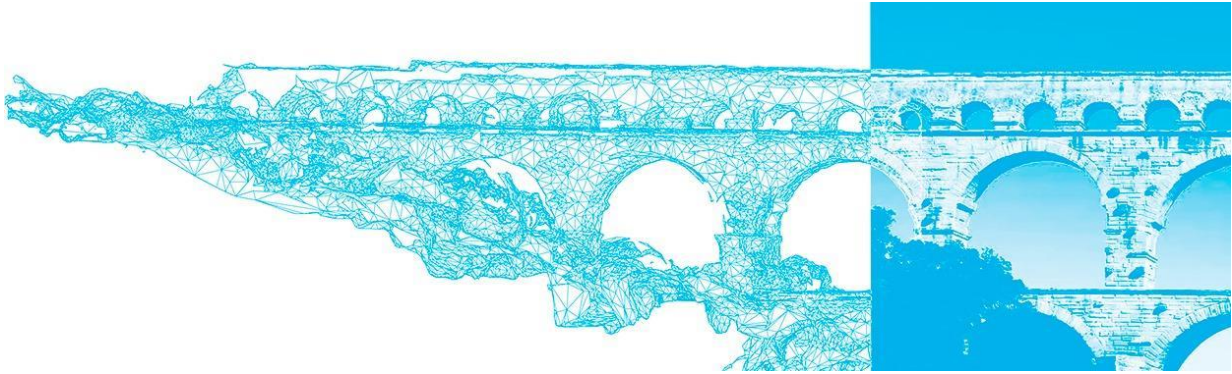




« **SOUS LES PIXELS, LA MATIÈRE** »
LA REVOLUTION NUMERIQUE SELON QUATRE ARTISTES INTERNATIONAUX



**ANA MARIA TAVARES
REGINA SILVEIRA
MONA YOUNG-EUN KIM
NICOLAS TOURTE**

**Pont du Gard
Du 13 septembre au 5 janvier 2024**

L'exposition « Sous les pixels, la matière » invite quatre artistes internationaux à questionner le rapport entre réel et virtuel, au travers d'œuvres où nature et artifice se mélangent. Dans la salle d'exposition du Pont du Gard, Regina Silveira, Ana Maria Tavares, Mona Young-Eun Kim et Nicolas Tourte proposent des travaux, dont une série de nouvelles productions *in situ*, qui oscillent entre matière physique et matière numérique, stimulant de nouvelles manières de concevoir le numérique comme instrument de création plastique : du mapping vidéo à la réalité augmentée, en passant par la photographie, la sculpture et l'installation multi-support.

L'exposition se développe sur l'ensemble du site en un parcours qui commence à l'accueil invitant les visiteurs à découvrir les artistes présents dans l'exposition et mettant à l'honneur la jeune création de notre région.

La suite de ce voyage dans le monde numérique se trouve dans l'espace d'exposition temporaire comme une plongée dans un univers futuriste et sensible.

Sur le chemin du pont se déploient les totems interactifs de Mona Young-Eun Kim.

L'itinéraire s'achève dès la nuit tombée par un programme de projections vidéo en mapping qui permettront aux visiteurs de plonger dans l'univers créatif et poétique de Regina Silveira, Ana Maria Tavares, Mona Young-Eun Kim et Nicolas Tourte.



Sur une idée de la résidence d'artiste l'[Échangeur²²](#), en co-production avec le laboratoire pour le développement de nouvelles pratiques curatoriales et technologiques **LABIRINTO**, avec la collaboration de Viviana Birolli, le **PONT DU GARD** présente une exposition immersive et ludique, résolument transgénérationnelle et transculturelle, qui valorise une utilisation éthique et artistique du numérique.

SALLE D'ACCUEIL

Dans la salle d'accueil, deux œuvres en volume de Mona Young-Eun Kim et Nicolas Tourte donnent le ton à l'ensemble de l'exposition. Introduite par un texte explicatif, *Doublage* de Mona Young-Eun Kim constitue le point de départ d'une exposition qui se construit sur le fil d'une tension constante entre réel et virtuel, matière et artifice : l'installation sculpturale qui accueille le visiteur à l'entrée s'anime de nouvelles formes et de nouveaux signes grâce à une application à télécharger en scannant un simple QR Code.

Fin de Carrière de Nicolas Tourte fait écho à la suite de l'exposition : cette sculpture en marbre Lunel réalisée dans le cadre d'une résidence dans les carrières de la vallée Heureuse constitue une version à petite échelle d'une vidéo installation monumentale réalisée en bois grâce aux compétences de la menuiserie Moine visible dans l'espace d'exposition temporaire.

Dans la même salle, deux œuvres interactives et ludiques mettent à l'honneur les recherches de deux jeunes créateurs français sur le thème des jeux vidéo : *Fantôme* de Won Jy s'inscrit dans un projet plus ample visant à faire revivre un bâtiment Nîmois (le Vaisseau) aujourd'hui démoli. *FIFA poésie* de Philip Berg quant à lui détourne le plus célèbres des jeux vidéo de football, en le transformant en une machine à poèmes aléatoires.

Le thème des jeux vidéo se retrouve également au cœur de *Knit's Island* d'Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L'helgoualc'h, qui fera l'objet d'une projection unique dans la salle de cinéma du Pont du Gard: présenté en 2024 à l'Antenna Documentary Film Festival de Sidney, ce long métrage de 95' plonge le spectateur au cœur de l'univers de *Knit's Island*, territoire virtuel de 250 km² accueillant plusieurs communautés survivalistes, et de ses « habitants », *gamers* occasionnels ou passionnés dont l'existence virtuelle peut parfois prendre le pas sur la vie réelle.

SALLE D'EXPOSITION TEMPORAIRE

Dans la salle d'exposition temporaire, les œuvres de Regina Silveira, Ana Maria Tavares, Mona Young-Eun Kim et Nicolas Tourte questionnent les innombrables manières dont le numérique re façonne notre conception et notre pratique du monde.

La vidéo *1001 Dias* de Regina Silveira met en jeu notre perception du temps, par un télescopage poétique de jours et de cieux.

Inscrite dans une série de travaux en hommage au génie visionnaire de Giambattista Piranesi, la vidéo *Infinite Rotation* d'Ana Maria Tavares fait de l'interstice, à la fois architectural et paysager, la clef pour déstabiliser et redéfinir notre perception de l'espace, par un dépaysement faisant la part belle à l'entropie.

La vidéo *La dynamique de la Chute* et les deux photo tirages *Fotoforma I* et *II* prolongent cet intérêt pour l'architecture, décloisonnant l'histoire de la saison moderniste par de nouveaux récits laissant une plus grande place à la diversité et à l'inclusion.

Chez Nicolas Tourte, le lien entre matière physique et matière numérique est un axe de recherche et de création primordial : dans *Fin de Carrière* et *Entrailles*, les mapping vidéo redéfinissent les matériaux des sculptures, qui deviennent à la fois supports physiques d'une expérience sensible et dispositifs métaphoriques d'une dérive imaginaire.

Fondation, un mot projeté aux pieds d'un mur avec la consistance fugitive de l'eau invite le visiteur à prendre conscience et à réenchanter l'espace. Avec *Divaguer*, c'est l'eau même qui envahit l'espace, transformant un couloir sombre en une rivière poétique.

Pour Mona Young-Eun Kim, le numérique est tour à tour un outil de création plastique et une question ouverte : prolongé voire parasité par d'innombrables barrettes de RAM, le cerveau dystopique de *Random Access Brain* se situe à mi-chemin entre célébration de nouveaux supports numériques de mémoire et mise en garde contre les conséquences de leur usage sur nos propres souvenirs. Les organes de sens imaginaires qui entourent le cerveau prolongent ce questionnement : eux-mêmes parasités par des prothèses technologiques qui, si elles sont utiles, risquent de nous devenir très sinon trop indispensables.

ESPACES EXTÉRIEURS

Tout au long du parcours arboré menant au Pont du Gard quatre totems monumentaux et sous le mail une enseigne de Mona Young-Eun Kim font de la réalité augmentée le vecteur d'une nouvelle écriture du réel : à travers le filtre d'un écran servant aussi bien d'instrument de doublage que de clef d'accès vers un ailleurs, les formes colorées des sculptures s'habillent de signes aussi bariolés que mystérieux. Aussi fourmillants que volontairement illisibles, ces signes issus d'un univers où aucun langage n'aurait plus de sens questionnent de près une société en surcharge d'informations.

PROJECTIONS VIDÉO SUR LE PONT DU GARD

Du vendredi 13 au dimanche 29 septembre à 20h30

L'exposition est complétée par un programme de projections vidéo mapping, qui permettront aux visiteurs de plonger dans l'univers créatif de Regina Silveira, Ana Maria Tavares, Mona Young-Eun Kim et Nicolas Tourte.



MONA YOUNG-EUN KIM
Est-ce que c'est le futur ?, 2019

Vidéo 360°
2'

Projet réalisé dans le cadre de la programmation artistique
et culturelle du Grand Paris Express.

« La vidéo conduit le spectateur dans une balade à 360° dans le 13^{ème} arrondissement de Paris : dans cet endroit où l'on trouve régulièrement un mélange de langues sur les panneaux d'affichage, les devantures des magasins et les enseignes, toutefois, plus aucun signe n'est visible. Dans les rues, les enseignes au néon sont des espaces disponibles, où chacun est libre d'inscrire sa propre langue : l'enseigne devient alors un écran vide et le paysage physique, un seul grand mur blanc. Sur un air de Schumann, « L'Oiseau Prophète », qui confère au paysage un air de mystère, le réel se forme et se déforme au prisme de la modélisation 3D : les frontières entre monde physique et non physique, réel et virtuel se brouillent et s'amincissent.

NICOLAS TOURTE
Mèches-meshes, 2024

Mapping vidéo

« Mon travail se focalise sur la notion de cycle et entretient un lien fort avec l'architecture. Les sciences du vivant me guident dans mes recherches, m'amenant à questionner avec humour et un brin de dérision la place de l'homme dans l'univers. Mon intervention sur le Pont du Gard se veut une graduation temporelle : de l'allumage à l'extinction ».

REGINA SILVEIRA
Perpetuum, 2024

Animation vidéo

1' (pour le mode boucle)

Bande-son : Rogerio Rochlitz

Production technique : Rodrigo Barbosa et Demétrio Portugal

« La projection d'images fictives d'incendies et d'eaux torrentielles – dans une succession potentiellement infinie - dresse une réflexion sur le temps : ce qui est déjà passé et l'avenir apocalyptique qui attend peut-être la Terre et son histoire ».

ANA MARIA TAVARES
Mnémonique pour l'aqueduc, 2024

Installation mapping vidéo

Dimensions variables



GALLERIACONTINUA

Luciana Brito | Galeria

6' (pour le mode boucle)
Format: 6800x1200p
Modélisation digitale et montage : Pedro Perez Machado
Bande-son : Pedro Perez Machado
Edition: unique

« Partant de la création d'un mantra poétique – un moyen mnémotechnique – ce projet vise à célébrer la nature et la vie, à mettre en valeur notre pouvoir d'aspirer, de résister et de remercier, à faire comprendre l'importance de construire un monde où la diversité peut nous conduire vers un avenir meilleur. Dans la vidéo, les eaux claires d'une rivière au Brésil, avec ses plantes submergées, sa mousse et le mantra de l'aviron célèbrent l'eau, la nature et la diversité ».

« SOUS LES PIXELS, LA MATIÈRE »

La révolution numérique selon quatre artistes internationaux

Du 13 septembre au 5 janvier 2024

Vernissage le vendredi 13 septembre 2024

Informations pratiques :

En Rive Gauche, dans la salle d'Exposition Temporaire.

Horaires d'ouverture : de 10h à 12h30 et de 14h à 17h. Fermé les lundis matin.

Exposition incluse dans le billet d'entrée aux espaces de découverte. Quelques œuvres accessibles à tous en extérieur.

Pont du Gard - La Bégude - 400 Route du Pont du Gard

30 210 VERS PONT DU GARD

Pour plus d'informations : www.pontdugard.fr

L'exposition « Sous les pixels, la matière » n'aurait pas pu exister

sans le mécénat d'entreprise de **Moine Menuiserie**,

la co-production et la bourse de production de **Groupe A - coopérative culturelle**,

l'appui technique et logistique de **Pictanovo**,

l'accueil généreux des **Carrières Vallée Heureuse**,

l'appui technique de **Manœuvre** et

l'aide de **Videoformes**, pour les œuvres de Nicolas Tourte ; l

le soutien à la production et l'aide logistique de la **Galerie Continua**, pour les œuvres d'Ana Maria Tavares ;

la disponibilité, le soutien à la production et l'aide généreux de **Saad Mellah** , pour les totems sculpturaux de Mona Young-Eun Kim ;

la disponibilité, la confiance, la grande compétence et la sensibilité de la direction et **des équipes du Pont du Gard**.

Tous nos remerciements vont à tout ceux qui ont cru à ce projet et y ont contribué à différent titre, avec compétence, enthousiasme et générosité.

LES ARTISTES



REGINA SILVEIRA

Pionnière du numérique

Regina Silveira (1939, Porto Alegre, Brésil) reçoit une première formation artistique à Porto Alegre, au Brésil, et à Madrid, en Espagne, mais c'est à Porto Rico qu'elle affine les exercices qui définissent le cœur même de son œuvre. Invitée à implanter un modèle d'enseignement expérimental à l'université de Porto Rico, Silveira teste intensivement les techniques graphiques de reproduction de l'image et vit dans un environnement qui débat de l'art comme d'un territoire propice à la circulation des images, des discours et des systèmes idéologiques de représentation.



A son retour au Brésil en 1973, adepte des méthodologies contemporaines de création, Silveira poursuit son travail de professeure d'université à São Paulo, et, en tant qu'artiste, elle s'impose comme une chercheuse hors pair en spécificités des moyens techniques et des langages de l'art.

D'innombrables œuvres de Silveira remettent en cause les limites de la représentation et de la perception visuelle. À cette fin, l'artiste étudie la manière dont l'appareil optique traite ce que nous voyons et comment le dessin peut manipuler ces processus, les dilater, les déformer, les conduire à l'absurde. Les points de départ de ces exercices sont généralement des icônes facilement reconnaissables – escaliers, labyrinthes, ombres – transformées par des opérations de permutation et des insertions dans des images photographiques, dans des systèmes de représentation ou directement dans l'espace architectural.

<https://reginasilveira.com>
www.alexandergray.com/artists/regina-silveira

ANA MARIA TAVARES

Les métaverse et les architectures numériques

Née en 1958 à Belo Horizonte au Brésil, Ana Maria Tavares vit et travaille à São Paulo, où elle est professeure et chercheuse en art depuis 1982.

Sa production interroge le mouvement moderniste né presque un siècle après l'indépendance du pays, caractéristique des grands projets de la capitale brésilienne, en tant que construction idéologique aux effets inattendus.

Ses œuvres confrontent des techniques industrielles et artisanales et recourent à l'ornement – un élément éliminé de l'architecture brésilienne à partir des années 1920 – afin d'interroger le genre, l'origine et l'altérité, des thèmes généralement ignorés par le mouvement moderniste.

Ana Maria Tavares développe des mises en scène qui suspendent le temps et invitent le spectateur à prêter une plus grande attention aux œuvres d'art qui l'entourent.



www.anamariatavares.com.br

www.galleriacontinua.com/artists/ana-maria-tavares

MONA YOUNG-EUN KIM

La réalité virtuelle

Née en Corée du Sud, Mona Young-eun Kim vit et travaille à Paris.

Après une double licence (2012) en philosophie et cinéma à l'Université Dongguk de Seoul, puis un DNSEP (2018) avec félicitations du jury au MO.CO. Esba (École Supérieure des Beaux-Arts de Montpellier), elle a développé un travail autour de l'épistémologie de la subjectivité.



À cheval entre représentation du conscient et du subconscient, sa pratique artistique est volontairement dystopique, satirique et surréaliste.

Inscrites dans l'actualité par le biais d'objets et de langages, ses pièces participatives abordent la notion de connectivité sociale, offrant au public la liberté de réinterpréter et s'appropriier librement ses créations.

Panoramiques et in-situ, ses pièces invitent le spectateur à faire sa propre expérience de l'œuvre, intervenant comme sujet actif dans l'évolution de celle-ci.

Conçues le plus souvent pour des lieux non institutionnels, s'agisse-t-il de l'espace public ou d'un espace virtuel, ses œuvres intègrent l'architecture et l'espace environnant, pour proposer aux spectateurs des parcours de déambulation et de redécouverte du réel.

Afin de reproduire de façon réaliste l'espace environnant et le modifier, elle se sert fréquemment de la réalité virtuelle. Cherchant à dissoudre la frontière entre espaces réels et imaginaires, son travail interroge le rapport entre intérieur et extérieur, utilisant souvent la fenêtre/écran comme portail imaginaire vers d'autres lieux et d'autre temps.

www.monayoungeunkim.com

Nicolas TOURTE

Du bois au mapping vidéo numérique

Né en 1977 à Charleville-Mézières, Nicolas Tourte vit à Lille et travaille en tous lieux.

Après un cursus l'ESAD de Valenciennes, il se focalise sur la notion de cycle, développant un travail qui entretient des liens forts avec l'architecture.

Les sciences du vivant le guident dans ses recherches, pour questionner avec humour et dérision la place de l'homme dans l'univers. Dans l'aire du numérique, il oscille entre le zéro et le un : c'est dans cet entre-deux, cet interstice, qu'il jubile de ses trouvailles inventives.



Parmi ses expositions et installations, l'installation vidéo monumentale « Lupanar », conçue à Rome en 2015 et présentée à Caen lors du festival Interstice #10 ; « Vues stratigraphiques » (2016), une série de photomontages mise en rapport avec la guerre des tranchées qui fait l'objet d'une exposition personnelle (« Etat crépusculaire ») au Musée de la Piscine de Roubaix ; « Visions intermédiaires », exposition personnelle au Château d'Hardelot (2017).

En 2018, il est invité à la Biennale Gran Taipei de Taiwan et expose ses recherches sur les phénomènes naturels à Katowice (Pologne) pendant la COP 24, Cooldown avec l'Alliance Française. L'année suivante, il est choisi par HYAM pour inaugurer sa première carte blanche à un artiste français sur l'île d'Hydra et participe à l'exposition « Plein vent! » à la Halle au sucres de Dunkerque.

En 2020 son installation *Ellipses* commanditée par la Route des Villes d'Eaux du Massif Central est présentée à Vidéoformes de Clermont Ferrand.

www.nicolastourte.net

Une exposition proposée par :



En co-production avec :

LAB
IRI
NTO

Avec la collaboration de :



Partenaires de l'exposition :

GALLERIACONTINUA

LUCIANABRITO
/GALERIA

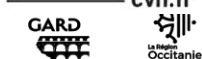
VIDEO
FORMES
HYBRID & DIGITAL ARTS



Groupe A - Coopérative culturelle



CARRIÈRES
VALLÉE HEUREUSE
cvh.fr



GALLERIACONTINUA

Luciana Brito | Galeria