



Étude de champs de vecteurs, travail en cours.

# Exploration Post-digitale

NICOLAS LEBRUN

2020



---

# Démarche

Le travail présenté ici aborde deux thématiques : la virtualisation du monde actuel et la création, l'application et l'utilisation d'objets et d'espaces virtuels par nos contemporains.

Le premier sujet est abordé par le prisme de la science, la virtualisation se veut pratique puisque elle engage des modèles théoriques pour une meilleure connaissance du monde. Cela donne lieu à des projets qui empruntent des formules des équations, ou même parfois des dispositifs qui mettent en scène les relations de divers éléments qui participent à un même phénomène.

Le deuxième sujet d'étude, lui, porte sur l'intrication croissante de la sphère numérique ou virtuelle dans l'espace physique. Il ne s'agit donc ici, non pas de phénomènes naturels mais d'évolutions des us et des pratiques des hommes au regard des évolutions technologiques et sociétales.

La manière de traiter ces deux sujets est similaire bien qu'elle donne lieu à des objets et des postures variés. Le travail commence par la découverte d'un sujet qui a trait à une des deux thématiques ou qui portent en lui une dimension virtuelle, spéculative ou prédictive. De là s'ensuit une analyse pour comprendre pourquoi ce sujet me fascine et saisir les éléments non pas auxiliaires mais principaux qui définissent son fonctionnement. Quel modèle propose-t-il ?

À partir de cette analyse, il est possible d'élaborer un objet didactique ou à vocation pédagogique puisque l'étude du sujet se veut aussi neutre, impartiale et scientifique que possible. Pour autant les différentes formes qui en émaneront ne seront pas aussi objectives, ce seront des perceptions de phénomènes qui portent en elle tous les biais de l'observateur/auteur ainsi que les limites de sa connaissance. Il est donc plus intéressant de quitter l'approche analytique pour se pencher sur la perception que l'on a de l'objet.

La création a lieu dans une sorte de déplacement, de transposition. par reculs successifs, le premier visant à se détacher du sujet, de le comprendre sans céder à une perception trop immédiate. Le deuxième lui utilise la mémoire et le subconscient pour livrer une perception plus poétique ou onirique du sujet.

# Série des attracteurs

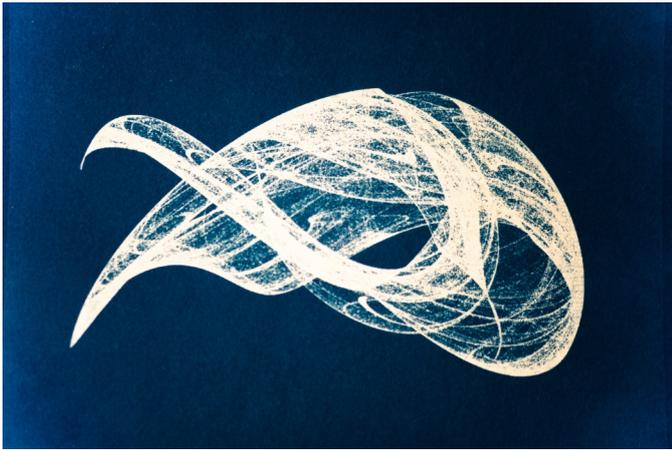
Tirages cyanotypes (à 4 exemplaires) 24 \* 30 cm \* 6 variantes, disposition variable, 2020.



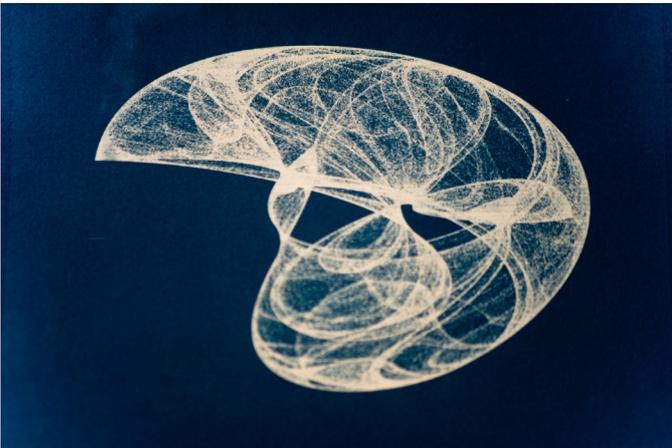
Ces représentations sont le fruit de l'utilisation d'une formule mathématique découverte par Clifford A. Pickover. L'attracteur est un objet pratique inhérent aux systèmes dynamiques, des systèmes qui évoluent de manière irréversible avec le temps (climat, météo, système solaire...). La théorie du chaos repose essentiellement sur cet objet théorique qu'est l'attracteur. L'attracteur fournit un modèle pour prédire le comportement de plusieurs éléments au sein

d'un système soumis à un chaos déterministe, c'est dire que sans avoir une connaissance précise des conditions initiales dudit système, l'attracteur permet de définir le comportement d'un grand nombre d'éléments.

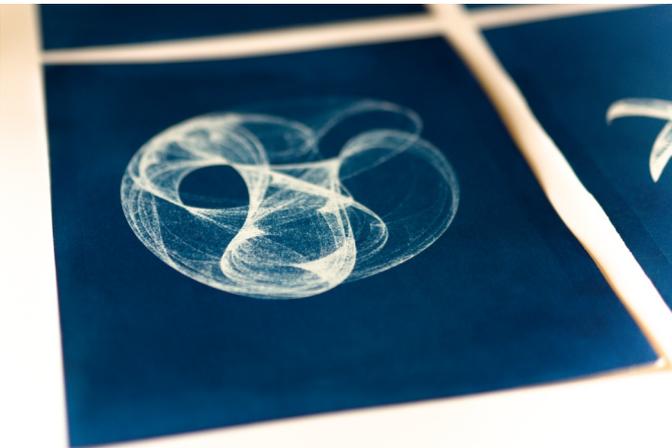
Il s'agit donc de représentations visuelles de l'action d'un attracteur mais celle-ci ne détermine pas le comportement d'un grand nombre de particules mais d'une seule.



En effet pour tracer un dessin, un seul point a été placé au centre du plan au démarrage du programme. Il s'agit de montrer comment l'attracteur a déterminé la position de ce point, de cette particule (à partir de sa position précédente) un million de fois.



Les différences de tracé que montre la série proviennent des variations des conditions initiales d'une visualisation à l'autre. Ces conditions ont été choisies aléatoirement lors de simulations antérieures et leurs valeurs ont été enregistrées en fonction de la qualité plastique ou graphique du résultat obtenu et de la réussite de la simulation (il est possible qu'avec certaines conditions le point ne se déplace pas).

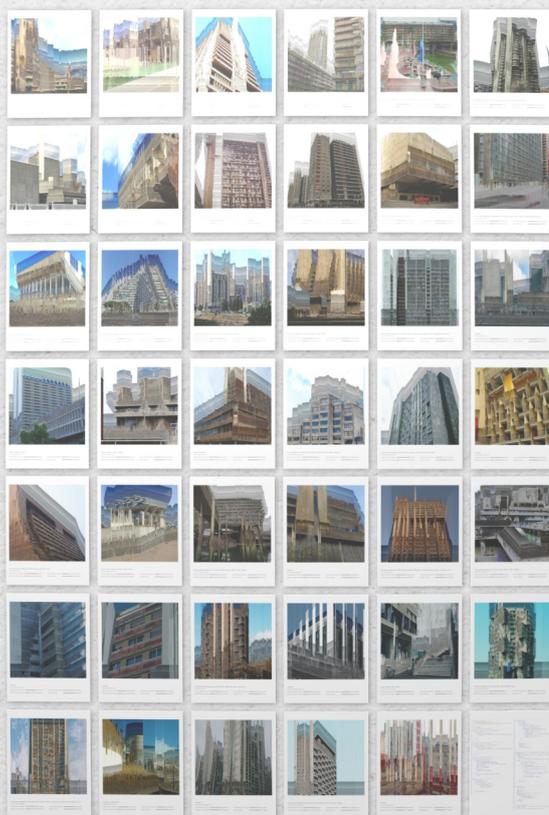


Il y a ici une convergence entre la démarche (propre à l'art génératif) de l'utilisation d'un protocole stricte de création et la théorie du chaos qui permet de prédire les évolutions d'un système. Là où l'artiste observe et interagit avec un système, le mathématicien prédit comment l'expérience terminera.

L'usage du cyanotype comme procédé de reproduction vise à intégrer à la première expérience un second déterminisme, cette fois-ci chimique, qui sous l'action d'un rayonnement ultraviolet donnera corps à la représentation.

# Brut, Pixel brut d'architecture brutaliste

42 impressions numériques (10 × 13cm), dimensions variables, 2020.



Ce projet met en relation une archive ouverte et accessible depuis n'importe quel lieu et les utopies des modernistes (années 50-70). Il a commencé par la création d'un catalogue d'images décrivant l'architecture brutaliste, ces photographies libres de droit<sup>1</sup> ont été indexées dans un fichier<sup>2</sup> qui contenait plusieurs informations relatives à la prise de vue (l'auteur, le lieu, le nom du fichier image) et aux différents contrastes des fichiers.

Il s'agit donc d'un inventaire créé en quelques jours à partir de deux plateformes en ligne (FlickR et 500px) selon des critères principalement graphiques et qui décrivent trente-six bâtiments dans seize pays<sup>3</sup>. L'utilisation de ce corpus d'image dans un

projet artistique posera donnera lieu à deux constats, la création nécessite d'autres créations, c'est-à-dire que le médium utilisé, la matière première provient d'un précédent acte artistique. La deuxième conséquence c'est le délitement du concept de l'auteur (précédemment traité dans le dispositif *Random()*, 2013).

Il y a donc une base de données qui permet d'accéder à des images qui évoquent également une structure en forme de grille et qui dans leurs natures numériques se lisent comme des tableaux où sont rangés les couleurs de chaque pixel (le nombre de pixels par lignes sera définie par la largeur de l'image et le nombre de lignes par sa hauteur).

1: Licence Creative commons

2: Fichier de dataset

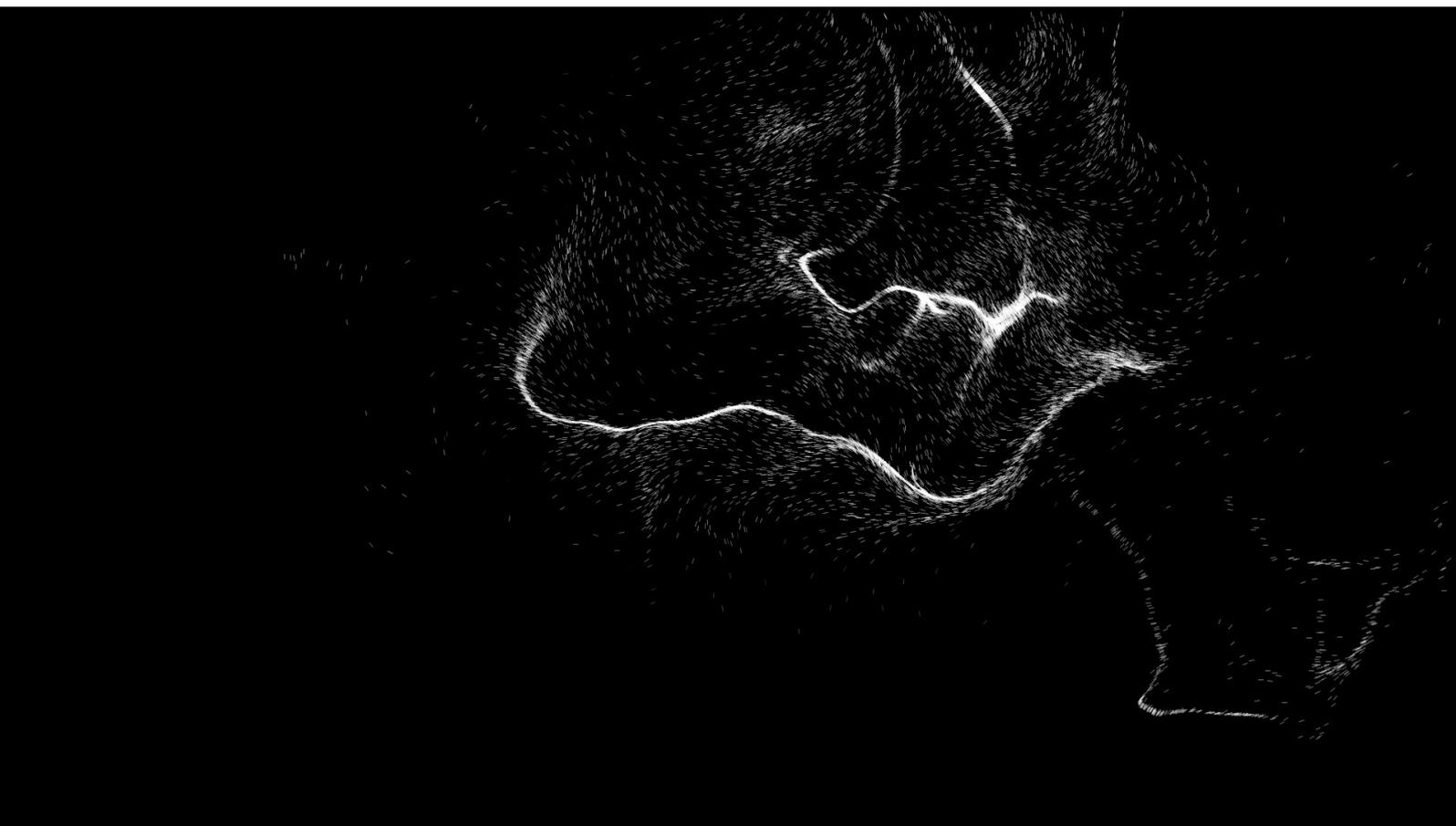
3: Allemagne, Australie, Canada, Croatie, Danemark, Espagne, France, Inde, Irlande, Italie, Lituanie, Macédoine du Nord, Moldavie, Pologne, Royaume-Uni, Serbie et USA



---

# Volutes

Programme autonome, dimensions, supports et formes variables, 2019.



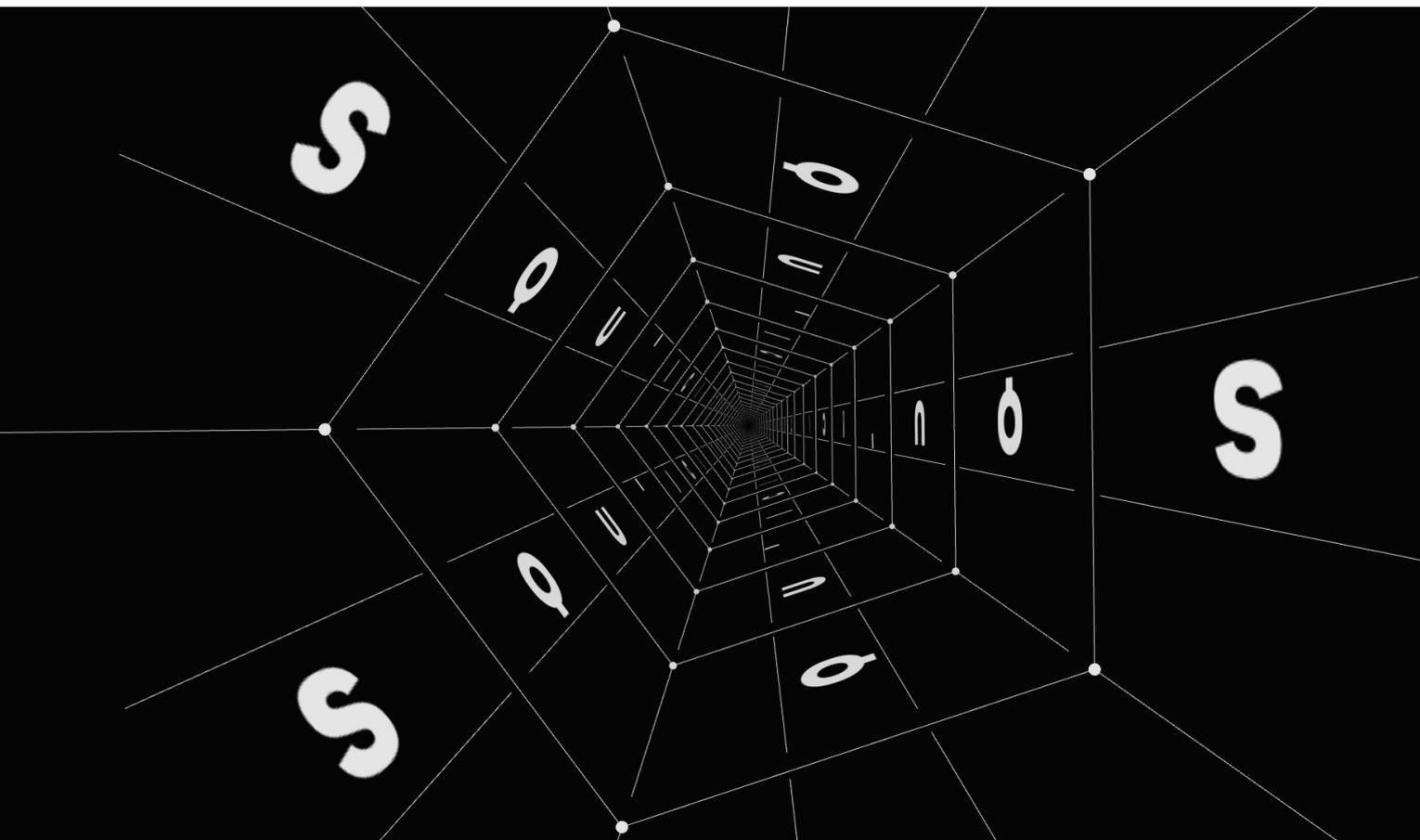
Ce programme consiste en une simulation de particules. Ces lignes se déplacent dans un espace à deux dimensions fermé. Elle se déplace selon leurs positions précédentes et selon la valeur d'un algorithme appelé bruit de Perlin (de Ken Perlin).

Leurs diffusions en torsion et circonvolutions évoquent un milieu aquatique. Êtres vivant des profondeurs, parasites d'un autre être, formant parfois des amas, elles se meuvent jusqu'aux frontières de leur espace pour réapparaître disposé en un cercle au milieu du plan.

Ces amibes sont prisonnières et leurs tentatives de fuite donnent à l'œil et l'inconscient humain la perception de formes familières, ce test de Rorschach compose une histoire sans fin propre à chaque individu.

# Jusqu'ici tout va bien

Programme autonome et sonore, dimensions, supports et formes variables, 2019.



Ce programme anime une chute ininterrompue à travers un corridor. Le déplacement dans cet espace géométrique, minimal et filaire est rythmé par une phrase qui donne le titre à cette pièce, *jusqu'ici tout va bien*. Cette tirade de Hubert (Hubert Koundé) issue du film *La Haine* (Mathieu Kassovitz, 1995) se retrouve projetée à l'infini dans ce tunnel.

Le constat pourrait être celui du programme en train de vérifier que la construction sinuant au gré des virages est cohérente. Cependant si on se base sur le film dont est tirée cette phrase on se rend compte qu'elle n'est en fait pas un constat.

*C'est l'histoire d'un homme qui tombe d'un immeuble de cinquante étages. Le mec, au fur et à mesure de sa chute, il se répète sans cesse pour se rassurer : jusqu'ici tout va bien, jusqu'ici tout va bien, jusqu'ici tout va bien. Mais l'important n'est pas la chute, c'est l'atterrissage.*

Il s'agit d'un moyen d'atténuer le stress d'une condition extrême, de fermer les yeux face à un danger imminent. Néanmoins cette phrase évoque une situation particulière dans la bouche de Hubert, celle du devenir d'un banlieusard semblable à une tragédie grecque ou les personnages ne semblent pas maîtres de leurs destins et courent inexorablement à leur perte. Cette phrase revient à la toute fin du film, non plus comme une métaphore car le sujet décrit n'est plus un homme, mais une société.

Dans ce programme, l'histoire semble figée avant sa fin, le constat se répète mais la chute n'intervient jamais.

---

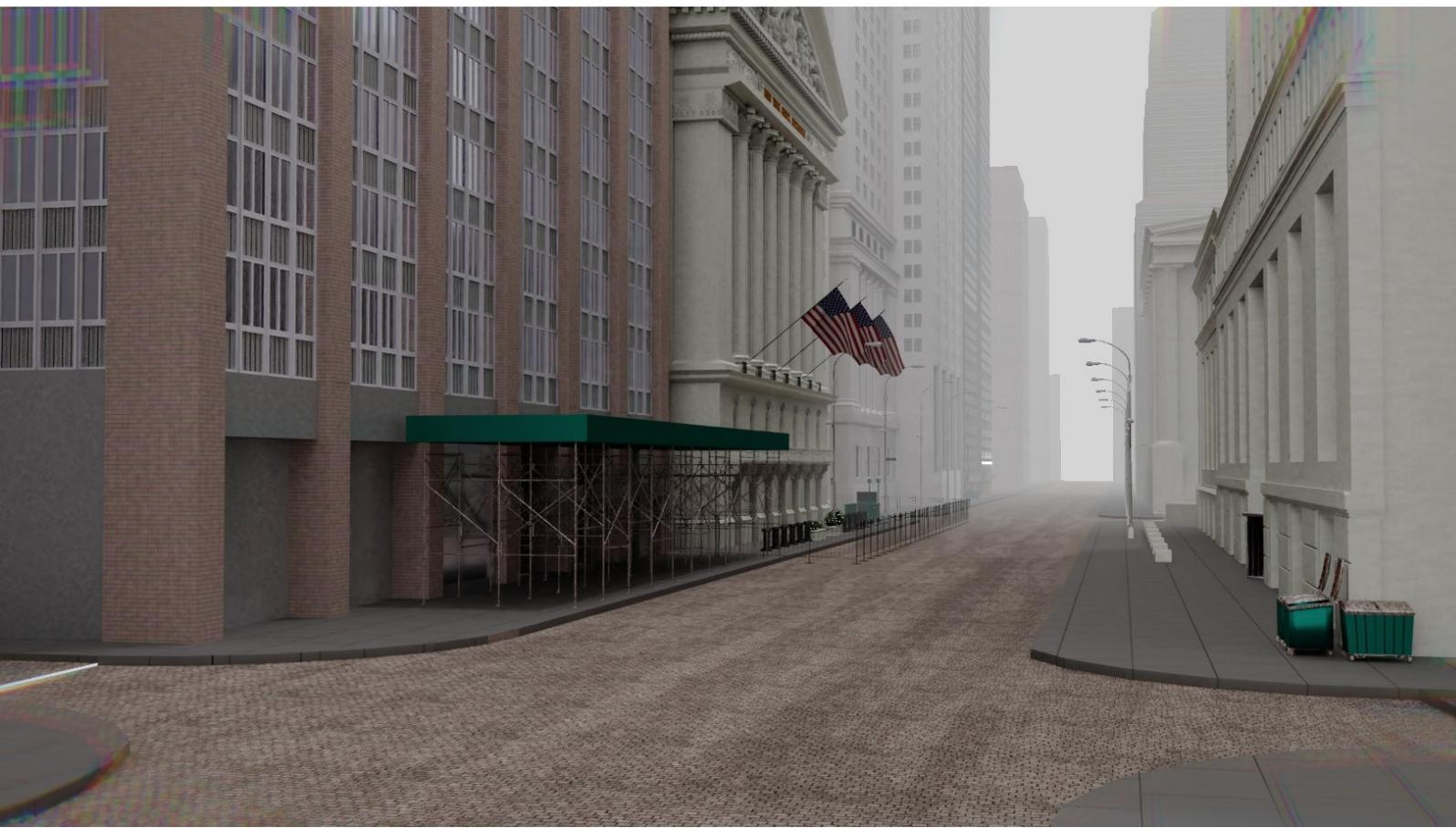
# The Exchange

Animation 3D sonore, 4"54, dimensions et supports variables, 2018.



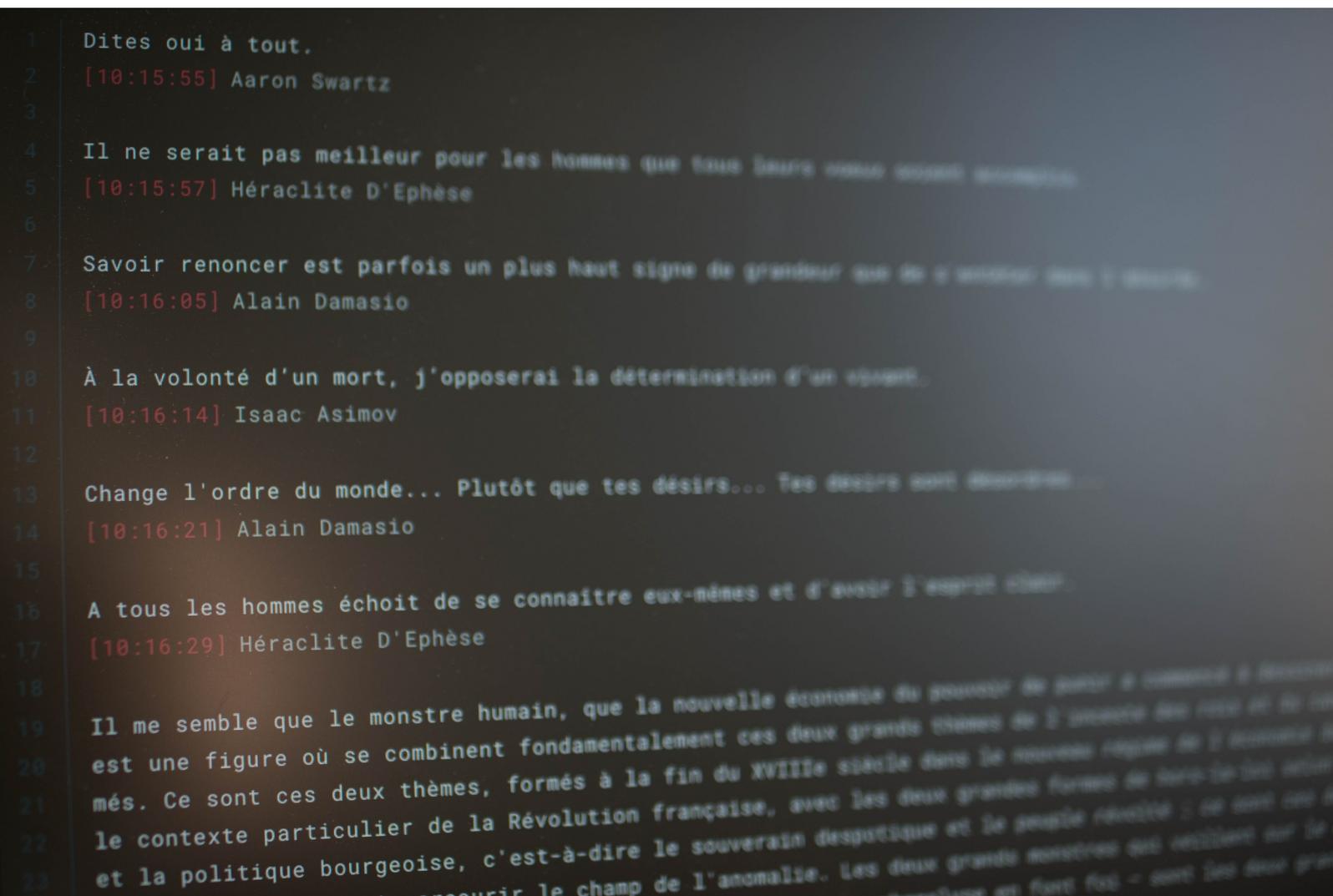
Ce projet a comme point de départ un détail de la crise de 2007-2009 communément appelée crise des subprimes. Il s'agit de la mise en place d'un contrôle des capitaux du gouvernement islandais de 2008 à 2017 qui empêchait les étrangers détenteurs de couronne islandaise de les vendre. Une monnaie, un territoire. Le New York Stock Exchange bâtiment emblématique de l'économie de marché a été modelé bout par bout en 3D. La déambulation virtuelle qui est proposée ici, s'est construite dans une analogie avec les systèmes d'échanges des marchés mondiaux.

Entre A et B, un ordre d'achat, une caméra se déplace, elle passe les contrôles, il faut vérifier l'identité, l'authenticité de A et de B, des ordres sont émis par voix électriques entre différents composants d'un système et se répercute sur les autres. Entre les serveurs, les terminaux mobiles, les câbles sous-marins de la carte graphique à l'écran LED. Cette animation montre une pause dans cette frénésie, elle montre une prise de pouvoir, l'architecture ici devient un symbole des différences forces à l'œuvre dans l'économie.



# Chat

Graphite sur papier (31 × 41 cm x 9), ordinateur mono-carte, serveur local, site web, dimensions variable, 2017.



Ce projet qui allie dessin au crayon et programmation nous parle de savoir, ce groupe d'hommes est constitué d'inventeurs, de philosophes, et d'écrivains. Il représente différents types de connaissances.

Gros plan sur le dispositif numérique (écran et micro-ordinateur)

Le volet numérique de ce projet reprend le format d'un chat ou d'une messagerie instantanée à la différence que son fonctionnement est altéré: les différents protagonistes du chat ne sont pas des personnes immédiatement connectées à cette interface. Ils existent ou dans la plupart des cas ont existé, leurs différents commentaires proviennent d'archives. Cette messagerie n'a donc de spontané que

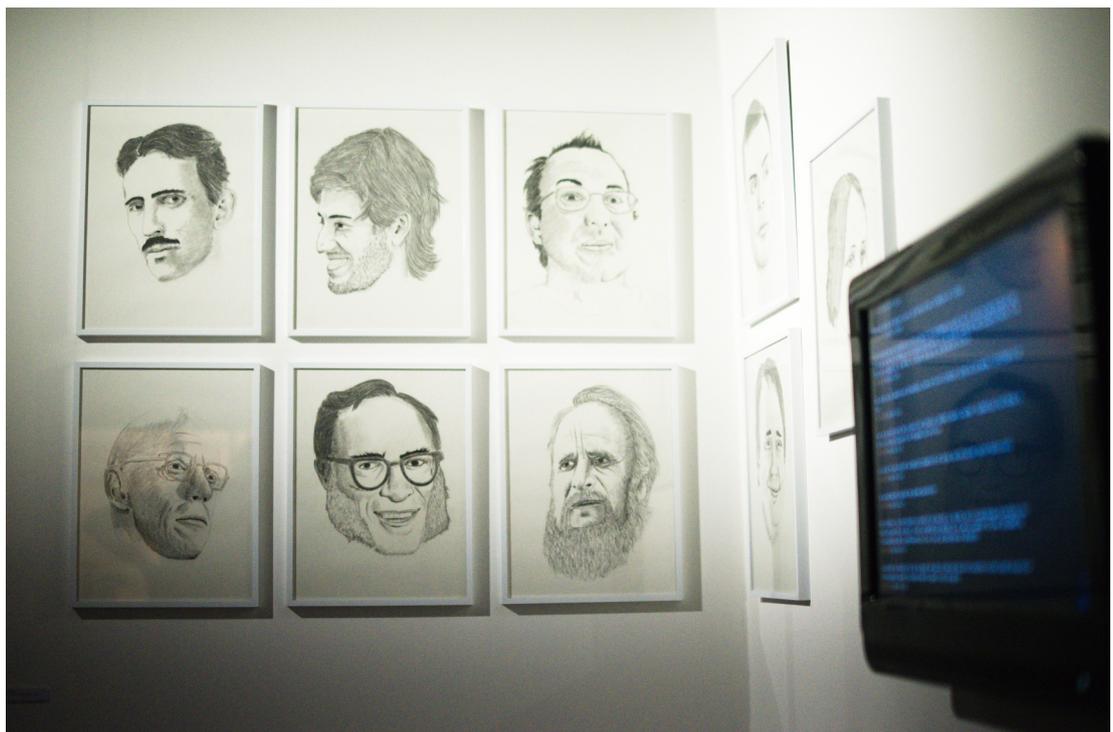
l'affichage des commentaires puisque l'existence de ces textes est antérieure à la création de cette messagerie. Ces messages sont donc choisis par un algorithme pour être affichés, une intelligence artificielle basique nous livre les écrits de personnes qui sont ou étaient intelligents.

Comment dans ces conditions peut-on envisager le dialogue ou du moins ces échanges de commentaires? Tout d'abord, même si le texte a existé, l'échange entre ces différents protagonistes est moins évident, pour certains auteurs n'ayant pas vécu à la même époque, on ne peut l'envisager comme unilatérale, le texte de l'auteur d'une époque antérieure peut parvenir à un autre auteur plus récent, mais pas

---

l'inverse, donc l'échange en tant que tel ne peut pas exister. C'est pourtant ce que suggère ce programme, il met donc en scène, une discontinuité temporelle, ce qui peut rapprocher le lieu de cette discussion d'une utopie, dans le sens étymologique, dans aucun lieu.

Sous-jacent à cette question, les différentes évolutions d'internet montrent là aussi un retour en arrière, le web 2.0, celui de l'interaction et des réseaux sociaux, se retrouve parodié par la version traditionnelle d'internet axé sur la distribution d'information. Faire vivre l'archive: chercher l'information, la classer et la restituer, il y a, à l'oeuvre, une conception moderne de la technologie, c'est l'esprit des inventeurs tels que Turing, Asimov & Tesla qui apporte avec l'innovation un message d'espoir. Cet esprit moderne est mis en doute par la portée absurde ou incohérente des échanges générés, c'est une sorte de cacophonie. Là encore, l'échange est rendu difficile. Face à ce groupe de moderne, un autre groupe s'est constitué, celui des sceptiques, ceux qui réfléchissent à qui profitent les avancées technologiques et quels effets ils produisent dans la société.



---

# Éc(h)o Système

Dispositif sonore et performance (Pierre Hernandez): supports, matériel, performances, formes et dimensions variables, 2016.



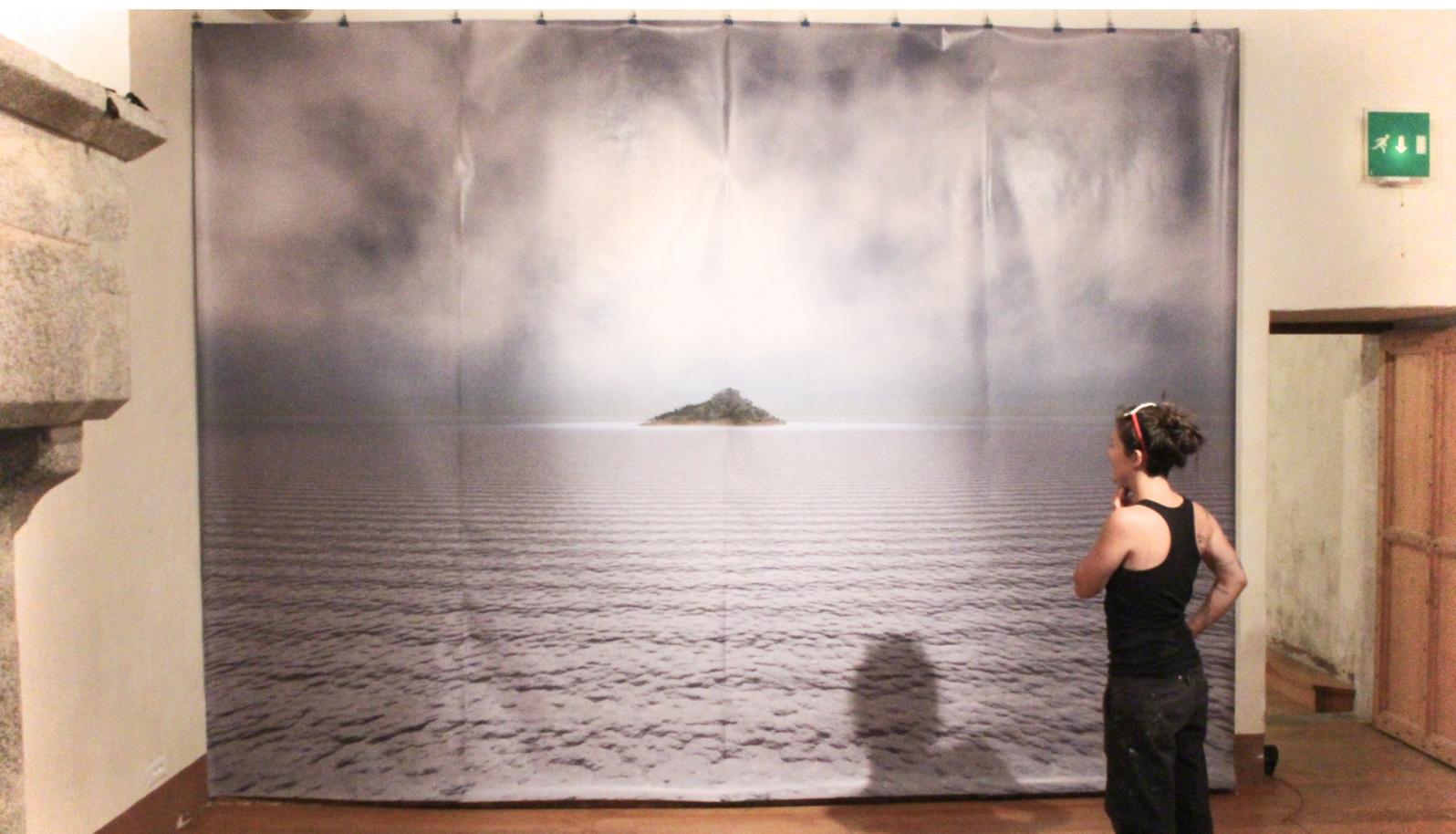
Il s'agit d'un happening : le déplacement d'un atelier dédié à la musique électronique. Cet atelier est fonctionnel et est présenté en fonctionnement, une piste son composée d'échantillons, de partitions jouée en boucle ou par intermittence sous l'action d'un performeur.

L'intérêt n'est pas dans la qualité musicale, rythmique ou harmonieuse de cette bande son, il s'agit de matière brute, d'une composition en devenir, de premiers jets qu'il faut arranger, mixer puis finaliser dans un master.

Ce qui est donné à voir, c'est un petit studio que l'on pourrait aisément transposer sur une scène, il s'agit d'une création en transition, un morceau en préparation dans son écosystème.

Ce projet est un remix d'une partie du triptyque *Atelier*.

Représentation extraite du polyptyque Skybox, 400×300cm, rendu 3D imprimé sur dos-bleu, 2016.



L'île est issue d'un travail de modélisation et de mise en place de textures. Elle parle de l'aspect numérique, mouvant ou fluide. La mer et les nuages nous rappellent à ce mouvement incessant et à la nature ambivalente des îles.

Pour les occidentaux, elles signifient liberté, nudité, lieu privilégié du naturalisme et de la permissivité.

D'un point de vue étatique, l'île est synonyme d'isolement. C'est pour cette dernière raison que les états s'en servent pour accueillir des prisons (Alcatraz, Château d'If, Île de Sainte-Marguerite, bagnes de l'époque coloniale...). Si l'île est le lieu de l'introspection comme le

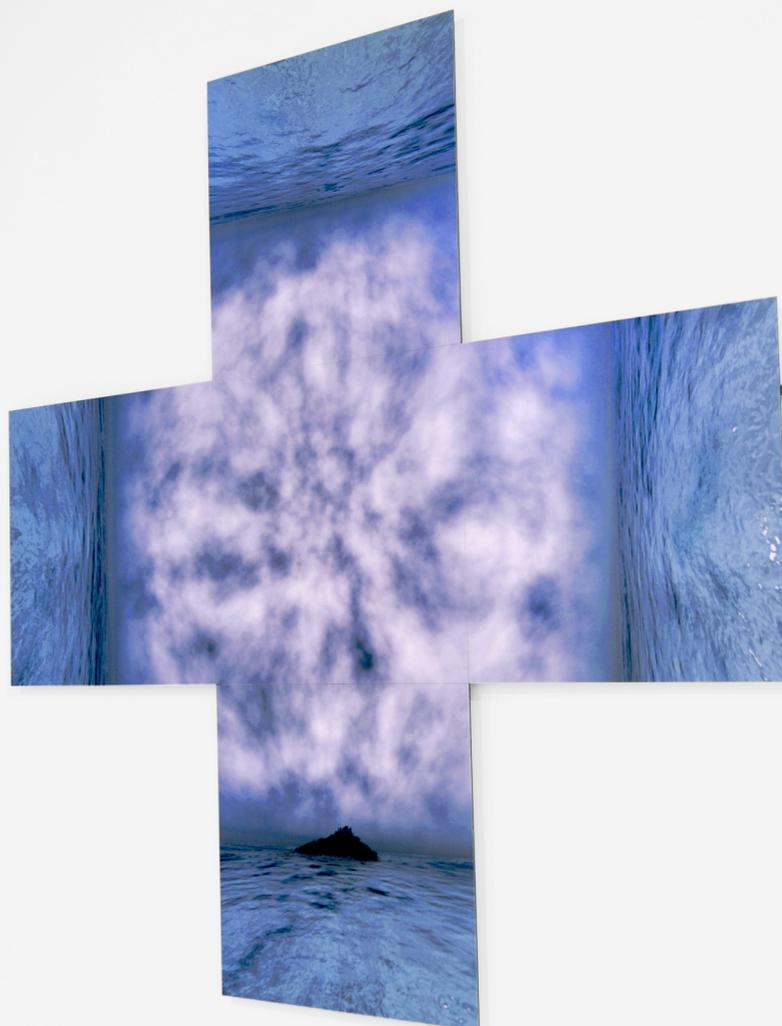
laisse penser la prononciation du terme en anglais, island, I land, littéralement la terre ou territoire du Moi, elle ne se définit plus par sa partie immergée, mais par l'étendue d'eau qui l'entoure.

Cette île, de par sa provenance virtuelle, parle bien évidemment d'isolement, mais ce microcosme inhabité et clos pourrait être le lieu d'un nouveau départ, un idéal à atteindre.



*L'île est ce que la mer entoure, et ce dont on fait le tour, elle est comme un oeuf. Œuf de la mer, elle est ronde. Tout se passe comme si, son désert, elle l'avait mis autour d'elle, hors d'elle. Ce qui est désert, c'est l'océan tout autour. C'est en vertu des circonstances, pour d'autres raisons que les principes dont elle dépend, que les navires passent au loin et ne s'arrêtent pas. Elle est désertée plus qu'elle n'est un désert. Si bien qu'en elle-même elle peut contenir les plus vives sources, la faune la plus agile, la flore la plus colorée, les nourritures les plus étonnantes, les sauvages les plus vivants, et le naufragé comme son fruit le plus précieux, enfin pour un instant le bateau qui vient le chercher, malgré tout cela elle n'est pas moins l'île déserte.*

- Gilles Deleuze (1953 – 2002) *L'île déserte et autre textes*, édition préparée par David Lapoujade Les Éditions de Minuit (Paradoxes)



La skybox est utilisée dans les jeux vidéo comme arrière-plan et constitue à la fois une illusion de profondeur, mais aussi une limite inatteignable.

Cette limite permet aux joueurs de mieux s'immerger dans les décors 3D des jeux. Grâce aux phénomènes de parallaxe, de perspective atmosphérique et d'éblouissement, elle vient constituer le fond ambiant de l'action du jeu. Bien qu'elle ne peut pas se substituer à la carte de jeu, elle fournit des repères pour les déplacements des joueurs.

Cet outil serait simple s'il ne faisait que fournir ces sortes de bornes dans ces environnements virtuels, mais il est bien plus: c'est une limite aux déplacements du spectateur, il ne peut pas l'atteindre, constamment gêné par des obstacles arbitraires.

De ce fond immersif émane une frustration, celle du joueur enfermé avec ses semblables dans une boîte. Si l'on se place maintenant du côté des graphistes et des développeurs qui conçoivent ses jeux, on peut imaginer que tous ces efforts pour rendre ces décors tangibles relèvent d'un rêve, un rêve du réel dans le virtuel comme s'ils aspiraient à sortir



de ce monde fictif.

Le projet *Skybox* émet un recul par rapport à l'objet étudié, en replaçant ce leurre dans une nouvelle perspective cette fois-ci physique ou réelle. Réadapté à une nouvelle échelle, l'effet de simulation est ainsi neutralisé. Le jeu reprend le dessus sur le jeu. La « skybox » creuse devient pleine, elle n'est plus inatteignable, mais devient un objet avec des dimensions et une matière bien défini.

Ce basculement de l'outil en objet fige la « skybox », elle n'est plus dans ce mouvement constant de déformation. Auparavant le joueur était en son centre comme le zéro de cette triangulation entre l'œil, la perspective et l'environnement maintenant la triangulation est beaucoup plus complexe et le mouvement que le spectateur engage pour parcourir cette surface ne peut plus être une rotation sur lui-même.

---

# Random Triangle Variation

Installation interactive, programme, boutons et imprimante, dimensions, supports et formes variables, 2014.



Cette installation a trait à la production artistique en tant que moment. Elle met en scène un processus de création automatisée où les choix picturaux sont déterminés aléatoirement. Les représentations produites sont à voir dans un ensemble; une série de dessins qui se révèle être une étude de l'aléatoire.

Ce dernier est un chiffre inconnu qui se détermine quand le spectateur décide de créer un nouveau tracé. La réflexion, axée sur un protocole de création propre à l'art génératif, n'en est pas à son début puisque *Random Triangle Variation* vient rejoindre un corpus d'installations récentes comme *Random()*, (2012, galerie Aperto et 59e Salon de Montrouge) ainsi que *Réflexion* et

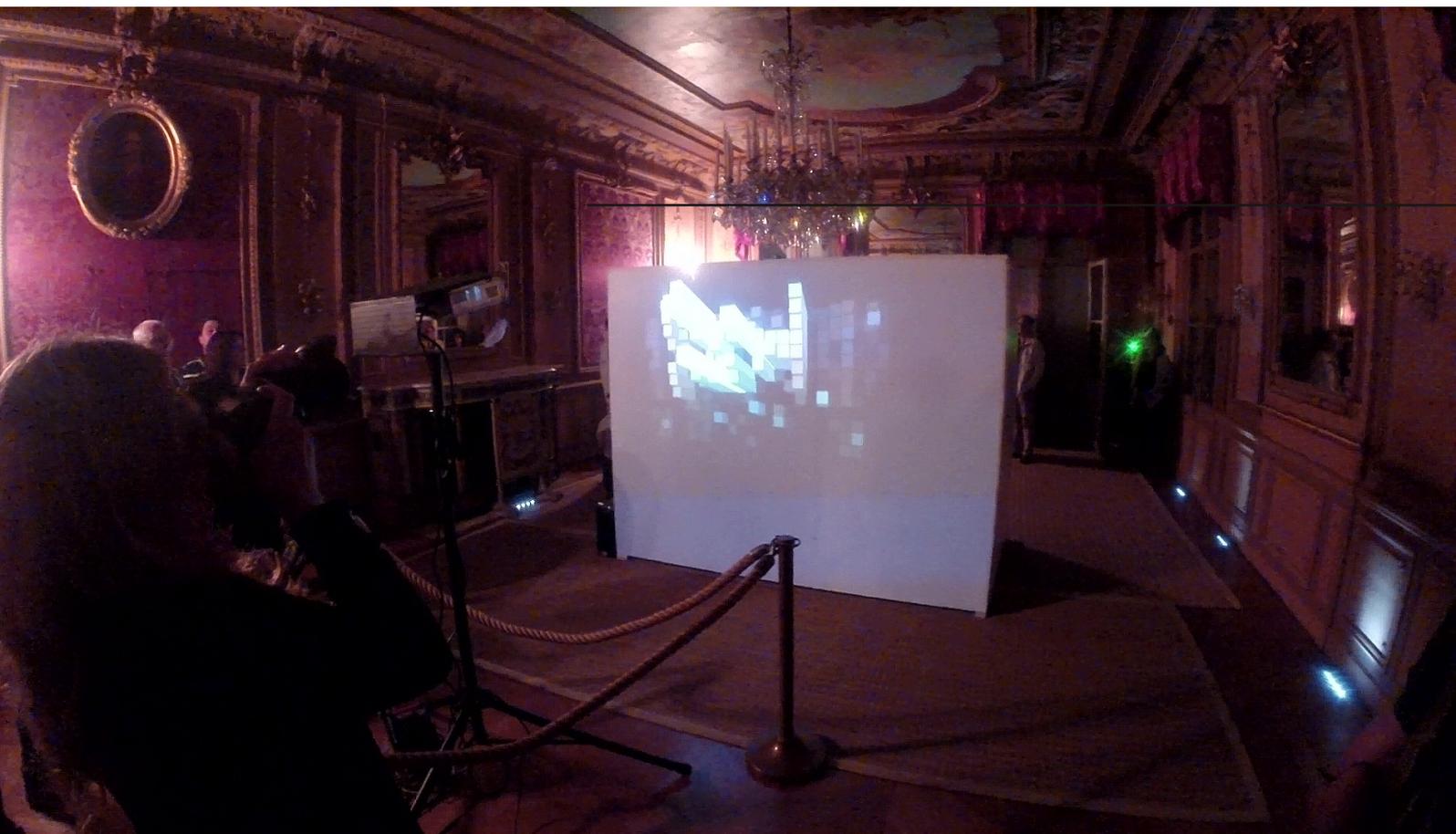
*Réverbération* (issues d'une résidence au château d'Espéran en 2013).

Le spectateur est ici invité à participer à cet acte créateur par le biais de deux interrupteurs: l'un pour créer un nouveau dessin, l'autre pour l'imprimer. Il a donc une place de commanditaire et de monteur d'expositions puisque c'est à lui d'accrocher sur le mur le tracé obtenu. Chaque présentation de l'installation fait l'objet d'une édition, à la fin de chaque exposition, tous les dessins sont récupérés puis reliés pour former un livre.

---

# Réflexion

Programme vidéo projeté, caméra USB, dimensions supports et formes variables, 2014.



*Réflexion* est une installation vidéo projetée, son titre utilise la polysémie du terme. Tout d'abord avec son système de capture vidéo, elle restitue visuellement l'espace dans lequel elle est exposée comme un miroir. Puis, dans un deuxième temps, elle témoigne du cheminement des pensées qui m'ont conduit à son élaboration, des réflexions sur notre conscience du temps, sur la nature du temps.

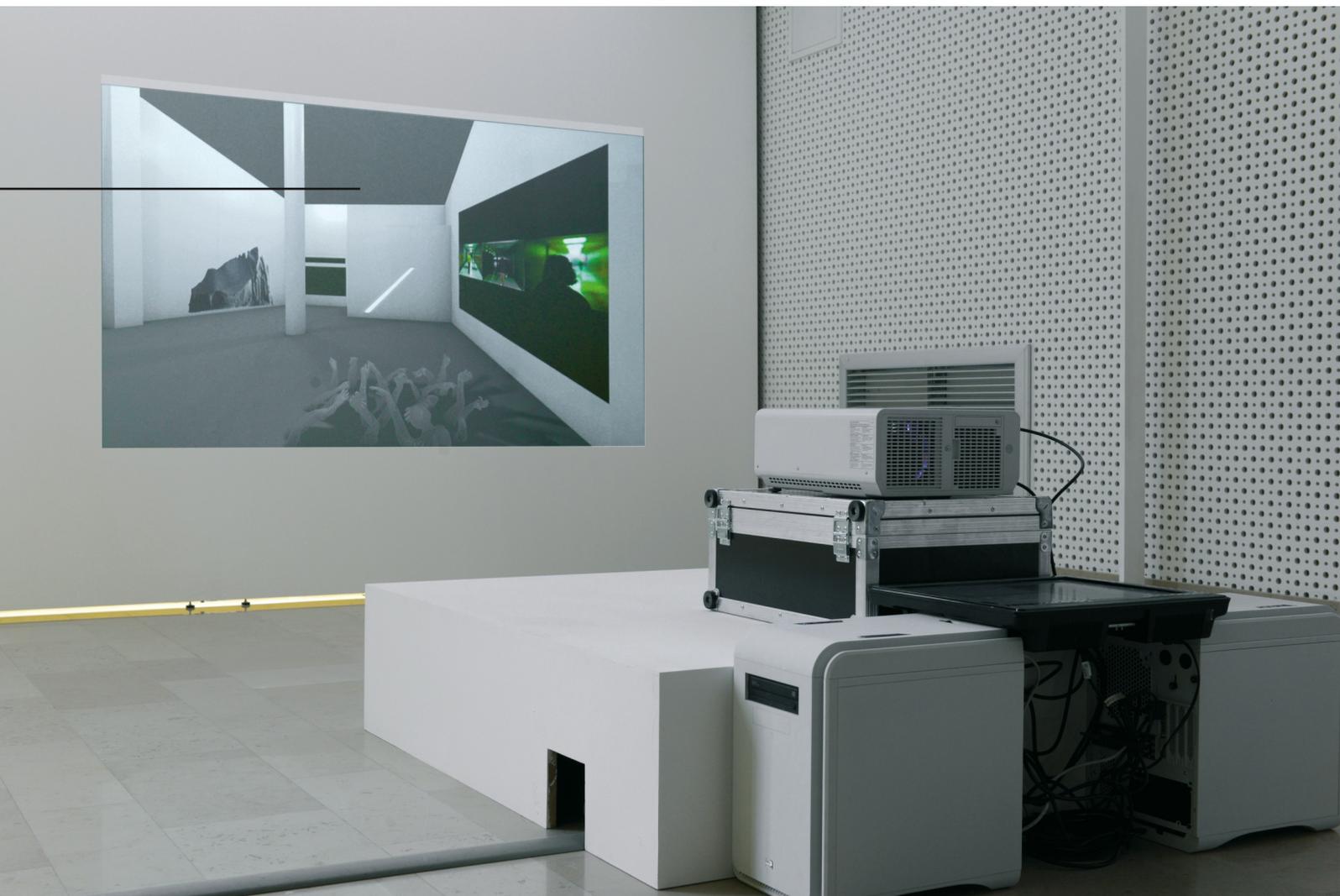
*Réflexion* est constituée principalement d'un programme qui capture en temps réel des images pour les analyser. Le programme interprète les écarts de luminosité et découpe la capture vidéo en un certain nombre de faces. Il replace ces faces sur des cubes dans un espace 3D en plaçant les cubes les plus lumineux en avant.

Cette installation interroge notre rapport au temps, elle retransmet des cubes vidéo avec un délai d'une dizaine de secondes.

Ainsi l'image du spectateur est d'abord captée par le dispositif avant que celui-ci prenne conscience que cette captation est retransmise.

Ce processus de capture en temps réel et de retransmission en différé qui est une citation de *Going Around The Corner* de Bruce Nauman ou *Present Continuous Past(s)* de Dan Graham, où le « sentiment de la durée »

développé par Bergson dans l'*Évolution Créatrice* (avec l'exemple du sucre qui fond dans l'eau) est mis en abîme. En effet dans ce livre Bergson émet l'hypothèse que les objets, les choses ont une durée similaire à notre durée intérieure.



*Random()* est un dispositif, une installation et aussi une exposition numérique (galerie Aperto): une vingtaine d'artistes ont choisi d'intégrer cette installation en réseaux. Le principe est de déléguer les choix qu'opère d'ordinaire un commissaire d'exposition à un programme ainsi qu'aux spectateurs.

Toutes les dix minutes, ce programme sélectionne quatre œuvres parmi la quarantaine contenues dans la base de données pour les afficher dans la galerie. Le spectateur/internaute peut, dans ce laps de temps, en sélectionner d'autres qui remplaceront celles déjà affichées.

Au-delà de l'aléatoire, l'ambition était de réaliser une œuvre d'art à partir d'une

pluralité de démarches artistiques comme si une proposition artistique devenait une matière ou un médium pour constituer un autre geste, une autre forme.

On a dans ce dispositif des éléments quantifiables: 40 projets, 21 artistes, un compte à rebours de 10 minutes qui déclenche la fonction random, des dimensions de projections, les mesures du lieu physique (galerie Aperto) transposées dans sa reconstitution virtuelle, les coordonnées géographiques du lieu ainsi que des dates ou périodes d'exposition. D'un autre côté, le calcul incessant que fait le programme, lui aussi, est quantifiable, mais s'actualise, fluctue selon les choix des internautes.

---

Si l'on prend du recul par rapport à l'aspect interactif, par rapport à l'immédiateté du rapport dispositif/spectateur, on peut voir l'image du spectateur comme un consommateur d'art qui choisit son menu d'exposition. Cette installation relève donc d'une attitude post-moderne d'effacement de la figure du commissaire d'exposition en tant que personne déterminée qui fait le choix des pièces présentées et de leur mise en espace.

D'un autre côté, elle interroge aussi la notion d'auteur et de paternité. L'aléatoire est également dans les rencontres que l'on fait. Cette sélection d'artistes ne vient pas d'un choix de thématique, mais est une invitation à des personnes que je côtoie ou ai côtoyées.

Même s'il y a une présélection d'œuvres dans le choix que fait le spectateur, son libre arbitre est engagé dans le dispositif. C'est ce dont témoigne le deuxième volet de Random(), le log ou journal (la partie générative du projet qui interprète les données collectées) montre qu'il y a bien interaction avec des spectateurs, symbolisés par leur adresse IP.

Il est à noter que quand l'installation n'est pas projetée dans un lieu par son auteur, la vue 3D n'est plus accessible de l'internaute. Il peut donc faire des choix d'exposition, mais son action sera visible uniquement dans le lieu où l'exposition est montrée. La galerie physique, elle, reste indispensable et n'est pas la cible de ce discours.

Dépassant la simple interaction, l'appropriation du dispositif par le public rend cette installation efficiente, mais ses choix disparaissent toutes les dix minutes sous l'action de la fonction random().

Ce choix esthétique met le spectateur en retrait qu'il soit acteur ou passif par rapport aux choix des représentations proposées par le programme.

In fine, la volonté du spectateur est opposée à la fonction random().

Triptyque, 110 × 70 cm x 3 tirages, dessins vectoriels 3D, tirages contrecollés sur dibond, 2012.



*Atelier* est une pièce de jeune artiste, une recherche absurde d'un espace avec des moyens de production. Ce lieu se trouve matérialisé dans les impressions, mais, parallèlement, ces mêmes tirages, ces mêmes ateliers, évoluent au gré d'un marché en ligne.

Ce marché est celui de fichiers 3D appartenant à la scène de chaque atelier. Ces outils, inopérants, n'ayant qu'une fonction figurative pourront habiter d'autres créations n'appartenant pas à l'art contemporain : architecture, décoration d'intérieur, jeux vidéo, communication.

Il ne s'agit pas de création open source, les droits de diffusion, de modifications sont cédés moyennant une somme d'argent et étant des fichiers numériques, ils peuvent être vendus autant de fois que la demande sera faite. Les ventes ont lieu sur un site tiers où il n'est pas fait mention du parti-pris de cette pièce et ceci dans une approche plus générative que participative.

La relation qui existe entre ces fichiers 3D et les tirages des ateliers est une relation d'interdépendance. Les objets proviennent des ateliers et les tirages évoluent selon les ventes des fichiers. Quand la somme des ventes correspond au prix de fabrication d'un tirage, la scène 3D change (ajout d'objet, changement de cadrage, etc.), une nouvelle image est produite, imprimée et contrecollée.

Ainsi ces rendus 3D sont à voir comme des états des lieux ou des inventaires de l'atelier. Atelier produit un basculement: l'outil n'est plus un moyen pour obtenir une forme, mais il devient la forme elle-même recherchée.

**Atelier a bénéficié d'un prix, la bourse CHD Art production dans le cadre du Drawing Room 012 (Salon du dessin contemporain de Montpellier).**

---

# Still Life

Pommes de terres, cuivre, zinc, fiches électriques, câbles hi-fi, câble jack audio et enceintes pré-amplifiées, dimensions variables, 2011.

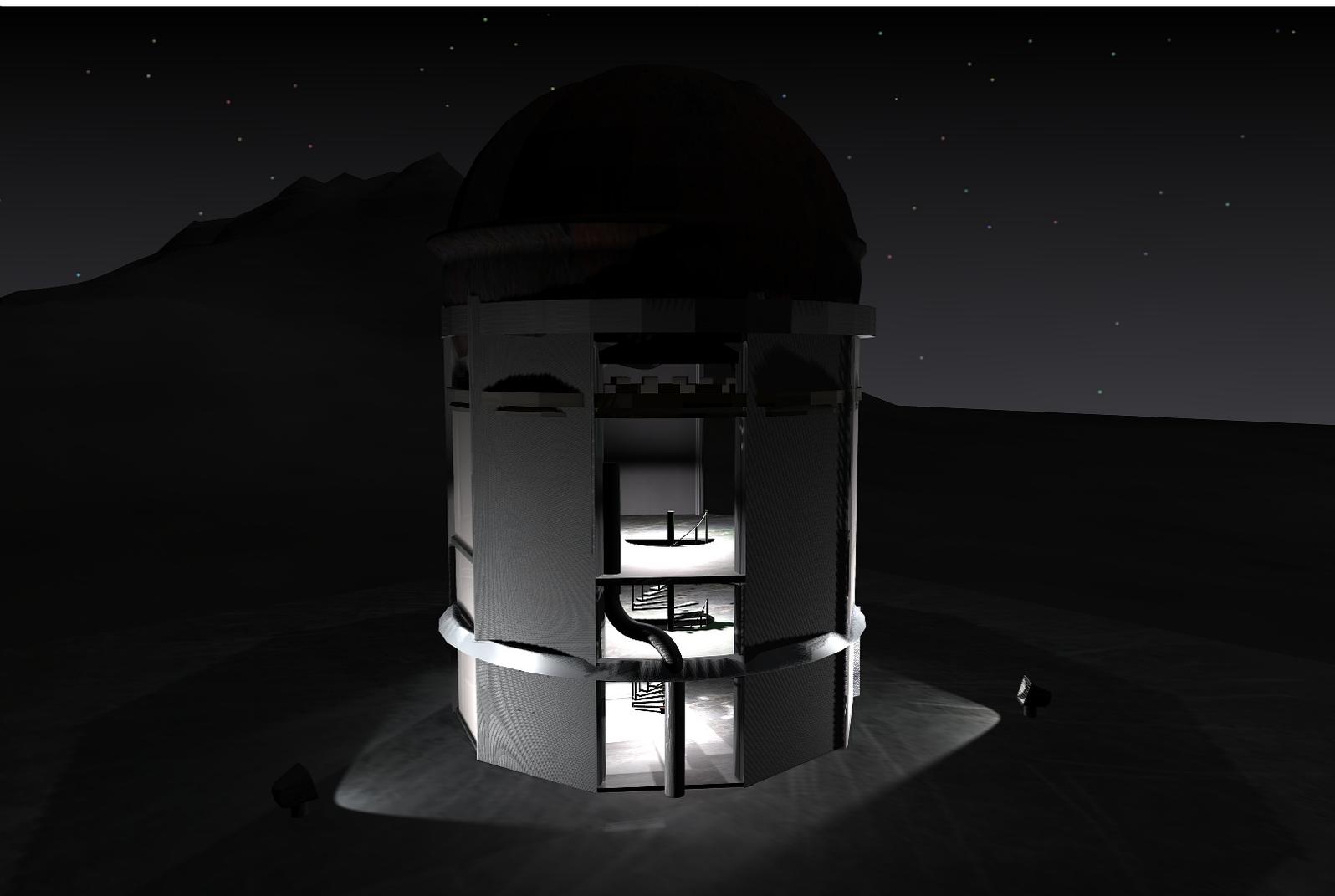


*Still Life* est une installation qui utilise une réaction biologique, l'oxydoréduction naturelle sur des pommes de terre. Chaque pomme de terre doit produire environ 0,8 volt, le fait de les rassembler par connections zinc/cuivre est pour moi l'illustration d'un réseau en fonctionnement.

La communication électromagnétique, à l'œuvre dans cette installation, fonctionne dans le but d'émettre un son. Ce crépitement, son très subtil, semblable à celui d'un poste radio quand on navigue entre les stations FM, est produit par la circulation d'ions entre les polarités (anodes et cathodes: cuivre et zinc). Ce processus se retrouve chez l'humain à travers la biosynthèse des acides gras, la chaîne

respiratoire mitochondriale et la néoglucogenèse. Le fait que ce processus ne dure que quinze heures donne un aspect performatif à cette installation donc elle se restituera dans une exposition sous la forme d'une trace vidéo captée lors du vernissage.

Le nom donné à cette installation est un positionnement dans le monde de l'art: cette citation du style de la nature morte est pour moi un désir de montrer des représentations vivantes et non figées dans un format standard. En outre, la réaction chimique qui est plus importante que l'aspect visuel aspire à un réalisme scientifique indépendant de toute subjectivité.



Ce projet d'animation cherche à confronter l'inconscient collectif qui émane des films d'horreur, de science-fiction et des espaces virtuels. Ces représentations qui tendent à un aspect photo-réaliste sont à voir non pas comme un film ayant une narration, mais comme un instant figé ou une peinture en trois dimensions. Les personnages présents sur la scène ne sont pas animés, ils n'ont pas vraiment de rôle, ainsi il faut les voir comme des prisonniers ou des mannequins de ce décor 3D.

Dans cette confrontation, le nom donné à cette série de vidéos, Misery, est une indication précieuse. En filigrane apparaît le visage d'Annie Wilckles, interprétée par Kathy Bates, cette femme qui séquestre

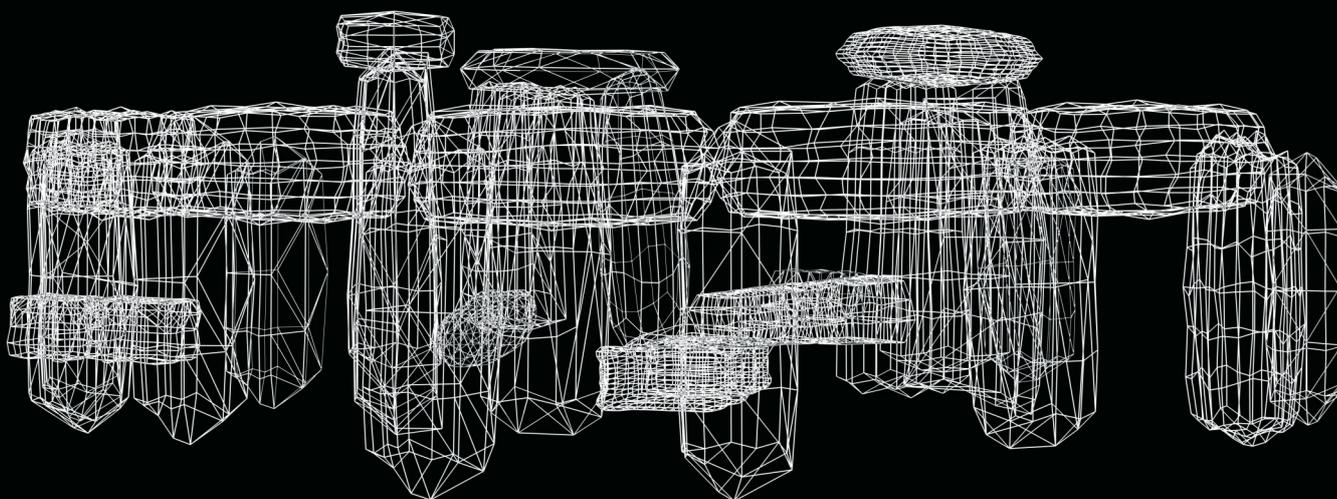
l'écrivain Paul Sheldon pour qu'il poursuive l'histoire de Misery, son héroïne, qu'il voulait faire mourir.

Cette vidéo qui est amenée à se prolonger dans d'autres décors porte l'attention sur l'espace de création numérique, ses potentialités ou ses improbables finitudes et sa virtualité. Je vois ce projet comme une obsession de recréer des espaces virtuels ayant les mêmes lois trigonométriques que le nôtre, ainsi c'est un work in progress, un never-made qui se génère à partir de vecteurs. Même s'il s'agit de vidéos, l'intérêt se situe dans ma démarche, ses mondes existent uniquement quand je les modifie, leurs immédiatetés ne sont effectives que quand ils interfèrent en temps réel.

---

# Szamár Madaár

Animation muette 3d en rendu filaire, boucle de dix secondes, 2010.



Cette animation a pour origine un clip de Chris Cunningham, « Szamár Madaár » (bande-son: Venetian Snare, *Rossz Csillag Alatt Született*, Planet Mu, 2005) ce clip me fascine, au-delà de l'aspect technique, car l'espace virtuel qu'il décrit a des caractéristiques pour le moins étranges. L'étude que j'ai faite des mouvements de lumière, d'objets et de caméra m'a révélé qu'il est double, n'a pas de côté. Au terme de cette étude, on peut isoler deux espaces de tous les autres éléments de la scène, l'un est une tour dont l'escalier évoque la Tour de Babel, l'autre

Stonehenge. L'un des derniers mouvements de caméra nous suggère qu'ils sont horizontalement opposés, comme si la Terre était plate et n'avait que très peu d'épaisseur.

Mon intervention consiste à en remettre un à l'endroit: il se retrouve sur le même plan, encadré l'un dans l'autre. Il n'y a pas vraiment de mouvement de caméra, les deux édifices tournent sur un plateau (semblable à celui d'une platine de vinyle).

---

# Instant T de l'Art /Instant Tweet

Ordinateur, vidéoprojecteur, programme Java, réseaux internet, microphones, préamplificateur et hauts parleurs, dimensions, supports et formes variables, 2010.



Cette installation est avant tout numérique, elle retransmet par le biais de textes et d'une voix artificielle, les tweets ou statuts des utilisateurs de Twitter. Le programme collecte ses tweets en cherchant le mot « art » ou plus précisément l'expression « #art » qui sert à ranger le message dans la catégorie art de Twitter. Cette information est ensuite retranscrite sous la forme d'un spectre de fréquence qui restitue aussi l'environnement sonore de la salle (capturé par les microphones).

Ainsi le visiteur du centre d'art voit défiler des noms d'artistes et d'évènements qui donnent un sens très large de l'art, plus étendu que ce nous voyons dans les musées (art culinaire, Nail art, etc.).

Le spectateur voit donc une représentation sonore de l'art partagé sur Twitter, bien que les microphones n'amplifient pas le son provenant de la salle, il peut influencer sur cette représentation en produisant un quelconque son.

---

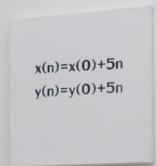
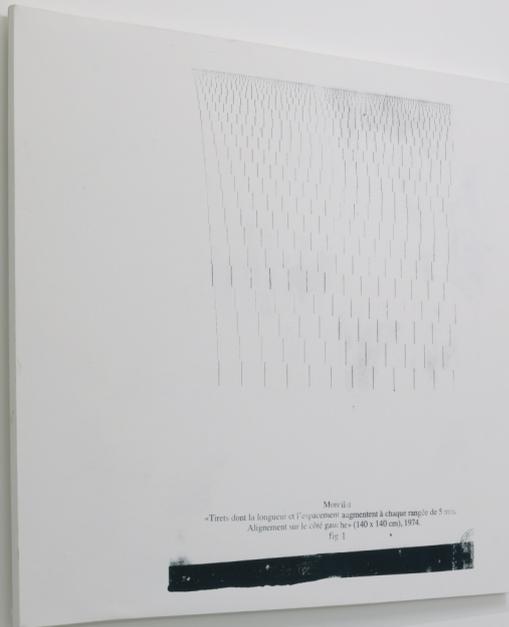
# 62.161.153.125

Ordinateur, jeu Assault Cube (sous licence Gnu/Linux) dimensions et supports variables, 2010.



62.161.153.125 confronte deux espaces, le local et le global à travers le public de l'exposition et le joueur / internaute qui expérimente la carte de jeu à partir de son ordinateur personnel. Cette installation est issue d'un travail au sein du groupe de recherche, Nexus, dirigé par Laëtitia Delafontaine, Gregory Niel, Gianni Gastaldi et Patrice Maniglier. Ce groupe avait comme objet d'étude le film *Elephant* de Gus Van Sant à travers la notion de global et de local. J'ai proposé de créer un serveur de jeu type FPS (First Person Shooter) qui reprend les caractéristiques de la galerie d'exposition. Ainsi on pouvait appréhender ce jeu à la fois sous sa forme locale (puisque quatre postes de jeu étaient disposés dans la galerie) et aussi à travers un accès global via le serveur du jeu. C'est d'ailleurs l'adresse IP de ce serveur qui a donné le nom de cette installation interactive, 62.161.153.125.

Triptyque: sérigraphie sur toile (140 × 140cm), peinture acrylique sur toile (41 × 41cm), vidéoprojecteur, haut-parleur et programme (dimensions variables), 2009.



Cette installation sonore se déploie visuellement sous trois formes ou trois temps: une sérigraphie d'un tableau de François Morellet (la référence issue de la photocopie d'un livre), l'analyse de la fonction mathématique à l'œuvre dans le processus de création du tableau et sa retranscription en langage informatique synchronisé sur un son. La fonction écrite à l'aide d'un pochoir est issue d'une collaboration avec le philosophe et mathématicien Gianni Gastaldi, elle illustre de façon abstraite l'œuvre sans prendre en compte d'unité pour donner une échelle: on peut donc l'utiliser pour reproduire ce tracé en faisant varier ses dimensions. Le programme lui opère par transduction en synchronisant le processus de création du tableau (en boucle) avec un son de basse.

Ainsi la longueur du son détermine le temps d'exécution du tableau et les espaces entre les tirets déterminent les temps de silence entre chaque lecture du son de basse. Le programme respecte la pensée de François Morellet selon laquelle le processus est plus important que le résultat, cet aspect inhérent à l'art génératif est présent dans la plupart de mes pièces. Plus qu'une citation, cette œuvre est pour moi un hommage à Morellet et à sa méthodologie. En effet, mon travail consiste à fixer un cadre et à observer l'évolution des éléments de la représentation devenus indépendants.

# Correspondance

Prototype de 46 pages disponible sur demande, 22 × 19cm, 2009.



Cette édition est le fruit d'un processus de travail propre à l'Art Génératif.

L'art génératif est une création artistique généralement numérique se basant sur des algorithmes pour concevoir des œuvres se générant d'elles-mêmes et/ou non déterminées à l'avance. La représentation se construit en fonction de l'intervention d'un hasard (probabilités mathématiques, aléatoire du jeu, conditions déterminées par des activités humaines ou naturelles...) ou de l'action des spectateurs. L'expérimentation dans un travail génératif est similaire à celle que pourrait faire un scientifique : il s'agit de fixer un cadre, un protocole dans lequel un élément extérieur va intervenir, va déterminer la représentation chez l'artiste ou le résultat — positif ou négatif — de l'expérience chez le scientifique.

Le point de départ ou protocole de ce projet est la création d'un groupe de discussion sur un réseau social, Facebook, un groupe de soixante et un membre est constitué, ces personnes provenant d'horizons différents sont invitées à s'appréhender par le biais de l'insulte. Le résultat de ces échanges est édité dans cet ouvrage sans aucune forme de censure ou de correction.

Il s'agit donc de créer de l'asociabilité sur un support qui nous promet l'inverse, comment un internaute, habitué à échanger de manière consensuelle ou à écrire de manière à séduire le plus grand nombre de lecteur, va-t-il adopter cette posture agressive ?

Il en résulte que dans la majorité des cas que les internautes utilisent l'appartenance géographique des patronymes de leurs protagonistes pour les attaquer sur leurs origines. La posture de l'artiste est cynique, l'algorithme censé trouver des profils d'utilisateurs ayant des affinités avec le mien sert à constituer une macro-population de personnes malveillantes. Un outil porteur d'une vision moderne d'un réseau, faire circuler plus vite les idées, permettre de rencontrer des personnes intéressantes voit sa fonction inversée : créer de la vacuité et de l'animosité.

La constitution de ce recueil a été rendue difficile du fait que l'autorité de Facebook, par le biais de ces administrateurs a effacé un certain nombre de commentaires et supprimé aussi des profils utilisateurs, cette action est visible dans Correspondance par le biais de la mention « message supprimé ».

## Exposition

- 2019 **Presque rien**, CIAM (Toulouse), du 4 novembre au 13 décembre  
**Détournement**, La Biz'ART'rit (Foix), du 5 octobre au 23 novembre
- 2017 **The internet of me**, CACN (Nîmes), du 8 juillet au 23 septembre  
**Next exit**, TCB Art Inc (Melbourn AU), du 25 janvier au 11 février (Collectif Aperto)
- 2016 **De la porosité ...**, U10 (Belgrade RS), du 17 novembre au 14 décembre  
**Drawing room #16**, Galeries Lafayette (Montpellier), du 14 au 18 septembre  
**Pirata**, Château du Castanet, du 1 juillet au 31 août
- 2015 **Digital Week**, Maker/Seine (Paris), du 19 au 24 octobre 2015  
**Thanks esbama !** - Drawing Room #15, ESBAMA (Montpellier), du 9 au 22 octobre  
**Si l'image est chargée**, Galerie Flux (Liège BE), du 12/09 au 9/10 (Collectif Aperto)
- 2014 **Iteration**, Galerie Saint-Ravy (Montpellier), du 2 au 17 juin  
**Nuit Européenne Des Musées**, Château d'Espeyran, le 17 mai  
**59e Salon de Montrouge**, Beffroi de Montrouge, du 30 avril au 28 mai
- 2013 **Random()**, Galerie Aperto (Montpellier), du 19 avril au 5 mai  
**1985**, Moulin du Vallon du Villaret (Lozère), du 13 avril au 13 juin
- 2012 **Drawing Room #12**, Carré St Anne (Montpellier), du 21 au 25 novembre  
**Festival Orage**, Clos Bergemont (Montpellier) le 29 et 30 septembre  
**Les Établis** (project room) CRAC (Sète), du 28 janvier au 11 mars 2012
- 2010 **Hic**, Villa Arson (Nice), du 19 novembre 2010 au 16 janvier 2011
- 2009 **Situations critiques**, Maison de l'agglomération Montpellier Beaux-Arts, du 12 au 17 juin

## Diplomes et expériences professionnelles

**Enseignant** Arts plastiques et techniques de représentation à l'ENSAM  
(Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier) de 2016 à 2017

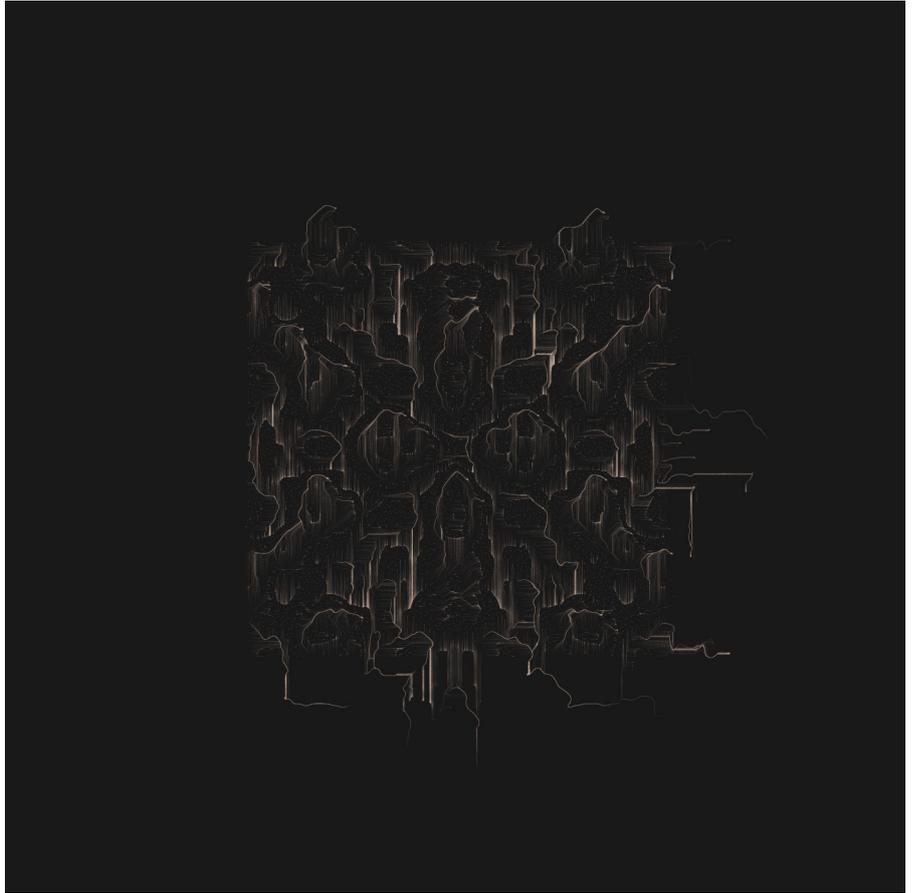
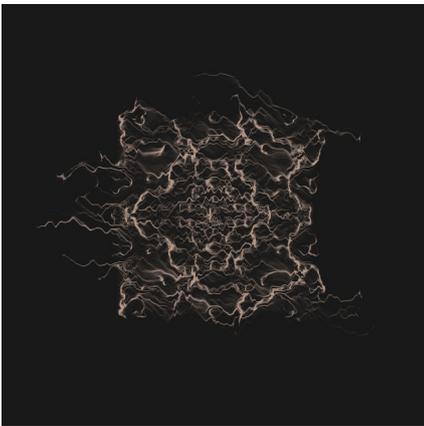
Membre du **comité de rédaction** de Wysin (webzine des Beaux Arts de Montpellier) en 2015

Membre du **collectif** Aperto de 2014 à 2017

**Résidence** d'artiste à Espeyran, Château d'Espeyran, du 1 septembre au 31 décembre 2013

**Diplôme** National Supérieur d'Expression Plastique à l'ESBAMA obtenu avec les félicitations,  
École Supérieure des Beaux-Arts de Montpellier Agglomération en 2011

**Diplôme** National d'Arts Plastiques obtenu avec mention, École Supérieure des Beaux-Arts de  
Montpellier Agglomération en 2011



**Nicolas LEBRUN**

nicolas-lebrun.fr  
nl@artemg.com

06 24 85 50 61

12 rue du chèvrefeuille  
34000 Montpellier

*Étude de champs de vecteurs*

