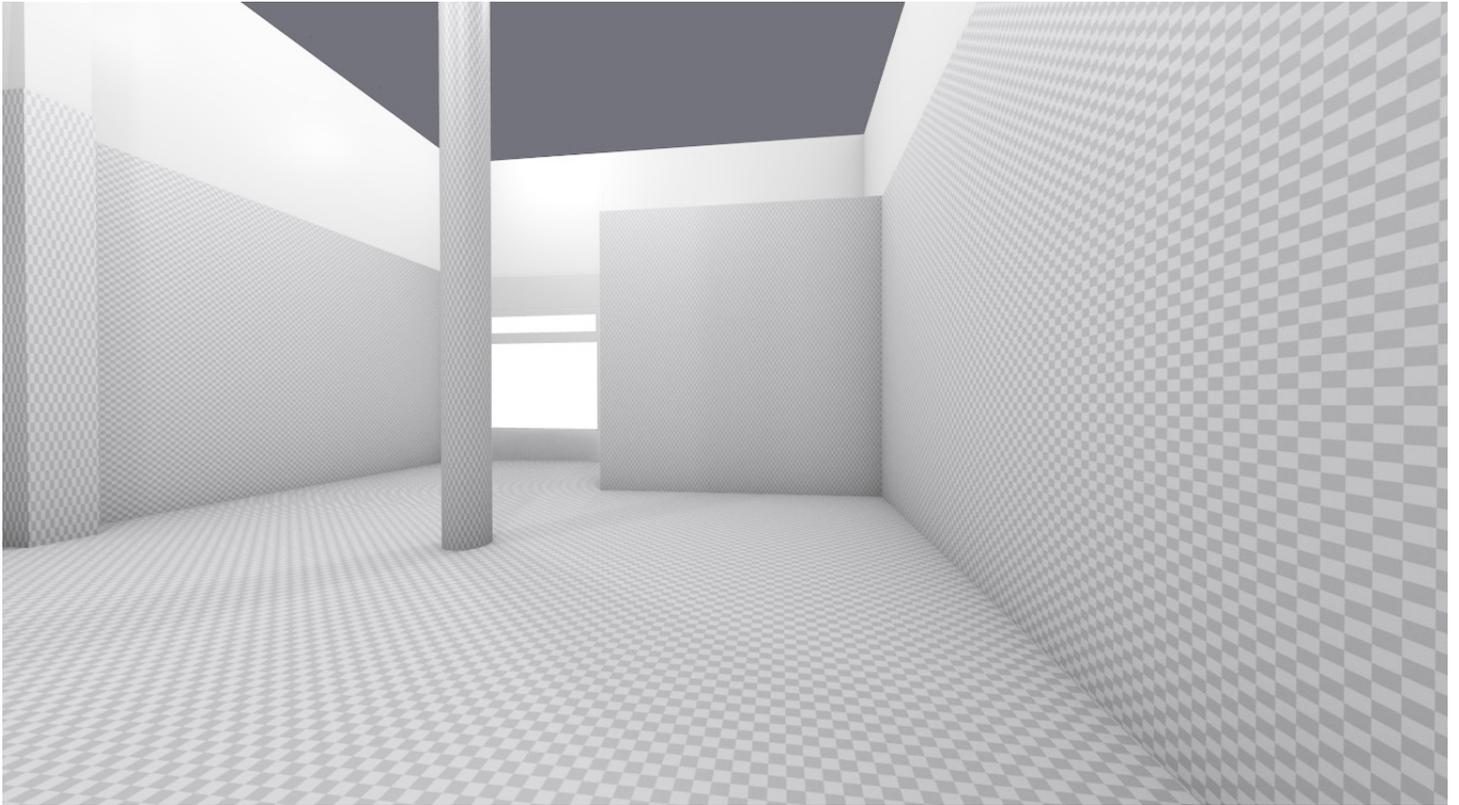
représentation vers la présentation donc, est régit par la propre raison d'être de chaque œuvre au profit du concept même qu'elles alimentent selon un principe sous-jacent de transitivité. Le déploiement de la figure du vide comme la condition sine qua non à l'existence de l'œuvre elle-même sous une forme de réification des paradigmes de productions et de représentations : à l'ère des images succède l'ère de leurs présences. Ainsi, le potentiel de la démarche engagée par la série se situe dans la physicalité du flux numérique à éprouver selon le dispositif d'intervention mis en place. Il ne s'agit donc pas uniquement d'espace donné (contexte architectural préexistant) ou d'espace représenté (illusion iconique), mais plutôt de la capacité même à explorer et redéfinir les modalités du vide comme une expérience perceptuelle et maïeutique dans le « ici et maintenant » de l'espace expositif, grâce à l'implication physique et réflexive du spectateur. En s'inscrivant dans une approche conceptuelle et interstitielle du système de l'art, la série META est une manière de réactiver et de prolonger certains référents historiques (abstraction géométrique, art conceptuel, Op Art...) au regard des enjeux esthétiques, politiques et sociologiques issus de notre contemporanéité (Art numérique, nouveau média...). En outre, elle invite à attirer l'attention du spectateur sur le statut et l'existence de l'œuvre ainsi que de ses modalités de réception en impliquant ce dernier au centre même du processus création, et ce en faveur de nouveaux sens critiques.



Impression numérique, 180,62x101,6 cm
TECHN | Digital C-Print contrecollé sur aluminium

META (print) est issue d'un protocole de reconstitution du «canal Alpha - damier de transparence» pour son passage à l'impression selon les dimensions et les limites de définition imposées par l'écran servant à sa création et de son équivalent centimétrique (résolution 5K - 5120 x 2880). Le processus entend respecter les réglages par défaut du logiciel Photoshop en ce qui concerne les dimensions et les couleurs de la grille du damier issues des paramètres de transparence et des couleurs non imprimables. Cette revendication processuelle oriente la recherche vers un certain dynamisme rétinien régi sous la forme de variations chromatiques relatives, figurées de par la simple présence matérielle et tangible de son support bidimensionnel imprimé. Le spectateur se voit alors sollicité selon différents points de vue et passe ainsi par deux étapes intrinsèquement liées, aux temporalités bien distinctes. La première consiste en sa confrontation face à la présence de ce qui semble être de prime abord un monochrome gris - illusion relative qui émane de la distance physique qui sépare l'œuvre de son public lors de leur premier contact - et la seconde n'est autre que la révélation du « motif » à l'origine de l'apparition et de la disparition du dit monochrome lors d'un face à face de proximité. Les composantes

graphiques du damier font directement écho à l'histoire de l'abstraction géométrique et notamment au mouvement du Suprématisme dont Kasimir Malevitch fut l'un des fondateurs principaux. En effet, si le fond blanc d'un tableau représente l'infini et le noir la figure emblématique et géométrique du carré, la neutralité colorimétrique absolue issue du mélange des deux en tant que niveaux de gris par excellence, est à la fois un rejet de la couleur comme une tentative d'approche du degré zéro de la représentation qu'une mise en abîme des principes esthétiques du mouvement de base. Dès lors, la figure incontestable et double du vide s'applique autant à sa situation virtuelle qu'à sa situation réelle, et nous renvoie directement à l'ambiguïté de la fonction graphique initiale interne au logiciel : simuler la présence de ce qui concrètement n'existe pas. Ainsi, au-delà de l'exacerbation de ce paradoxe, il est question de réactualiser la notion du vide au travers des caractéristiques perceptuelles offertes par les nouveaux outils numériques mis à disposition des artistes, et entend interroger dans un sens plus général, les conditions de son surgissement sous une nouvelle forme redéfinie par elle-même et en elle-même, par delà de sa première manifestation.



Intervention In situ, dimensions variables selon les dimensions du lieu d'exposition
TECHN | Peinture grise, lieu d'exposition

La transposition du «canal Alpha - damier de transparence» à même les cimaises qui constituent l'espace d'exposition, redéfinit le contexte même de l'espace de monstration ainsi que son infrastructure architecturale. Son contenu est régi par son contexte et son contexte est à son tour régi par son contenu. Selon les modalités de représentation de l'exposition contemporaine théorisée dans l'ouvrage fondateur *Inside the White Cube : The ideology of the Gallery space* de Brian O'Doherty, le blanc représente l'étanchéité du monde extérieur, le caractère protecteur et virginal de son contenu. Le Cube Blanc n'est pas simplement une réflexion concernant l'espace de la galerie moderne ou le dispositif muséal, c'est aussi et avant tout un concept ; il invite à attirer l'attention du spectateur sur l'espace d'exposition lui-même. META (space) s'affirme alors comme une réappropriation, une interprétation radicale de l'espace. Utilisant les codes architecturaux du White Cube, l'œuvre propose de soustraire l'espace physique au travers de son traitement graphique jusqu'à l'annihiler conceptuellement, lui redonnant ainsi toute son autorité minimaliste. Le protocole consiste en une exacerbation formelle de l'esthétique et des préceptes liés à l'art minimaliste sous la forme d'une proposition d'un espace saturé de toutes les charges symboliques et idéologiques qui s'y réfèrent ouvertement. En se jouant des codes relatifs au contexte de ce ressourcement esthétique, mais ne considérant pas totalement les définitions comme acquises pour autant, il s'agit ici d'extrapoler la

réflexion tout en s'attaquant aussi bien au sujet pensant qu'au sujet sentant. Le « motif » en damier reproduit à même les composantes architecturales du lieu, engendre des effets flicker dynamiques qui génèrent un espace en mouvement bercé au rythme des virulentes vibrations chromatiques, dont le dessein n'est autre que de solliciter ce spectateur de toute sa verticalité dans l'expérience perceptive et somatique de l'espace concerné. META (space) repose sur le principe dominant selon lequel le spectateur peut agir sur l'état général de l'espace au travers de l'expérience physique et intellectuelle qu'il a de celui-ci. Il confère au spectateur un rôle actif, celui de réinventer sans cesse le contenu afin d'en révéler les significations latentes. L'œuvre passe donc d'une occupation de l'espace réduite à ses dimensions réelles, à un investissement de l'espace infiniment plus grand et variable, laissée au libre arbitre de tout un chacun.

*«Si le mur ne peut être sommairement congédié, on peut le comprendre. Ce savoir transforme le mur blanc dans la mesure où son contenu est constitué de projections mentales sur des pré-supposés non-exposés. Le mur est le pré-supposé. Il est impératif pour chaque artiste de connaître ce contenu et en quoi il affecte son oeuvre. [...] Il [le mur] a sauvé la possibilité de l'art tout en le rendant difficile » **

* Brian O'Doherty, « *Inside the White Cube. The ideology of the Gallery space* », 1976

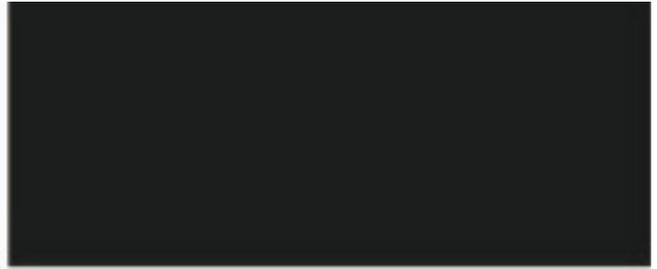


Installation vidéo générative, 2h09'36" boucle, foundfootage, dimensions variables

TECHN | TECHN | Vidéoprojection 2,35:1 - FHD, 25p, couleur, diffusion sonore en multicanal, vidéoprojecteur DLP, ordinateur, patch Pure Data, programmation, modification et traitement vidéo en temps réel du film Melancholia, Lars Von Trier, 2011

#MELANCHOLIA est une installation vidéo auto générative basée à partir d'un détournement du film Melancholia de Lars Von Trier. Ce dernier est un hommage à la peinture, en particulier celle de la Renaissance, dont le titre fait ouvertement référence à la gravure de Albrecht Dürer, Melancholia I, datée de 1514. Le film évolue dans des univers symboliques et symbolistes, qui tient à la fois du Romantisme littéraire et pictural Allemand et de l'expressionnisme cinématographique (Pieter Bruegel, Richard Wagner, William Shakespeare, John Everett Millais, Gaspar David Friedrich...) Le réalisateur y met en parallèle les points de vue de deux soeurs, séparé en deux parties bien distinctes. La première, Justine, est en proie à la mélancolie le jour même de son mariage; la seconde, Claire, observe avec angoisse l'approche d'une planète, nommée melancholia, qui menace de provoquer la fin du monde. En ancrant profondément les manifestations symptomatiques de la maladie dans le contexte d'une oppressante et hypocrite mise en scène sociale - le mariage de Justine -, le développement du scénario va peu à peu affleurer une dimension fantastique jusqu'à s'épanouir totalement dans la seconde partie. La gigantesque planète melancholia n'est pas la création fantasmée du cerveau d'une malade, mais une production de son état d'âme, l'expression même de la colère d'une dépressive. L'effondrement silencieux de l'existence sociale et collective vu comme la somatisation d'une apocalypse intérieure, sous fond d'un opéra nihiliste. Le dispositif #melancholia transgresse les figures et thèmes obsessionnels issus de la puissance iconographique de l'oeuvre originale vers un état limite d'abstraction chromatique, comme l'épreuve filmique de la finitude (fin du monde/fin de la représentation). Un programme d'analyse et de traitement en temps réel, transforme chaque image du film en monochrome de couleur

- de par une moyenne effectuée de toutes celles qui la compose -, tout en rediffusant l'image ainsi traitée, synchrone à la fréquence de diffusion du film. La bande sonore est quant à elle laissée intacte, et accentue l'état contemplatif induit par son caractère lyrique. Notre compréhension du film est prise à défaut tant sur le plan esthétique que cognitif, et prend ici, dans ce sens aporétique et poétique, toute sa dimension nihiliste au travers l'absence prononcée de toute figuration picturale ainsi que par les couleurs psychosomatiques engendrées. L'installation donne à éprouver des data-couleurs, brutes, des peintures lumineuses en mouvement générées à partir de la pictorialité historiquement référencée des images qui compose le film. Ce dernier n'est plus qu'un monochrome instable, qui, assujetti à la temporalité de sa propre diégèse, alterne des phases de variation colorimétrique d'une extrême lenteur (ralentit contemplatif du prologue) avec des rythmes plus dynamiques selon son montage (cut, enchaînement de plans successifs). Cette abstraction totale de l'image en un code couleur unique joue un rôle déterminant dans l'aspect méditatif de l'oeuvre, et lui confère une précarité supplémentaire, parfois irréaliste, pour le moins déstabilisant. #melancholia reflète l'état psychique actuel du monde et illustre la nature intrinsèquement culturelle de nos angoisses face à la transformation technique du monde. Les codes couleur générés par un système informatique, qui oscillent dans des teintes principalement sombres et organiques, rappellent ainsi les couleurs associées aux quatre éléments fondamentaux (Air-Feu-Eau-Terre) issus de la théorie des humeurs de l'école hippocratique, qui elle-même inspirera plus tard le Spleen Baudelairien auquel se rattache sensiblement l'oeuvre de Lars Von Trier.



Vidéogramme de l'installation Melancholia :
- à gauche les images du film initial invisibles aux spectateurs,
- à droite les images générées en temps réel, données à voir aux spectateurs



P. 54 Photographies sculpturales, série, tirage unique, 10x 5 cm
TECHN | Thermal Sublimation Prints, gélatine altérée, aiguilles entomologiques

Engramme (n.m.) est une série de sculptures photographiques issue d'une réflexion autour de la putréfaction de l'image à l'ère du numérique. En prenant à contre-pied les processus traditionnels de reproduction et de conservation de l'image photographique comme acte de fétichisation de la mémoire par excellence, il s'agit ici au contraire d'œuvrer au service de son émancipation tout en se référant à sa condition de précarité. Les photographies d'intérieurs de maisons en ruines sont imprimées au format touristique de cartes postales. Chacune d'entre elles subit par la suite un procédé d'altération biochimique destiné à rendre leurs gélatines malléables et sculptables, afin d'aborder l'aspect d'une peau fragilisée, atrophie,

se rétractant à l'intérieur même de son cadre. Incarnant une forme de refus catégorique à leurs statuts d'archive, elles portent en elles les traces d'un temps périssable et entropique, à l'instar de leurs référents photographiés dont les stigmates semblent se répercuter à la surface même de l'image par effet de somatisation. Le procédé développé opère un jeu de mise en abîme et de distance avec le contenu, à la fois image de ruine et ruine de l'image. La photographie devient dès lors sculpture au travers de la corporalité de son flux numérique, et prend physiquement le statut de fichier original en tant que négatif même du fichier numérique, unique de par son caractère de non-reproductibilité.





Installation In situ, durée, forme et dimensions variables - Production Les Abattoirs - FRAC Occitanie Toulouse

Collaboration : Didier Hébert-Guillon & Jérémie Dauliac

TECHN | Dispositif hydraulique par gravité, acide suintant du plafond, pompe péristaltique, gravure en eau-forte sur plaque d'acier 10mm (mordant Edimbourg), texte extrait de Seul Contre Tous, Gaspard Noé 1998

Rustalgia est une installation dont la composante principale revêt la forme d'une épaisse plaque d'acier disposée au sol. Dans sa matière est gravé un monologue tiré du film Seul Contre Tous de Gaspar Noé, 1998. La dureté des propos ancrée dans la dalle se voit progressivement altérée par l'interaction d'une fuite d'acide (perchlorure de fer, mordant chimique utilisé pour la gravure en eau-forte) en provenance du faux plafond du musée, situé en hors champs. L'espace d'exposition suinte, l'ensemble devient corrosif, à l'image du référent textuel initial, et s'inscrit dans une réalité ici contextualisée par une réaction d'oxydation lente et pernicieuse des composants même de l'oeuvre. Le monologue

se désagrège alors à mesure que les gouttes d'acide dévorent la dalle d'acier et que la rouille fait son office, pour finalement ne laisser qu'une mémoire morcelée, désagrégée. Utilisant et sacralisant (un temps) un extrait textuel de Seul contre tous, Rustalgia donne à voir, dans un espace d'exposition, la cristallisation d'un mal d'ordre moral et social qui ronge nos sociétés de l'intérieur; le cheminement d'une pensée nihiliste que tout un chacun pourrait être amené à expérimenter dans sa vie, en réaction à une société qui détourne les regards et cultive les solitudes contemporaines.



FROM TIME TO SPACE ²⁰¹²



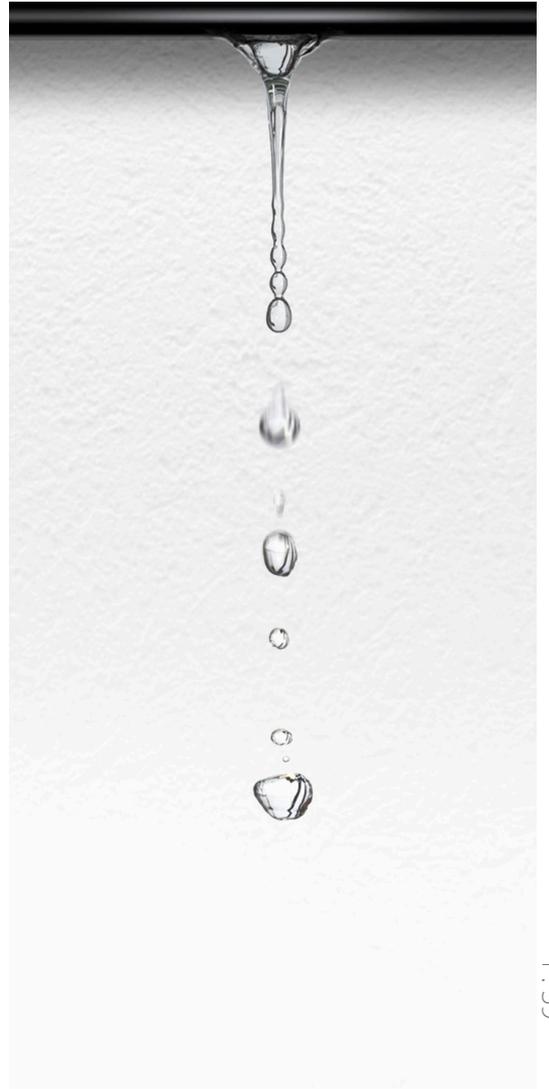
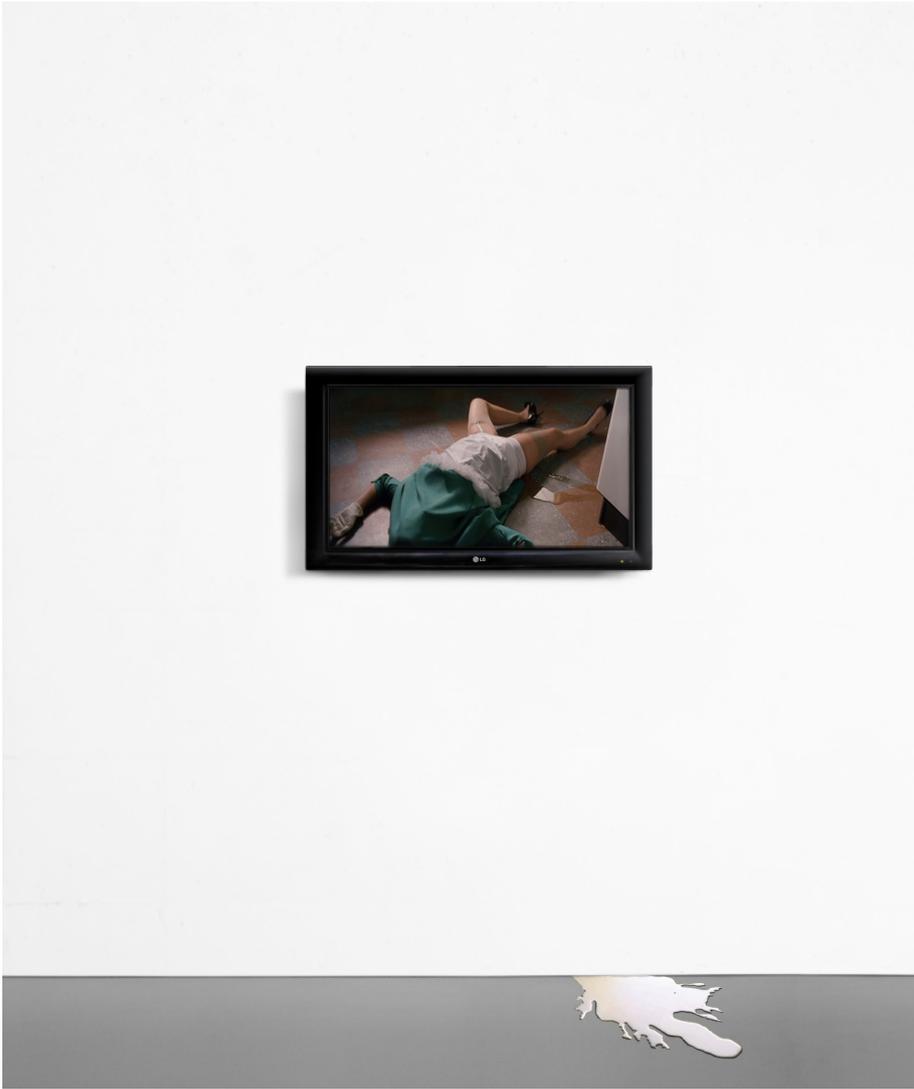
Installation vidéo *In situ*, 00'08" boucle, foundfootage, forme et dimensions variables

TECHN | Téléviseur écran plat, dispositif de perfusion compte-gouttes par gravité, mélange d'urine de synthèse humaine et de parfum d'urine en solution alcoolisée, coussin chauffant à température corporelle, manipulation et mise boucle vidéo extraite de *The killer inside me*, Michael Winterbottom, 2010

Conception du parfum en collaboration avec les chercheurs de l'université L2 PRÉ-PAC - Montpellier 2

From Time To Space est un dispositif hybride qui interroge la représentation dans son rapport au réel, d'un point de vue extrafictionnel et gravitationnel. Par le biais d'une manipulation d'une courte séquence issue du film de Michael Winterbottom - *The Killer inside me*, l'artiste procède à une fusion du flux des images avec leurs supports de diffusion, menant ainsi à une somatisation du temps dans l'espace. La séquence vidéo de 8 secondes montée en boucle s'attarde sur l'agonie spasmodique d'un personnage s'oubliant dans une mort lente et douloureuse. En prolongeant à l'infinie l'instant fatidique, il s'agit de dématérialiser la structure dramatique de l'image afin d'en distiller son essence et de la cristalliser dans l'espace concret

du spectateur. La reproduction synthétique de l'urine se répand au-delà des limites spatiales et temporelles de l'image, au détriment de la place initialement octroyée à l'oeuvre. Elle empiète progressivement sur celle du spectateur, impliquant et reconfigurant de ce fait un mode de circulation variable en constante évolution sur l'ensemble de la temporalité de son contexte de monstration. L'expulsion des fluides corporels à l'image comme dans l'espace physique est le signe avant-coureur d'une fin imminente, telle une expiation des tensions de la crise contemporaine des images dont la révolusion mise en oeuvre est un prétexte à sa dissolution.





Installation In situ, dimensions variables

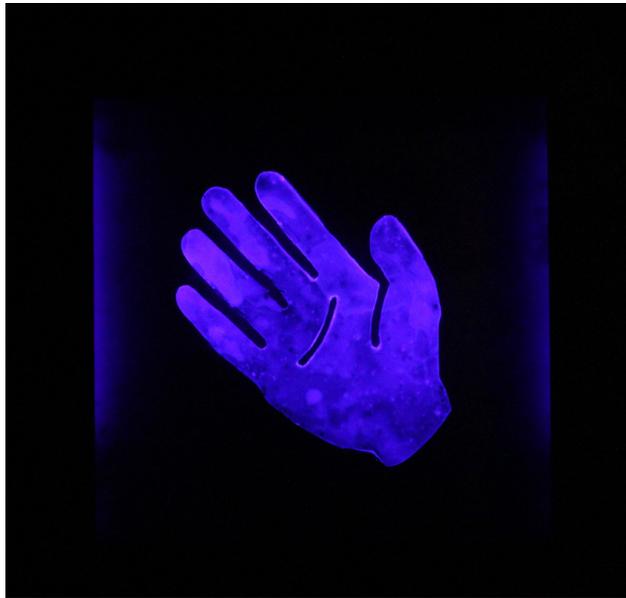
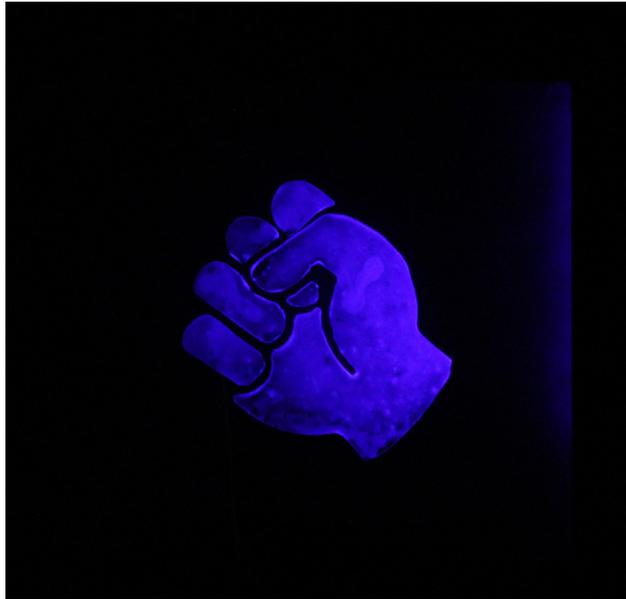
Collaboration : Sébastien Duranté

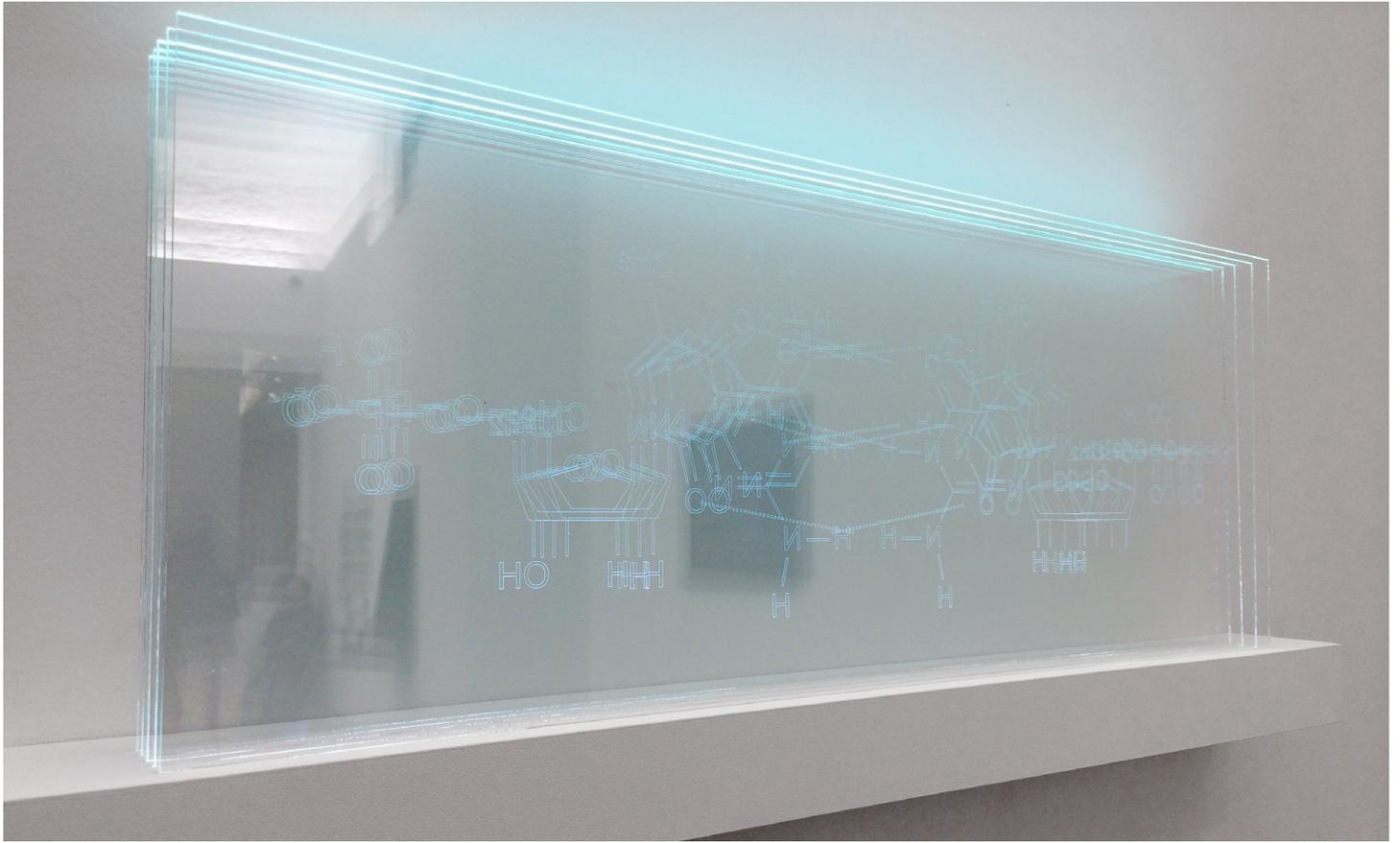
W/ Sébastien Duranté

TECHN | 3 caissons en acier trempé 30x30 cm chacun, plaques de verre, sperme humain, néons à lumière noire programmés, dispositif de commande électrique par protocole DMX et MIDI, aménagement de l'entrée de la cave du lieu de l'exposition

La collaboration entre Vincent Betbeze et Sébastien Duranté est dans un premier temps une question de fluide renvoyant au tabou des sécrétions corporelles. Dans notre société contemporaine, on a oublié que le sperme n'est pas seulement un outil de procréation. Par exemple le sperme jouait un rôle dans les rites religieux anciens. Erwin Goodenough relate que, parfois, les prêtres et les prêtresses de pays du Proche Orient suçaient le sperme d'un fidèle pour aller ensuite le déposer de leur bouche dans un vase rituel. Cette œuvre, intitulée Pop-up, est elle aussi à voir comme une sorte de rituel. Au lieu de stigmatiser le sperme, ils s'en servent pour délivrer une réflexion ambivalente et profonde. Il est l'acteur principal d'une installation systémique poussée à l'excès. Ils se sont appropriés l'espace le plus sombre de la galerie, une cave qui dans ce contexte ferait davantage penser à un utérus. Le public est invité à descendre dans ce trou énigmatique. D'emblé nos repères sont mis à l'épreuve au moyen d'une lumière violette et violente. On entrevoit alors au fond de cette cavité trois spectres à travers les jets de lumière saccadés. Trois mains correspondantes à un jeu enfantin : le pierre, feuille, ciseau. Ils sont dessinés avec une seule matière, le sperme. Dans ce contexte quelque peu connoté, ces trois signes sont

détournés de leur définition primaire. Allant au-delà de l'onanisme infantile, ils deviennent un jeu sexuel débridé : le fist, fessée, doigtage. Parce que « si l'art est un jeu, jouer c'est aussi jouir ». Plus en avant, le titre Pop-up renvoie au prisme d'internet. Cela fait référence aux sites pornographiques en streaming qui fleurissent en abondance sur la toile. Ces sites provoquent un assouvissement (jamais rassasié) de nos pulsions. Ils provoquent en fait deux éléments contradictoires : une déshumanisation des rapports sexuels alliée à un dépassement des fantasmes. Pourtant ces sites sont devenus l'éducation sexuelle principale des jeunes du XXI^e siècle. Aussi l'œil, abondamment mis à l'épreuve dans cette pièce de Duranté et Betbeze, fait référence à un livre de Bataille (Histoire de l'œil, 1928), qui fait le lien entre le sexe féminin mouillé et l'œil ouvert et fermé, phallique. Dans cette cavité utérine, l'œil et l'esprit se perdent, à l'image de notre condition d'individu victime d'une société bombardée d'images. Cette surenchère sexuelle provoque une très nette déshumanisation de nos rapports. Enfin, ce que les artistes démontrent dans ce mécanisme détourné, c'est la facilité qu'ont les jeunes d'aujourd'hui à se procurer du plaisir immédiat et facile, pour tous les goûts et les dégoûts, dans tous les cas extrêmes.





Installation, 101x42,5x11 cm

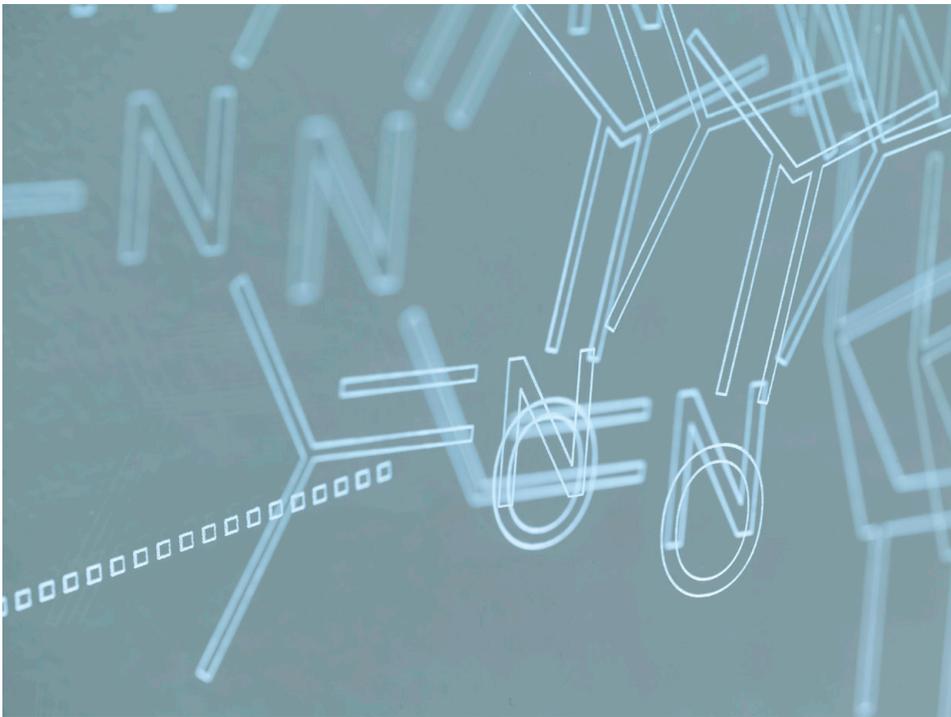
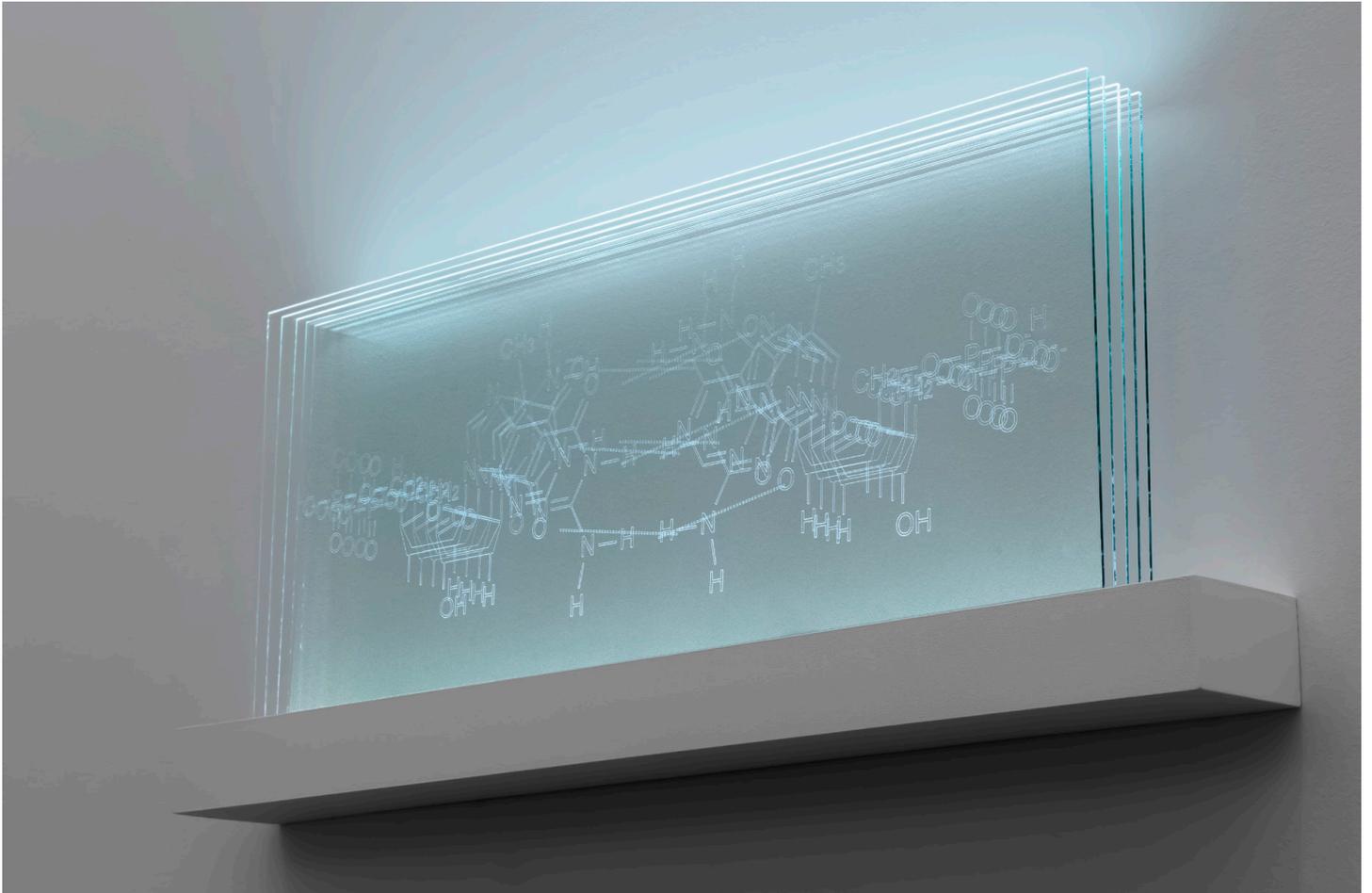
Collaboration : Didier Hébert-Guillon

TECHN | Gravures chimiques sur plaques de verre, éclairages tangentiels LEDs blanc froid, caisson en bois blanc

P. 62

DNA est une superposition de gravures sur plaques de verre translucide. De par l'éclairage tangentiel de chacune d'elle, les motifs représentés lévitent par réverbération des parties excavées de la matière. La superposition des plans vient mettre en relation différentes représentations des molécules empruntées à la chimie, plus précisément sous forme de formules développées plane. Chacune des gravures peut alors être reliée à une ou plusieurs autres selon les règles établies et admises de Gilbert Lewis (chimiste américain, 1875-1946) au profit de nouvelles compositions moléculaires. Le rapport bidimensionnel imposé par cette représentation est ensuite démultiplié sur plusieurs espaces plans superposés contenant chacun leur propre

formule chimique. L'association dans l'espace, entre le spectateur et les strates gravées, mais aussi entre les strates elles-mêmes, n'existe alors que lorsque ce même spectateur décide d'établir lui-même les liaisons entre chaque ensemble moléculaire. Il s'agirait alors d'un parcours entre les différentes dimensions «d'espace», dont le point de départ serait les ensembles moléculaires eux-mêmes (3D), exprimés ensuite au travers de leurs retranscriptions sur le plan (2D), puis démultiplié sur une succession de plans (2.5D) pour enfin être reconnectées en trois dimensions, sous une tout autre forme, selon les connexions mentales décidées ou non par chaque spectateur.



P. 63



Événement / Installation In situ auto-performative, durée et dimensions variables

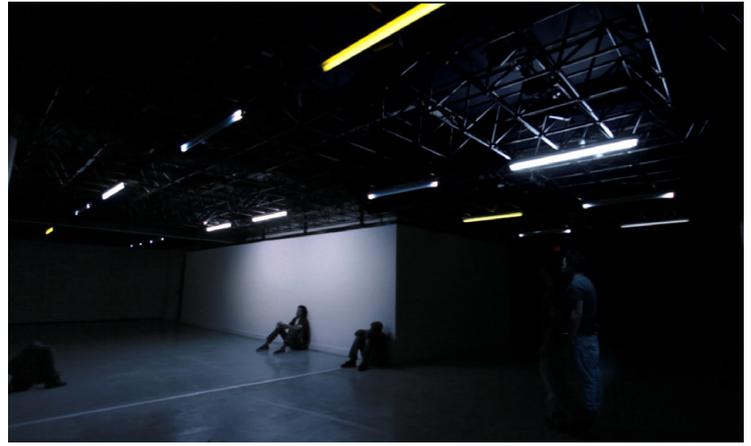
Collaboration : Didier Hébert-Guillon, Jérémie Dauliac

TECHN | Tubes fluorescents, dispositif de commande électrique par protocoles DMX et Midi, ordinateur, dispositif d'amplification et de diffusion sonore en multicanal.

Avec le soutien de la DRAC Languedoc-Roussillon et du fonds SCAN Rhône-Alpes.

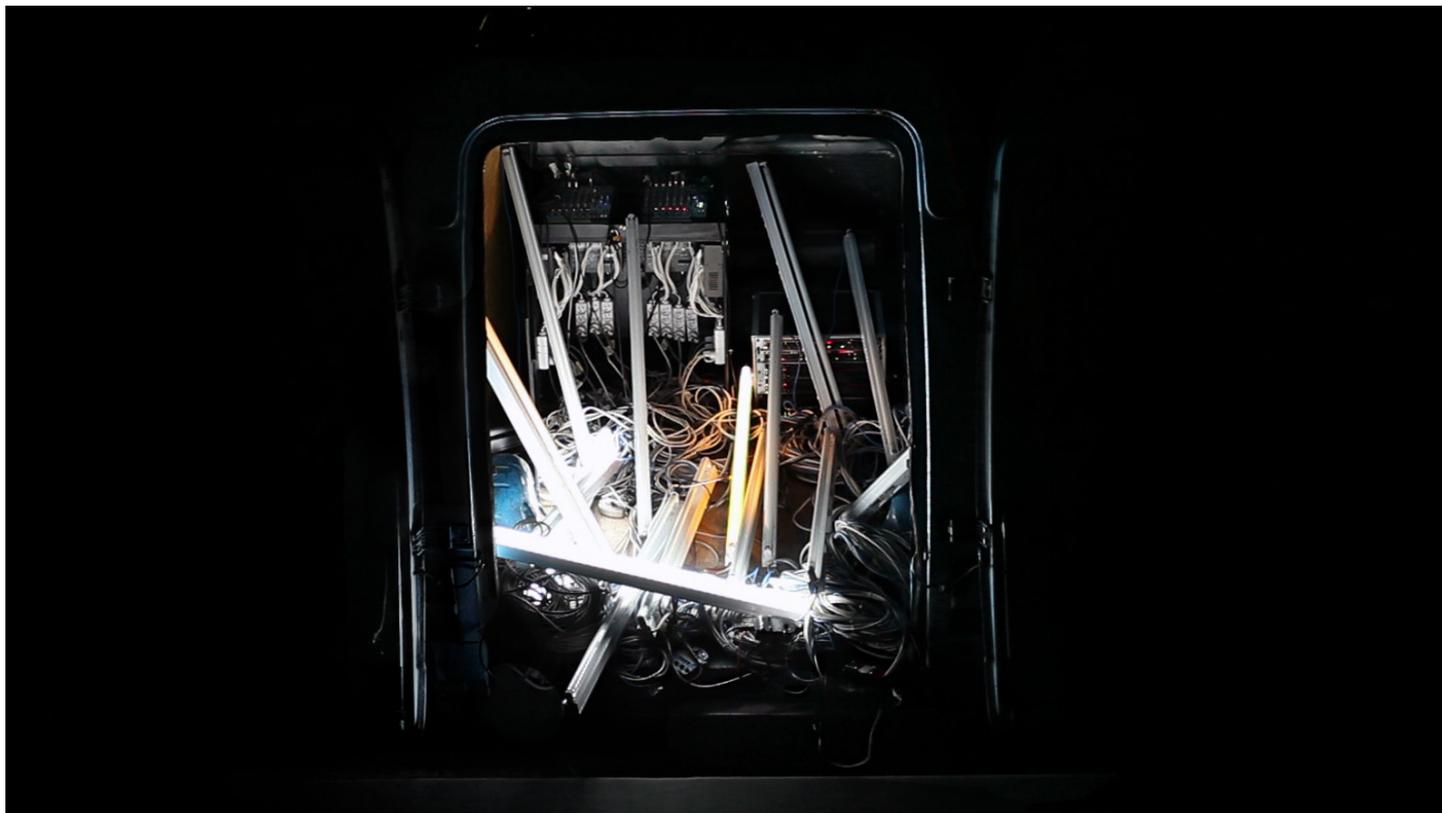
Le projet Starlight consiste en la réappropriation des tubes fluorescents d'un espace institutionnel ou non. Chaque tube est piloté indépendamment des autres, révélant ainsi l'espace d'exposition par fragments. À partir de cette base, les sonorités émises par chacun des tubes fluorescents sont amplifiées puis diffusées en temps réel dans l'espace, donnant littéralement à éprouver le son que produit la lumière. En s'appuyant sur la configuration architecturale du lieu, son histoire et son inscription sociale, les artistes réalisent alors une composition lumineuse et sonore au travers de son système d'éclairage. Le ballet lumineux et sonore peut parfois s'approcher de

structures musicales, ou au contraire servir la révélation architecturale du lieu. L'expérience des spectateurs est alors totale, ces derniers étant cernés dans un espace en mouvement dont les fondations sont l'architecture même du lieu investi par l'installation. Chaque occurrence du projet est unique selon l'espace investi. Ainsi chaque spectateur peut appréhender l'œuvre selon ses déplacements ou son placement physique dans l'espace du fait de la multiplicité des points de vue engendrés, tant au niveau visuel, auditif que sensoriel. Starlight est un projet évolutif qui s'est performé de 2010 à 2015, décliné sous forme de diverses «versions» dotées de leurs propres symboliques.



From left to right :

- Exhibition view, Starlight 3.4, festival 100%, Kawenga, Montpellier, February 1st, 2012
- Exhibition view, Starlight 1.11 PnP Edit, The aesthetics of frontieres, Extra 11 festival, Bonlieu Scène Nationale, Annecy-Genève, May, 2011
- Exhibition view, Starlight 1.04 PnP Edit, Jeune Création, Le CENTQUATRE, Paris, November 7, 2010
- Exhibition view, Starlight 0.1a, Esaaa, Annecy, June 28, 2010



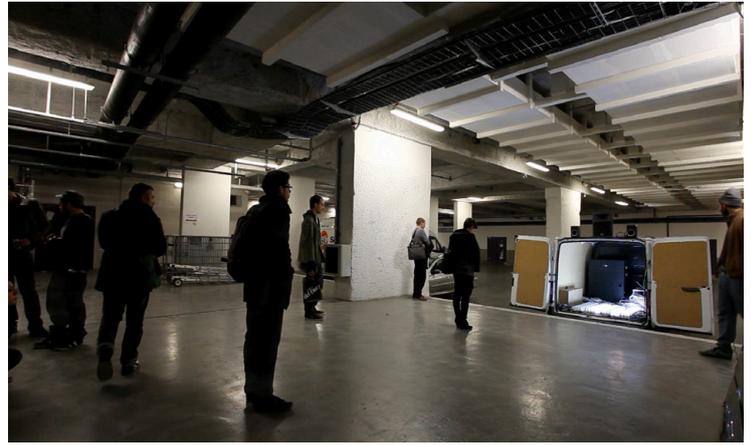
Événement / Dispositif nomade auto-performatif, durée et dimensions variables

Collaboration : Didier Hébert-Guillon, Jérémie Dauliac

TECHN | Tubes fluorescents, dispositif électrique et numérique, dispositif d'amplification et de diffusion sonore, utilitaire de transport
Avec le soutien de la DRAC Languedoc-Roussillon et du fonds SCAN Rhône-Alpes.

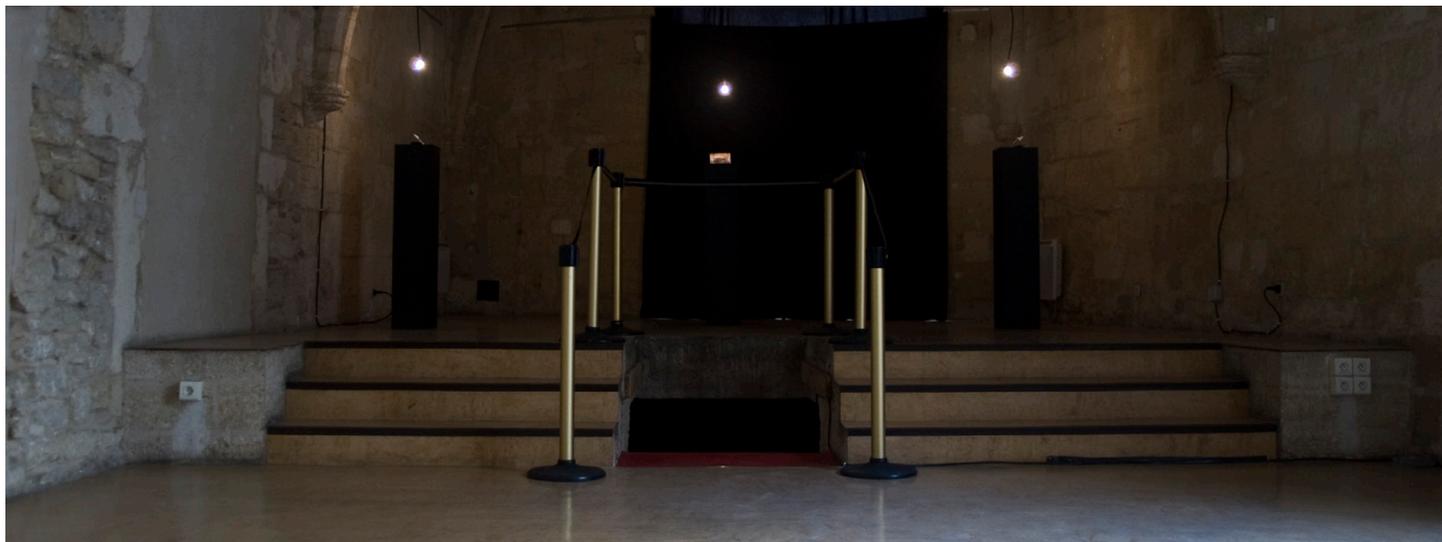
À la conjoncture de leurs intérêts respectifs, ces trois artistes s'associent régulièrement en vue de réaliser des projets ouvrant leurs champs de recherche. Ainsi, de cette association est né le projet Starlight, projet qui consiste en la dérivation de tubes fluorescents d'un espace et de l'amplification sonore de leurs systèmes électriques. Une première variante du projet a ensuite été mise en place, sous l'extension dénommée Plug and Play Edit, puisqu'à la différence du projet initial les artistes installent eux-mêmes des tubes fluorescents dans des espaces qui en sont dépourvus. Cette mouture met ainsi en avant la propriété «d'instrument nomade» du projet, alors que Starlight, quant à lui, privilégie les rapports in situ. La logique de nomadisme qui s'est

affirmée progressivement au travers des représentations de Starlight et de ses versions PnP Edit a amené les artistes à réaliser une troisième variante, Star Off, qui vient court-circuiter l'étape d'intégration physique de l'installation au lieu. Star Off reprend donc l'ensemble des spécificités de Starlight PnP Edit, à la différence que l'installation est alors présentée dans le véhicule utilisé pour son transport, à l'emplacement prévu pour son déchargement. Ainsi, il n'est plus question de rapport à l'espace, mais plutôt du déplacement de l'espace même de monstration. Star Off permet alors aux artistes de se détacher de la rigueur technique propre aux autres versions du projet, au profit d'une liberté d'extrapolation et de déstructuration de leur travail.



From left to right :

- Exhibition view, Star Off, public space, 12e Semaine du Son, workshop at IDBL Art School, Digne-les-Bains, February 5, 2015
- Exhibition view, Star Off, Jeune Création, Le CENTQUATRE, Paris, November 12, 2011
- Exhibition view, Star Off, La Bifurk, Grenoble, November 10, 2011
- Exhibition view, Star Off, public space, 12e Semaine du Son, workshop at IDBL Art School, Digne-les-Bains, February 6, 2015



Intervention In situ, dimensions variables

TECHN | Dispositif de protection muséal, tapis rouge, tringles dorées, tube fluorescent, timer MK 111, système d'amplification et de diffusion sonore, odeur d'urine, extraction et aménagement de l'entrée de la cave du lieu de l'exposition

Dans une galerie, une partie d'une estrade est extraite afin de révéler une cave qui sera utilisée comme une caisse de résonance. À l'intérieur, un tube fluorescent industriel est installé au plafond et son fonctionnement est volontairement et aléatoirement altéré afin de générer un éclairage spasmodique. Un micro piézo placé au niveau de son starter amplifie les à-coups des flux électriques afin d'en récupérer un « beat » sourd et rapide s'apparentant à un rythme cardiaque dans l'effort. L'acoustique naturelle de la cave diffuse le son dans les espaces attenants, transformant ce dernier en une basse vrombissante. Tout autour de l'accès vertical de la cave, des barrières de protection d'œuvre de types muséales établissent un périmètre de sécurité autour du gouffre. Détournées de leurs fonctions initiales, elles desservent ici de l'ambiguïté des frontières codifiées autour de la juste distance à maintenir entre œuvres et spectateurs, extrapolant les respects des consignes de sécurité issues des diverses contraintes intrinsèques aux principes organisationnels mêmes de l'exposition. En référence à cette

double obsession sécuritaire, celles relatives aux spectateurs ainsi que celles liées à la protection des œuvres accompagnant leurs mises en exposition dans certaines pratiques institutionnelles, le dispositif joue de l'espace de déplacement restreint du visiteur au travers d'une mise à distance volontaire qui à la fois sacralise et désacralise l'œuvre. L'accès principal conduisant au cœur de l'installation reste ouvert, sublimé d'un tapis rouge et de tringles dorées qui épousent les trois marches descendantes, suggérant la possibilité de pénétrer dans la cave; cependant, 1,50 mètre de vide perceptible par intermittence lumineuse sépare la dernière marche du sol, engendrant de fait une frustration quant au point de visibilité optimale de l'ensemble de l'œuvre. L'installation laisse le spectateur face à son libre arbitre quant à sa participation active ou passive face à ce type de dispositif plastique, ainsi qu'à réfléchir à son degré d'implication dans les enjeux de la recherche artistique contemporaine.

