

École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon



DIVINARIUM

Alain Barthélémy et Valentin Defaux

Exposition proposée dans le cadre de l'Unité de Recherche
numérique Art et Design Ensba Lyon / ESAD Saint-Étienne

Vernissage jeudi 13 décembre à partir de 18h30

Exposition du 13 au 22 décembre puis du 7 au 12 janvier

Le propos de l'exposition

Qu'est-ce qu'un pot d'échappement ? La réponse semble bien faire partie de la question. Le registre des objets techniques se définit en soi, par ce qui se nomme fonction, ce qui en substance n'est que ce qu'il fait. Pot d'échappement, liquide de refroidissement, processeur, condensateur, boîte de vitesse. Ces substantifs sont les blocs élémentaires d'un langage qui s'articule comme une mécanique bien huilée, le langage de la technique est un langage informatif.

Il existe une certaine continuité entre les technologies modernes et les technologies numériques. Un moteur, tout comme un micro-processeur, est une boîte noire dont il est impossible de deviner le fonctionnement par la simple observation. La spécificité des technologies numériques réside dans l'avènement d'un nouveau langage, un langage qui ne se contente plus seulement de décrire et d'informer, mais qui agit directement sur le monde. Ce langage performatif est le code informatique, ou code source pour les pratiquants. Le micro-processeur n'est donc plus seulement une boîte noire, c'est aussi une boîte vide qui attend de recevoir telle une incantation, un code source qui lui donnera vie et fonction.

Si la modernité nous a éloigné des dieux, il serait hâtif de penser que leur pouvoir nous a été livré généreusement afin de nous émanciper de leur emprise. La fable prométhéenne n'est peut-être qu'un artifice, qu'une ruse ayant pour but de nous mettre à l'ouvrage. Les lignes de production, les *open-spaces* des sociétés de services peuvent nous paraître bien loin des forges et des carrières. Et pourtant, même si les nouveaux monuments ont dépassé depuis longtemps l'échelle du projet architectural, ils n'en restent pas moins de lointains échos des promesses d'un au-delà.

Alain Barthélémy et Valentin Defaux sont deux artistes résidents du *run-space* Atelier SUMO. Ils développent chacun un travail qui se déploie sur les terrains de la sculpture, de l'installation, des pratiques numériques et de la vidéo.

Ce sont certainement leurs échanges quotidiens, les conversations autour de la technique, des technologies, mais aussi une pratique d'atelier dans un espace commun, qui sont à

l'origine de cette volonté de produire une exposition sous la forme d'un duo.

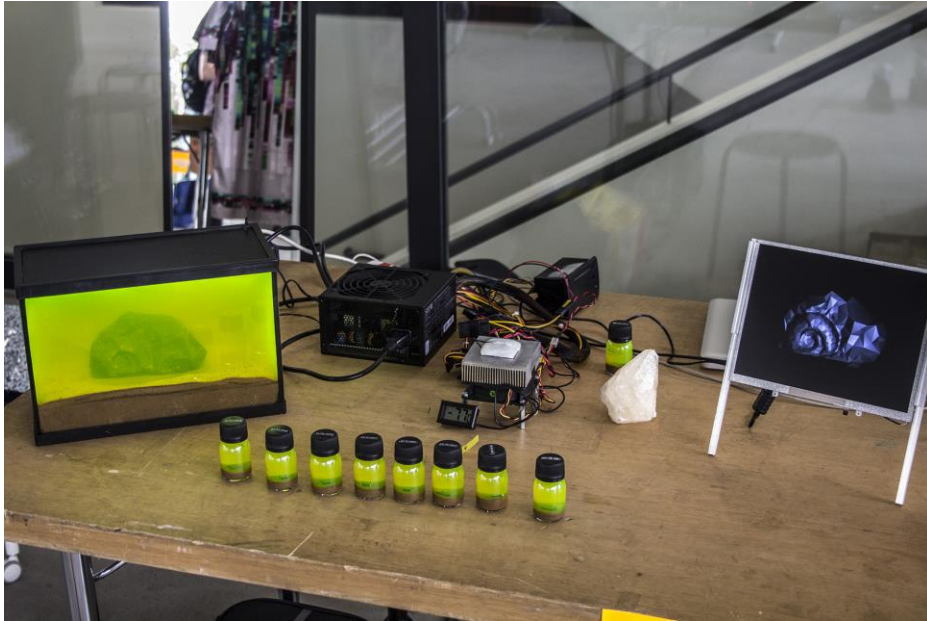
Divinarium est une exposition qui marque un temps dans le cycle de recherche d'Alain Barthélémy. Une restitution à mi-parcours qui, par la présentation de premières formes, donne un aperçu d'une recherche se déployant sur trois ans.

Alain Barthélémy

Alain Barthélémy débute sa pratique artistique en 2010 avec une production principalement destinée à l'écran, proche de la scène du *net.art* de la fin des années 2000. Il participe en 2011 au programme de recherche *spatial media* de l'ENSAD Lab et voit son travail présenté à l'occasion de diverses expositions en ligne telles que *Ceci n'est pas la fiac*, *Whitescreen #1* ou encore *Time Extended* (Fach & Asendorf). Il entreprend en 2013 un travail en atelier au sein de la David Dale Gallery and Studios à Glasgow puis de l'Atelier SUMO à Lyon. Alain Barthélémy poursuit aujourd'hui sa pratique artistique et curatoriale au sein de l'Atelier SUMO tout comme son projet de recherche au sein de l'Unité de Recherche numérique Art et Design Ensba Lyon / ESAD Saint-Étienne.



Les dormeurs, vue d'atelier, 2018
Métal et plastique de récupération, horloge interne, caméra thermique, électronique, 65x15x15cm.



512KObjects, Yami Itchi, HEK Basel, 2018
Mémoires électroniques, liquide de refroidissement, moulage en
céramique, modèle 3D, instruments divers, story telling.



Roue Arrière, Intempérés, Rcade L2 A507, Atelier 7 Marseille,
2017
Capteur de température, imprimante thermique, structure pliante,
50x20x220cm.

Valentin Defaux

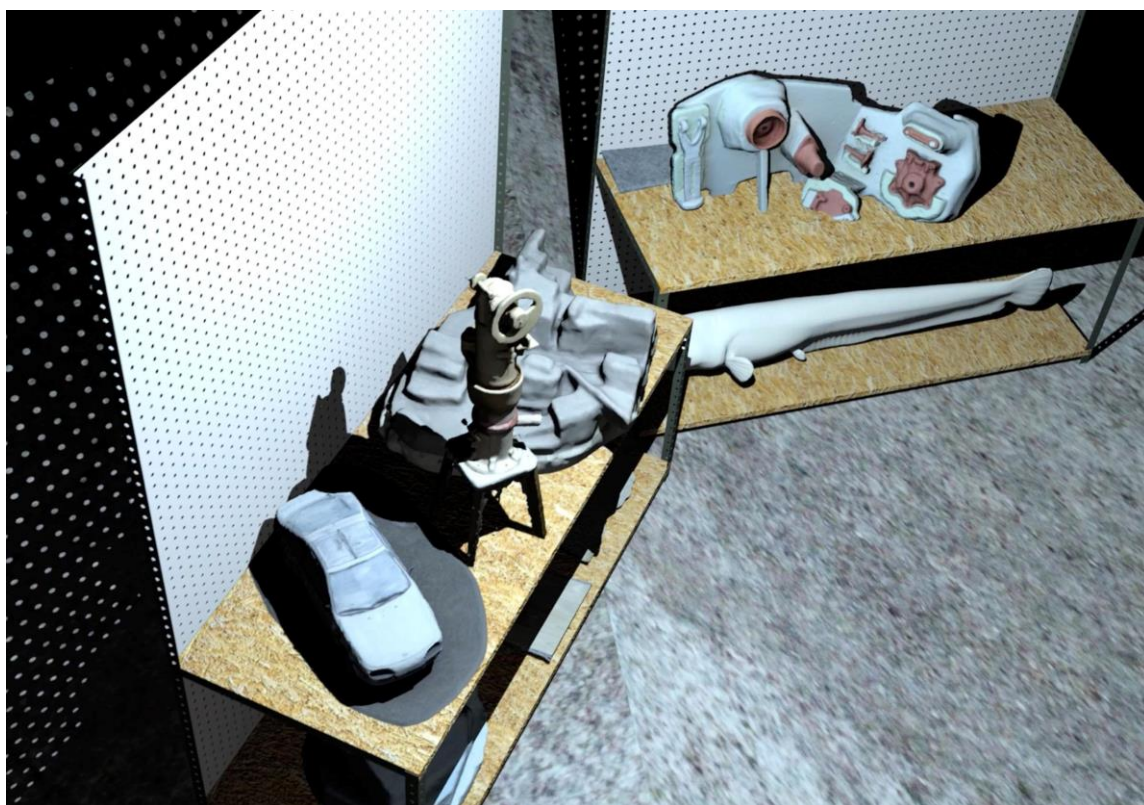
Diplômé de l'Ecole nationale supérieure d'art et de design de Nancy en 2015, Valentin Defaux travaille actuellement à Lyon au sein de l'Atelier SUMO.

Il y développe une pratique multiple axée autour de la refabrication.

Les formes qu'il élabore semblent chercher une faille de sensibilité dans les fers de lance du rationnel, tels que les moteurs thermiques ou les modèles informatiques. Il s'attarde sur la conversation constante que nous entretenons avec notre environnement technique, et les façons qu'il a de nous ressembler.

Ainsi, le temps d'un film, les hauts fourneaux de l'usine de Pont-à-Mousson forment le théâtre de rites païens.

Ailleurs, les pièces d'un 50cc se minéralisent jusqu'à devenir des artefacts sans âge.



Une ère de repos, 2018, bande annonce, vidéo numérique, 01:12.
Lyon, 2016. V. Defaux, 2016



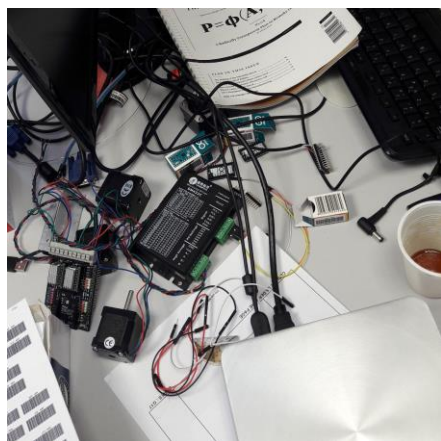
Acousid 1, 2016, polystyrène, peinture acrylique, bois. Vue préparatoire, Néon, Lyon, 2016. Photo : V. Defaux, 2016.



World3 Boardgame, 2015, PS-choc, résine, ABS, molleton noir. Vue d'installation, exposition *World3 Boardgame*, Rosabrug, Bruxelles, 2016. Photo: R. Humbert, 2016.



Primitives Stirlings, 2018, vidéo numérique projetée en boucle.
Ouverture d'atelier, Ligne Nouvelle 4, Atelier Sumo, Lyon, 2017.
Photogramme :V. Defaux, 2017.



L'Unité de Recherche numérique Art et Design Ensba Lyon / ESAD Saint-Étienne

L'Unité de Recherche numérique Art et Design Ensba Lyon / ESAD Saint-Étienne accueille des étudiant.es-chercheurs en art et design dont les travaux sont en lien avec la question du numérique.

À l'Ensba Lyon, l'accent est mis sur les recherches en art. Reposant sur la mise en œuvre de projets issus de ses participants, l'UR accueille des sujets de recherche d'une grande diversité dès l'instant où ils mettent en œuvre un travail de fond sur une problématique en rapport avec le numérique.

L'UR ne s'interdit aucune hypothèse de travail et invite à aller « ailleurs qu'à l'endroit où » l'actualité numériques semble diriger les problématiques.

L'aspect technique, souvent important en numérique, n'est ni écarté, ni objet de focalisation. Prenant en compte des considérations formelles mais aussi symboliques et culturelles propres à la société numérique, les productions issues de l'UR numérique sont dans un rapport réflexif à la machine considérée comme outils, médium, support d'étude, etc.

Un séminaire, programmé bimensuellement, et des rencontres hebdomadaires constituent le calendrier régulier de l'UR numérique. Les étudiant.es-chercheurs ont la possibilité de travailler quotidiennement au labo NRV - Numérique Réalités Virtualités. Des événements - expositions, conférences,

workshops, formations techniques, voyages, etc. - sont organisés au long de l'année.

Orientation de recherche

Dans un célèbre chapitre de *L'invention du quotidien*, Michel de Certeau décrit ce qu'est l'approche tactique par opposition à la stratégie :

« [...] j'appelle tactique l'action calculée que détermine l'absence d'un propre. [...] La tactique n'a pour lieu que celui de l'autre. Aussi doit-elle jouer avec le terrain qui lui est imposé tel que l'organise la loi d'une force étrangère. Elle n'a pas le moyen de se tenir en elle-même, à distance, dans une position de retrait, de prévision et de rassemblement de soi : elle est mouvement « à l'intérieur du champ de vision de l'ennemi », comme le disait von Bülow, et dans l'espace contrôlé par lui. [...] Elle fait du coup par coup. Elle profite des « occasions » et en dépend, sans base où stocker des bénéfices, augmenter un propre et prévoir des sorties. Ce qu'elle gagne ne se garde pas. [...] Il lui faut utiliser, vigilante, les failles que les conjonctures particulières ouvrent dans la surveillance du pouvoir propriétaire. Elle y braconne. Elle y crée des surprises. Il lui est possible d'être là où on ne l'attend pas. » (M. de Certeau, *L'invention du quotidien, I : Arts de faire*, Gallimard, 1990, p. 60- 61).

Depuis le *net.art* et les actions issues des « médias tactiques », et plus globalement en art si l'on regarde du côté des happenings, par exemple, cette approche tactique, opportuniste, agile et circonstanciée, a souvent donné lieu à des projets éclairés car ancrés dans un médium ou un propos tout en conservant la capacité critique de s'en distancier. Par des jeux de codes, par des « hacks », par des processus détournés, nombre d'œuvres ont fait mouche en inventant des moyens impertinents d'aborder un sujet ou une technique. Des « déroutages » comme *Amazon Noir d'Ubergorgen.com*, de la *Barbie Liberation Organization* « sponsorisée » par RTMark à la *Transparency Grenade* de Julian Oliver en passant par les ateliers de réécriture de Wikipédia, des dizaines de projets montrent, à différentes échelles et degrés d'intervention, combien il est plus intéressant d'investir la société numérique à la manière d'un grand terrain de jeu que d'essayer d'arrimer « l'art » à des spécialités numériques. Les étudiant.es-chercheurs de l'UR

Numérique sont donc invités à considérer cette approche « tactique » dans leurs travaux.

Parcours de l'étudiant.e-chercheur

L'étudiant.e-chercheur, artiste ou théoricien.ne, qui intègre cette UR numérique dispose de trois années pour mener une recherche en art.

À l'issue des trois ans, l'étudiant.e-chercheur peut présenter son travail de recherche plastique et théorique devant un jury d'experts (artistes, théoriciens...) en vue de l'obtention d'un Diplôme Supérieur de Recherche en Art (DSRA) ou obtenir une attestation de recherche de l'Ensba Lyon si elle/il n'a pas soutenu ou n'a pas obtenu son DSRA.

Les activités de l'UR numérique sont également ouvertes aux étudiant.es en 4e et 5e années ainsi qu'aux étudiant.es en année 1, 2 et 3 si la motivation ou le projet le justifie.

Le DSRA Numérique

Le Diplôme Supérieur de Recherche en Art mention Numérique (DSRA Numérique) est un diplôme décerné par un jury d'experts attestant de la qualité d'un travail de fond, artistique et théorique, mené par un.e étudiant.e-chercheur. Il est obtenu à l'issue d'une soutenance concluant trois ans de recherche dans le cadre de l'UR numérique. Le travail fourni durant les trois ans doit être suffisamment conséquent et original pour qu'un jury puisse être constitué. L'attendu est celui d'un travail documenté, référencé et articulé au niveau théorique et artistique qui démontre que l'étudiant.e-chercheur a élaboré une pensée singulière durant son parcours dans l'UR numérique. Le format de la soutenance du DSRA numérique peut revêtir des aspects très variés (exposition, performance visuelle et/ou sonore, etc.) mais nécessite obligatoirement la remise d'une argumentation écrite en amont d'un entretien long avec le jury.

Le labo NRV

A l'Ensba Lyon, l'essentiel des activités de l'UR numérique se déroule dans un lieu dédié : le labo NRV (Numérique, Réalités, Virtualités).

Co-coordonné par l'Ensba Lyon et les Subsistances, le labo NRV est un *art lab*, laboratoire artistique d'idées et de projets, consacré aux cultures numériques. Il propose de travailler les

nouvelles formes de créativité numériques en direction des artistes, designers et des étudiants, tout en y associant de manière privilégiée le public professionnel et amateurs. Le labo NRV est un lieu de travail partagé, un atelier technique, un espace de ressources documentaires ainsi qu'un local accueillant, propice aux échanges et au développement de projets à court ou long terme.

Moyens à disposition

Le matériel affecté à l'UR numérique regroupe l'intégralité du matériel du labo NRV et du Random (lab)-ESADSE, ainsi que les moyens mis à disposition dans le cadre du *Common's lab*. Sont notamment à disposition : découpe laser, impression 3D, divers moyens de visualisation 3D (casques VR, etc.), l'accès à de multiples plateformes de type Arduino, Raspberry Pi, etc. ainsi que des dispositifs de captation divers (Kinect, scanner 3D, etc.), de consultation (tablettes, liseuse, etc.) et de vidéoprojection.

Informations pratiques

Exposition au Réfectoire des Nonnes

galerie d'exposition de l'Ecole nationale supérieure des beaux-arts

8 bis quai Saint-Vincent 69001 Lyon

Accès :

- Métro : Ligne A, arrêt Hôtel de Ville + 12 minutes à pied
- Bus : C14, 19, 31, 40 arrêt Subsistances ou Homme de la Roche (traverser alors la passerelle, 5 minutes à pied).
- Navette fluviale Vaporetto : arrêt St Paul ou Vaise + 10 minutes à pied

*

Entrée libre du lundi au samedi 13h-19h

*

**Merci de nous contacter pour toute demande de visuels,
d'interviews ou de visite.**