

# LE POIDS DES CHOSES

QUENTIN ARRAGON  
PERRINE ARRU  
CHARLES CAILLETEAU  
COLLECTIF HASHBANK  
JUSTINE DELÉTANG  
MARGOT GACHES  
PERNELLE GAUFILLET  
RAPHAËLLE KERBRAT  
ARTHUR HUREAU-PARREIRA  
ÉDOUARD LE BOULC'H  
CHLOÉ MALAISE  
MATHILDA NEX  
GASPAR NICOULAUD  
OLIVAIN PORRY  
ÉOLE PORTAL-MENICHETTI  
FÉLIX RODRIGUEZ-SOL  
WENJING ZHOU  
ZELIANG ZHOU

exposition des étudiants des beaux-arts  
de Nantes dans le cadre de la Digital Week

galerie des beaux-arts de Nantes  
place François 2  
du 18 septembre au 2 octobre 2016

le lieu unique  
salon de musique  
du 18 au 23 septembre 2016

# LE POIDS DES CHOSES

Exposition des étudiants des beaux-arts de Nantes

L'exposition, dont le titre est à la fois une contrepèterie et une référence à la théorie des corps flottants d'Archimède propose d'interroger notre rapport au réel à l'ère du numérique.

Étant donné : que le virtuel ne s'oppose pas au réel,  
qu'il y a de nouveaux modes d'apparaître, de nouvelles techniques de perception,  
que la formalisation et l'analogie permettent de donner à comprendre des phénomènes autrement inintelligibles,

que les mathématiques, la géométrie, la poésie sont génératrices,

qu'en est-il des questions existentielles, de notre rapport à la mort et à l'existence ?

Que cela convoque-t-il dans l'expérience qui nous est propre ?

L'amour et la solitude ?

Quel est le poids du regard ?

Les lois de la gravité s'appliquent-elles dans un paysage modélisé ?

Comment se manifestent les forces qui s'appliquent sur nous ?

Les pressions s'exercent-elles toujours de la même façon ?

Y a-t-il un haut, un bas, un proche, un lointain ?

Un infini, un fini, un transfini, un indéfini sans sensation de vertige ?

Dans quoi les images numériques flottent-elles ?

Qu'est-ce qui résonne ?

Y a-t-il toujours une histoire ?

Ne se baigne-t-on jamais deux fois dans le même fleuve ?

Qu'est-ce qui perdure ? Où sont nos frontières ? Quelles sont nos structures ?

Peut-on faire une modélisation de l'expérience de la modélisation de l'expérience de la modélisation de l'expérience de la modélisation, etc. ?

22 étudiants de l'école des beaux-arts de Nantes tentent par leurs expérimentations et leurs recherches artistiques de répondre à ces questionnements.

**Anaïs Rolez**  
historienne de l'art,  
enseignante à l'école des beaux-arts de Nantes

**QUENTIN ARRAGON**

*Promenade*, 2016

Vidéo en images de synthèse, 10 min. env.



Les jeux et films produits en images de synthèse sont pris dans une marche forcée vers une représentation toujours plus réaliste de notre monde. La plupart des jeux simulent la gravité, la physique, les lois de l'optique, dans des espaces tridimensionnels. En conséquence, il est considéré comme une évidence que ces systèmes se comportent comme le monde réel. Les polygones, les textures, ces éléments propres à ces objets technologiques s'effacent. On regarde un jeu vidéo comme on regarde la réalité.

Avec ma proposition vidéo, je me positionne sinon à contre-courant, du moins en décalage avec cette démarche. Mon usage de la 3D est un usage extrêmement économique, les formes sont réduites à leur essence, le modèle physique n'a aucune cohérence. L'ennui, le vide éprouvés par mes personnages s'expriment par ce dépouillement visuel. Je cherche une forme de poésie dans l'absurdité de ces images *low tech*.

L'idée de ce travail est au fond de faire en sorte que l'image de synthèse soit perçue comme quelque chose d'étrange. Cela s'exprime à la fois par son esthétique, simple, géométrique; et par sa narration, absurde.

La vidéo débute par la présentation d'un personnage vivant seul dans une tour isolée, qu'il décrit comme étant son royaume; et du haut de laquelle il se jette, pour des raisons inexplicables. S'ensuivent alors différentes scènes, où les relations entre les personnages, leurs motivations, demeurent extrêmement obscures, du fait du caractère lacunaire de leurs dialogues, du non-sens de leurs actions. Le rythme du montage, assez lent, vient renforcer l'état d'apathie qui semble s'être abattu sur ce monde virtuel. Le son par son absence, participe également à cet état d'esprit. Les dialogues des personnages prennent la forme de sous-titres. Il n'y a aucun bruitage, aucune musique. La narration ne présente pas de fin au sens où il n'y a pas de chute. La vidéo tourne en boucle, le premier plan s'enchaînant avec le dernier. **QA**

### PERRINE ARRU

*Elli Tajafari, femme scientifique*, 2016  
Vidéo, 30 min. env.

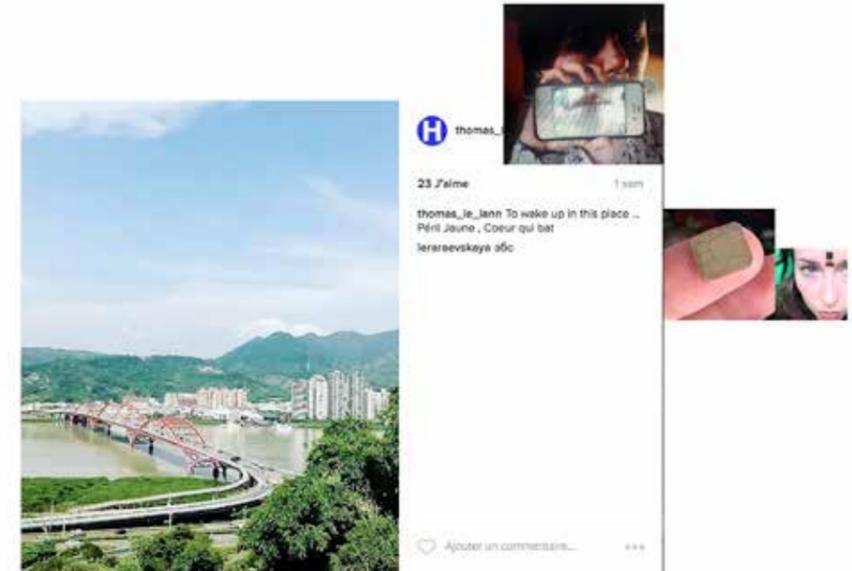


*Résumé du film* : Elli, chercheuse en réalité virtuelle, est amoureuse de Katrina. Son travail l'obsède, elle mélange réalité et mondes virtuels. Dans sa quête pour séduire Katrina, Elli va se perdre dans un labyrinthe de fantômes, de souvenirs et d'univers synthétiques. Finalement, elle parviendra à revenir au réel, mais son désir se réalisera-t-il ? Elli est partagée entre sa passion, son travail, son obsession, et la difficulté à gérer sa vie sentimentale. Cet équilibre compliqué est un sentiment exprimé dans le film, particulièrement à travers la musique.

Pour me documenter sur la réalité virtuelle, j'ai interviewé des scientifiques du laboratoire Hybrid (branche du CNRS) à Rennes travaillant sur les technologies immersives. J'introduis au sein de la fiction, des parties documentaires, qui présentent ce que sont la réalité virtuelle et la notion d'immersion. L'idée est de prendre une sorte de distance sur les avancées technologiques et s'interroger sur la nature de cette nouvelle matière hybride qui vient, entre cinéma, jeu vidéo et plateforme internet. **PA**

### COLLECTIF HASHBANK

ROSE CHEVRINAIS, FLEUR DUJAT, FRANÇOIS DUREL, CAMILLE JUTHIER ET THOMAS LE LANN  
.PNG, 2015  
Performance, 40 min.

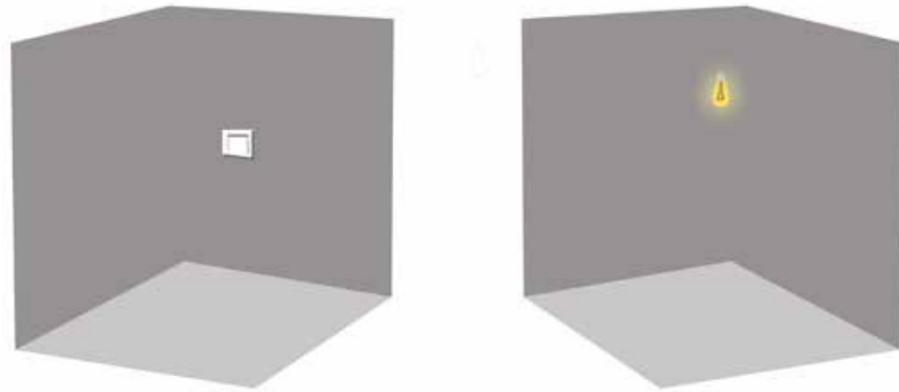


À la manière d'images qu'un seul toucher permet de faire défiler, *.PNG* est une expérience contemplative qui invite à se questionner sur nos rapports aux objets numériques. À travers les paysages se dessine un flux, en écho au rythme imposé à nos yeux par l'omniprésence des images. *.PNG* est une tentative de réadaptation et de réinvention de leur utilisation, vers une écologie nouvelle.

## CHARLES CAILLETEAU

*Télélumière*, 2016

Bois, système électronique, 2 boîtiers de 15 x 10 x 10 cm.

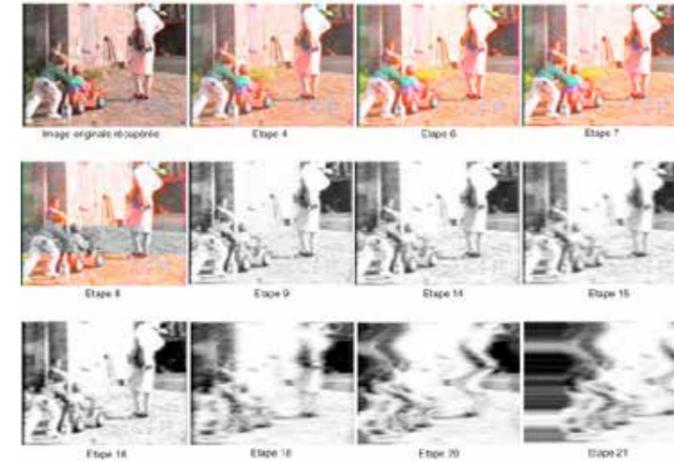


Deux petits boîtiers sont disposés dans deux lieux suffisamment éloignés l'un de l'autre (à la galerie place François 2 et au lieu unique). L'un supporte un interrupteur et l'autre une ampoule. L'interrupteur permet d'allumer et d'éteindre l'ampoule. Cette installation interrogera notre rapport au passé, à l'événement initial, déclencheur, à la durée et au temps. Nous savons par exemple que la lumière du soleil met environ huit minutes à nous parvenir à partir de la surface de celui-ci, mais combien de temps lui faut-il depuis le centre de l'astre, à partir de sa création ? L'expérience que nous en faisons nous semble immédiate, mais quand commence cette expérience si l'on considère que la perception est non localisée ? Les télécommunications et les codes de communication qui leur sont associés : télégraphe, téléphone, morse, langage binaire, signaux de fumée encodage, décodage, transcodage nous interrogent par ce qu'ils permettent de vivre des temps d'action relatifs aux temps d'attente, ces derniers semblent apparaître aujourd'hui comme des temps vides d'informations. Nous souhaitons créer une brèche dans l'expérience du temps « réel » que permettent nos machines numériques contemporaines. Cette installation nous interrogera sur l'expérience de distance et de proximité, de l'origine de toute chose et du principe de causalité, mais également sur le rôle de l'observateur dans le phénomène observé. Si l'ampoule est dans la boîte, peut-elle être à la fois éteinte et allumée ? **CC**

## JUSTINE DELÉTANG

*Passages*, 2016

Vidéo, 13 min.



Mon projet consiste à récupérer des films VHS (archives familiales du quotidien des années 1990) et à accélérer leur état de dégradation. Le processus est simple, je copie la cassette que je recopie sur elle-même de nombreuses fois, jusqu'à ce que la bande magnétique s'épuise et que l'image d'origine ne soit plus complètement lisible. À chaque copie, à chaque « étape », à chaque « génération », je numérise le film pour garder une trace. Au final, j'ai donc plus de vingt copies du film, mais à des moments de « dégradation » différents.

- Dès la 4<sup>e</sup> copie, les couleurs commencent à saturer, ce qui s'accroît jusqu'à la 7<sup>e</sup> copie où elles deviennent instables.
- À la 8<sup>e</sup> copie, l'image est en noir et blanc avec quelques passages en couleurs.
- À la 9<sup>e</sup> copie, l'image est totalement en noir et blanc.
- À la 14<sup>e</sup> copie, les premiers problèmes de synchronisation apparaissent et l'image est de plus en plus instable et illisible. Les personnages sont de moins en moins perceptibles. Mes axes de recherches tendent beaucoup vers la mémoire et le souvenir, qu'ils soient personnels ou collectifs. Dans ce projet, je provoque l'usure, l'effacement de la bande magnétique comme une transformation et une saturation de la mémoire. Je m'inspire notamment du travail photographique de Éric Rondepierre, qui récupère des images détériorées par le temps et autour desquelles il construit un récit. Le rendu final se présente sous la forme d'un seul film monté à partir des différentes étapes de dégradation, le tout diffusé sur un écran numérique. **JD**

### MARGOT GACHES

47, rue Vauboyen, 2016

Installation vidéo, 8 plaques de plexiglas, 100 x 200 x 1 cm, vidéoprojecteurs.



La réflexion se porte sur la question du fantôme/du fantomatique dans la photographie et sur le réalisme photographique. Je cherche à retrouver et à comprendre le potentiel de la magie visuelle attribué à la photographie au cours de son histoire. Mes premières images de fantômes reprennent les poncifs de la photographie spirite : noir et blanc, une figure évanescence vêtue d'une grande robe blanche. Mais l'esthétique est romantique, trop dix-neuviémiste. Aujourd'hui, dans des décors contemporains, la mise en scène de fantômes est un prétexte pour montrer des espaces. Cependant, le romantisme des premières photographies spirites m'intéresse toujours. L'idée est de créer un espace idéal à l'intérieur duquel on pourrait pénétrer, où l'on pourrait déambuler et ressentir ce que je ressens quand je pars à la chasse aux fantômes.

Ce projet est né de ma frustration à ne pas pouvoir entrer dans les images. En somme, il s'agit de faire pénétrer le spectateur dans la photographie via l'*image-mouvement*. L'installation est comme une sorte de diorama numérique composé de plaques de plexiglas disposées dans l'espace. Sur chaque plaque, une projection différente, des fragments d'espace, lesquels vus dans un ensemble créent un tout cohérent. Le spectateur est invité à entrer physiquement dans l'image.

L'objectif de l'installation est de sortir de l'interface traditionnelle « vidéoprojecteur – mur/écran », d'inviter le spectateur à considérer l'image 2D comme environnement, de questionner les rapports de temps, d'espace, d'échelle, ainsi que les relations entre image et spectateur, entre espace et spectateur.

Il s'agit de penser l'installation comme un lieu de passage obligatoire pour aller d'un projet *a* à un projet *b*. L'idée de contrainte est importante pour amener le spectateur à un certain état d'esprit, où le spectateur est acteur de son parcours. **MG**

### PERNELLE GAUFILLET

*Le Gang des poupées tueuses*, 2016

Vidéo, 4 min. 30 sec.



*Le Gang des poupées tueuses* met en résonance deux séquences tournées avec les mêmes actrices et dans le même lieu, mais à dix ans d'intervalle.

Quatre adolescentes jouent le rôle de personnages fictifs, les Poupées Tueuses, que le « patron » envoie en mission. Les scènes sont tournées dans une maison et un jardin. La caméra passe de main en main, circule. Ainsi le projet fait coexister deux périodes, dans un même espace, celui de la vidéo. Le montage se joue de la chronologie du tournage. Les images en vis-à-vis se répondent, se raccordent, s'oublient. Parfois l'action semble se poursuivre dans l'immédiat, mais on remarque que les filles n'ont pas le même âge.

À partir du montage de référence, elles jouent, et rejouent leur rôle, renouvelant le scénario. Les filles ravivent leurs souvenirs et se projettent dans la suite de l'intrigue. De nouvelles associations apparaissent entre les plans. Ces passages offrent différents niveaux de lecture et peuvent évoquer la « contamination sémantique » de l'effet Koulechov. Les dernières images ne clôturent pas le projet, mais sont une ouverture, un rendez-vous dans dix ans. D'autres périodes s'incorporeront alors aux premières. Complétant et bouleversant le scénario existant, les images s'actualiseront et une forme de mise à jour s'opèrera dans des conditions nouvelles.

Le projet est expérimental, aucun scénario n'est préparé, l'idée étant de rejouer le processus de « tournage à la volée » comme le font les enfants, surjouant et gardant une forme de liberté et de spontanéité. Mais des changements s'opèrent ; le rapport à la caméra, l'envie de jouer qui diffère et la spontanéité qui n'est pas la même. **PG**

**RAPHAËLLE KERBRAT**

*Transdata*, 2016

Câble Ethernet, montage électronique, amplificateur, câbles électriques, transducteurs en céramique, dimensions variables.



*Transdata* questionne la potentialité des flux de données qui nous entourent, en rendant sensibles et palpables ces informations en perpétuel mouvement. Les informations d'un câble Ethernet connecté au réseau du lieu unique sont transmises de manière sonore comme des sources d'énergie brute, sans moyen de lecture ni de décodage. Les vibrations générées par les transducteurs sous-tendent le mouvement des énergies en déplacement. En se transposant à même le sol, les câbles donnent l'idée d'une transmission directe des flux électriques qui le traversent. Les variations de fréquences du câble sont traduites en temps réel et se déploient dans l'espace comme le bruissement continu du signal des données du lieu. **RK**

**ARTHUR HUREAU-PARREIRA**

*7 x 4 & Computer Poetry*, 2016

Performance, 7 à 28 min.



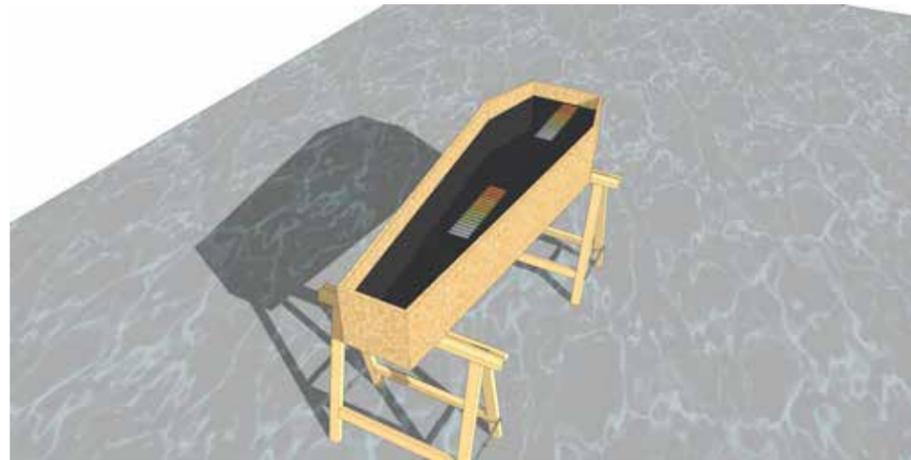
*7x4 & Computer Poetry* est une performance allant de 7 à 28 minutes exécutée en deux temps, idéalement dans un espace le plus neutre possible. L'ouverture est une partition *live-code* pour SuperCollider\* jouant autour du chiffre 7. La deuxième partie est une introspection oscillant entre harmonies pures et *noise* brutale jouée sur le logiciel libre Pure Data\*. Cette performance est un appel à l'oubli du quotidien via le son. Je considère l'écoute et le traitement de fréquences comme une sorte de thérapie et ma proposition est de se retrouver dans un espace sonore complètement démarqué de toute communication sensorielle que l'on subit quotidiennement. Libre à l'auditeur d'écouter ou de se laisser bercer par ses pensées, allongé ou debout. L'utilisation de techniques *open source* et d'un espace neutre est à considérer comme une forme de *hacking social* loin des divertissements/modes de relaxation vendus au quotidien. **AHP**

\* SuperCollider est un environnement et un langage de programmation pour la synthèse audio en temps réel et la composition algorithmique. Pure Data est un logiciel de programmation graphique pour la création musicale et multimédia en temps réel.

### ÉDOUARD LE BOULC'H

*Cercueil potentiel*, 2016

Installation, techniques mixtes, dimensions variables.



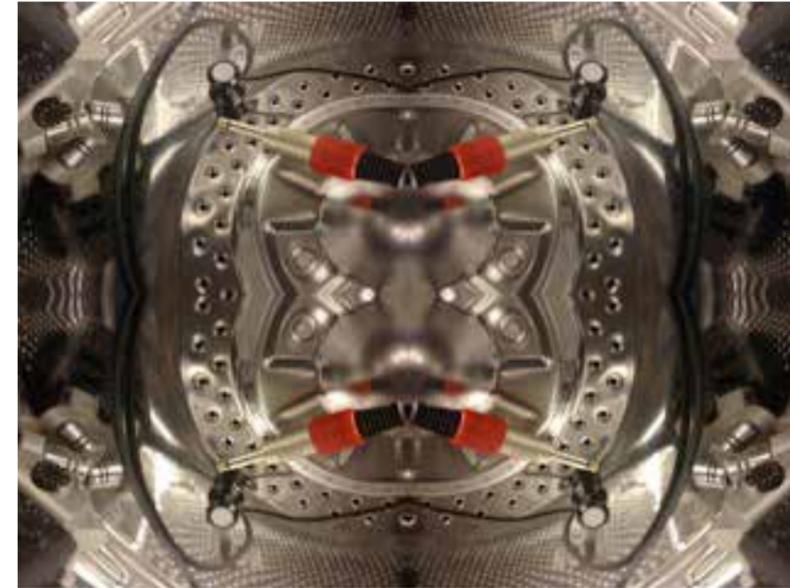
Chaque culture exprime un rapport différent avec le cercueil. En Occident, les processus de mise en bière sont généralement très courts et les différents protocoles liés au décès s'arrêtent brièvement à la suite de l'enterrement. Le cercueil est démis de toute autre potentialité que celle d'être le réceptacle inerte du corps du défunt.

Mon intention première est d'injecter un doute dans l'interprétation de ce qui nous est présenté. Le cercueil m'intéresse pour sa charge évocatrice. Grâce à la rencontre avec un autre archétype, celui du séquenceur de la TR-808 de Roland Industry, une boîte à rythmes légendaire dans les domaines du hip-hop et de l'ensemble des musiques électroniques, le cercueil est libéré de l'univocité de sa signification, il devient un objet d'une grande potentialité représentative, conceptuelle, fictionnelle et spéculative. Ce rapprochement de deux univers habituellement éloignés confère à l'installation un caractère prospectif. Il encourage chacun à dégager un imaginaire à partir de la rencontre d'une forme très connotée et de l'évocation d'une technologie archétypale évoquée par un code colorimétrique tout aussi connoté. Cette installation s'inscrit dans une recherche plus vaste autour du mouvement cyberdélique américain, qui trouve son esthétisme dans des hybridations entre mœurs et progrès techniques, technologies et fantasmes. Pour mettre en place cet univers, j'use principalement de la capacité à susciter l'imagination d'une installation permettant une approche spéculative et fantasmagorique. Cela parle des rapports aux objets qui nous entourent, de la manière dont notre utilisation détermine le statut de l'objet, et surtout de l'inscription de celui-ci dans une spatialisation, une temporalité et un contexte. **ELB**

### CHLOÉ MALAISE

*Enerzion - FLUXS*, 2016

Performance, 25 min.

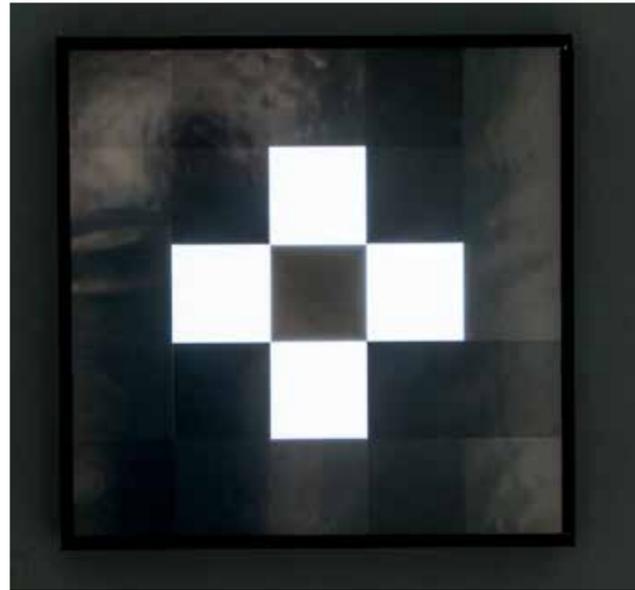


Le projet *Enerzion* provient d'une fascination pour l'« espace d'énergie ». Dans la *ville-machine*, la *bigness*, le silence n'existe pas, tout n'est que flux sonores, face à face gênés ou superpositions fortuites de sons matériels. S'y attarder revient à considérer notre environnement hyper électronique, mécanique et matériel. Composer avec est ici entreprendre l'hyperbole d'un futurisme du présent, pour questionner la fiction dans notre réalité. Sur 25 minutes de *live*, ces flux enregistrés s'agencent pour n'en créer qu'un : une vague unique qui émerge lentement du silence, la machine mécanique dans laquelle nous vivons est comme personnalisée par un monstre qui viendrait ronfler à notre oreille comme pour signifier son existence habituellement cachée par la boîte noire de l'interface de l'objet. **CM**

### MATHILDA NEX

*D.P.E. (Dead Picture Element)*, 2016

Sérigraphie sur plexiglas, caisson lumineux en bois,  
50 x 50 x 7,1 cm.



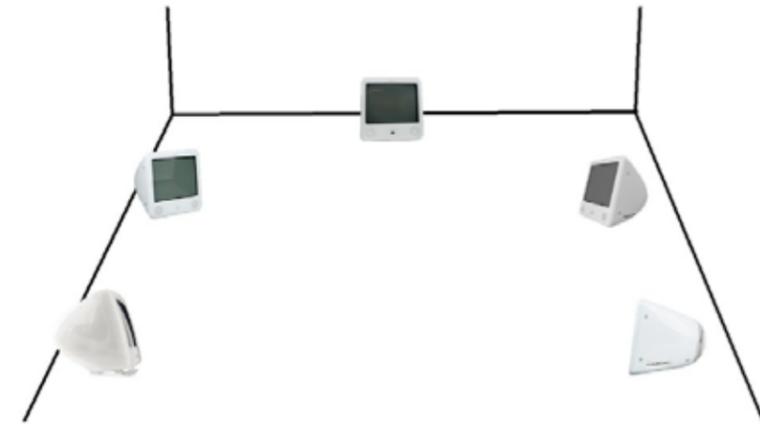
*D.P.E.* est une pièce qui joue sur l'irreprésentable dans le domaine du numérique. Un pixel mort, sur un capteur d'appareil photo numérique, est un pixel défaillant qui n'est plus capable de transmettre d'informations lumineuses ou qui transmet toujours la même. Cette erreur technique influence les autres pixels qui entourent le mourant et crée une croix d'une couleur qui se distingue du reste.

Suite à ce constat sur mon propre appareil photo, j'ai souhaité représenter ce problème frustrant tout d'abord à l'aide du numérique. J'ai ainsi réalisé une interprétation d'un pixel mort en niveaux de gris. Le spectateur aperçoit le caisson lumineux en entrant, sans pouvoir réellement nommer ce qu'il représente. La luminosité qu'il produit attire le regard. De loin, le spectateur n'aperçoit qu'un quadrillage de cinq lignes et de cinq colonnes formant des carrés. Cela peut évoquer les peintures de Richard Paul Lohse ou de Bridget Riley. *D.P.E.* indique que ces 25 carrés représentent un pixel mort dans son environnement. Cela pose également la question de l'irreprésentable dans le domaine numérique, en effet, un pixel n'est qu'une donnée et non un élément physique palpable. Cette pièce permet également de mettre en avant la faillibilité du numérique, où l'erreur semble à première vue impossible, grâce au changement d'échelle important qui la grossit et la met en avant. L'utilisation d'un outil comme la sérigraphie apporte la dimension humaine et faillible au projet. En effet, même avec la plus grande précision et les meilleures anticipations, les décalages et les erreurs sont inévitables avec ce médium. **MN**

### GASPAR NICOLAUD

*Autopoïèse*, 2015

Installation sonore, dimensions variables.



« Un système autopoïétique est organisé comme un réseau de processus de production de composants qui (a) régénèrent continuellement par leurs transformations et leurs interactions le réseau qui les a produits, et qui (b) constituent le système en tant qu'unité concrète dans l'espace où il existe, en spécifiant le domaine topologique où il se réalise comme réseau. Il s'ensuit qu'une machine autopoïétique engendre et spécifie continuellement sa propre organisation. »

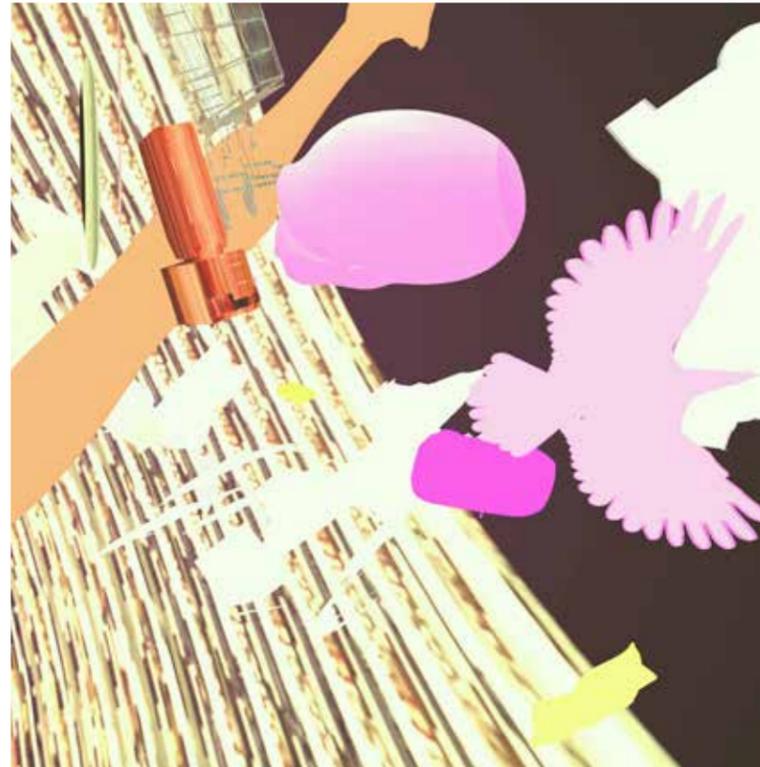
Varela F. J., *Autonomie et Connaissance – Essai sur le Vivant*, Paris, Le Seuil, 1989.

L'installation que je propose est fondée sur le principe de machine autopoïétique. En utilisant le son comme moyen de communication entre les différents nœuds du réseau, les interactions deviennent non seulement perceptibles, mais surtout compréhensibles et interactives pour le public. Un programme s'exécute sur les ordinateurs simultanément, le programme produit du son en utilisant les haut-parleurs intégrés aux machines. À l'écran, des logs défilent doucement. L'installation réagit à son environnement sonore, aux bruits des spectateurs notamment. Le son produit par les ordinateurs s'adapte et réinterprète ce que le programme perçoit. Ainsi le spectateur peut interagir avec l'œuvre, mais celle-ci reste autonome et en évolution constante. Avec ce projet, je cherche à produire un système qui soit matériellement numérique, mais qui se comporte de manière semblable à un organisme vivant. J'ai aussi l'intention de proposer un moyen de communication sur lequel le vivant et le numérique puissent s'entendre ; ce moyen pourrait être le son organisé en rythmes et en mélodies. Inmanquablement, la question de la musicalité du résultat se pose, le son qui résulte des interactions sonores n'est que le résultat d'un algorithme et de son environnement, pourtant il évolue, il a des qualités musicales. Parmi les questions que je souhaite poser avec ce projet, il y a celle de la capacité créatrice de la machine et de l'aléatoire, celle de la communication Homme-Machine, et celle du caractère potentiellement conscient des systèmes informatiques. **GN**

### OLIVAIN PORRY

*Arspoetica*, 2016

Ordinateur, vidéo-projecteur, dimensions variables.



*Arspoetica* produit un flux d'images infini. Celles-ci se caractérisent par leur composition graphique mais aussi et surtout par le titre qui les accompagne. Elles s'affichent au fur et à mesure de leur production, et ne laissent pas entrevoir le moment de leur génération, elles sont ainsi affichées par intervalles irréguliers, ceux-ci correspondant à leur temps de création.

Cette irrégularité distingue l'aspect autonome de l'installation. La succession d'images et l'espace temporel qui leur est alloué, simulent une narration que le spectateur tentera, par lui-même, de décoder à travers sa subjectivité. **OP**

### ÉOLE PORTAL-MENICHETTI

*En borne et due forme*, Collectif Cosmos Merguez, 2016.

Techniques mixtes, dimensions variables.

*Séquenceur*, Charles Cailleteau & Éole Portal-Menichetti, 2016. Performeur : Carlens Desir  
Installation sonore, montage électronique, montage électrique, outillages électroportatifs, petits électroménagers, dimensions variables.\*



Le collectif Cosmos Merguez s'est formé autour d'un besoin commun d'émancipation du système de l'art contemporain, de diffusion de la création, et de partage.

Dans nos démarches, le public prend une place centrale. En s'appropriant l'espace que nous proposons, grâce à des événements interactifs et participatifs, il fait partie intégrante de l'œuvre.

Lors de l'élaboration de nos projets, nous nous nourrissons du contexte local, social et politique dans lesquels ils s'inscrivent. Nous cherchons à ancrer nos démarches artistiques dans un environnement en jouant et déjouant ses codes et ses règles. Ces projets artistiques incongrus invitent à questionner les évidences du quotidien. Nous ouvrons une porte de la création contemporaine que les participants peuvent investir, s'approprier. Une borne interactive est mise à la disposition du public tout au long de l'exposition. Cette borne engage une réflexion sur notre rapport au numérique, celui du numérique dans l'art et de l'art dans le numérique. **EPM**

\* *Séquenceur* : Outil capable d'enregistrer et exécuter une séquence de commandes (par exemple une partition) permettant de piloter des instruments de musique électronique. Il ne produit aucun son par lui-même, mais sert à automatiser l'exécution d'une séquence musicale

### FELIX RODRIGUEZ-SOL

*Le Rêve au noir*, 2016

Photographies et papier Chromolux noir contrecollés sur bois, dimensions variables.



Ce travail a pris forme de l'expérience des réseaux sociaux, et particulièrement des photographies, des albums photos publiés par leurs utilisateurs.

Pour la personne qui les publie, ces images ont le charme de leur familiarité; elles témoignent de liens affectueux, amoureux, sociaux... Elles font figure d'évocations de ces temps perdus – c'est-à-dire passés – à la manière d'un parfum, ou d'un air de musique, nous rappelant un temps oublié.

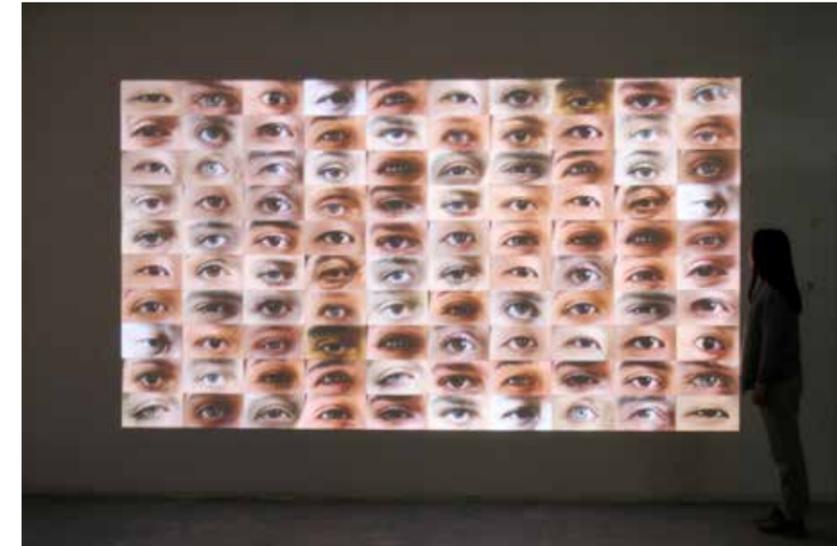
Pour l'ami, ces albums – ces mosaïques de temps – font entrevoir l'existence d'une vie dans sa multitude et sa diversité de situations, mais elles ont cette fois-ci un pouvoir de suggestion; parce qu'elles laissent seulement entrevoir des situations auxquelles nous étions – pour la grande majorité – absents, elles révèlent la présence d'existences qui restent, dans leur presque totalité, invisibles, silencieuses.

Ces images amassées au fil de mes navigations sur les profils d'amis sont – présentées ici avec leur accord – des situations individuelles et hétérogènes rassemblées pour revêtir l'aspect d'un rêve collectif. **FRS**

### WENJING ZHOU

*Un instant*, 2016

Dispositif interactif, dimensions variables



*Un instant* invite à accomplir deux actions, la première c'est « regarder », la deuxième c'est « cligner ». Ces deux actions peuvent chacune prendre des significations multiples. Je présente des images d'yeux qui sont en train de regarder les yeux des spectateurs présents dans l'espace de l'exposition. La rencontre des regards pose la question de la réalité de l'image et de celle du monde tangible. Se pose également la question du pouvoir et du politique, celle de la surveillance. Les révélations de Snowden nous apprennent que nous sommes surveillés par l'État américain sur Internet. Nous voyons de plus en plus de caméras de vidéo-surveillance, dans notre quotidien. Il semble que notre vie soit devenue un véritable Truman Show. Un clignement de paupière, c'est l'une des plus courtes actions musculaires du corps perceptibles à l'œil nu. Par sa répétition, cette action peut nous sembler quasiment insignifiante, c'est pourquoi j'ai choisi d'utiliser une technologie qui apparaît au spectateur comme plus complexe qu'un simple clin d'œil. Cela me permet de mettre en évidence les relations entre apparente familiarité et complexité des actions, entre les différents niveaux de connaissances et les expériences que nous en faisons au quotidien. Manipuler une quelconque nouvelle technologie s'apprend. Cela peut apparaître comme quelque chose de difficile à accomplir. Mais regarder, cela s'apprend aussi. La complexité des phénomènes n'est pas forcément apparente, elle ne va pas nécessairement de pair avec l'intensité de l'expérience que nous en faisons. Cette installation propose de s'interroger sur les fausses évidences, sur les implicites, sur nos jugements de valeur. Dans quelle mesure avons-nous conscience de notre propre conscience? Quelles différences entre l'invisible et l'invisible? **WZ**

**ZELIANG ZHOU**

*Loading V*, 2016

Fils électriques, 3 ampoules, 200 x 372 cm.



*Loading V* est l'installation dans l'espace physique d'un terme dont nous faisons l'expérience quotidiennement lorsque nous employons des technologies numériques. Mais cette expérience de l'attente n'est pas pas dénuée d'activité. Celle du parcours de l'électricité le long des câbles dont la présence se manifeste par l'effet lumineux provoqué. Celle de la machine numérique à laquelle la signification du terme *loading* renvoie, qui opère des calculs, « charge des données ». La nôtre, qui sommes mis dans une situation d'attente, dans une brèche temporelle lors de laquelle notre sensation de présence est intensifiée. Notre perception saisit des effets qui sont compris par notre système cognitif comme des conséquences de la manifestation de phénomènes physiques, mais notre propre perception est un phénomène qui nous échappe. Se pose la question du temps réel et du temps différé, celle de l'origine de tout phénomène. L'impact de l'expérience esthétique se propage dans notre vie, modifie notre regard. Il s'agit ici d'éprouver le vertige que provoque la tentative de percevoir les mécanismes de sa propre perception.

Ce « chargement » renvoie alors également, de manière à la fois plus universelle et plus intime, à l'attente en tant qu'expérience existentielle. Se pose à nous la question de la localité du langage d'une part et celle de son pouvoir de transformation du monde. Quand le public s'arrête devant cette installation, il regarde trois ampoules s'allumer et s'éteindre de manière alternative et régulière. Par ma proposition, je souhaite que nous ralentissions notre rythme rapide. Je propose que chacun soit attentif à l'expérience qu'il fait de l'attente, celle de la durée, à la sensation du temps qui s'écoule et qu'il s'interroge sur ce qu'il attend de l'art aujourd'hui. **ZZ**

**LE POIDS DES CHOSES** est une exposition en 2 volets de travaux d'étudiants de second cycle des beaux-arts de Nantes, dans le cadre de la Digital Week 2016, proposée au lieu unique et à la galerie des beaux-arts de Nantes, 6 place François 2

**L'ERRANCE** au lieu unique, Nantes, du 18 au 23 septembre 2016  
du mardi au vendredi de 14h à 19h, dimanche de 15h à 19h

**ENTRE PERSISTANCE ET RETOUR (VERS SOI)**  
à la galerie des beaux-arts de Nantes  
6 place François 2, du 18 septembre au 2 octobre 2016  
du mercredi au dimanche de 14h à 19h30

Le 17 septembre 2016:

// Vernissage à 18h30, 6 place François 2, Nantes.

// Ouverture de l'exposition au lieu unique de 16h00 à 18h00

Soirée performances en partenariat avec APO33, dans le cadre du **NEAR II** (Nantes Electronic Art Rencontre), le samedi 24 septembre 2016, à la galerie des beaux-arts de Nantes, 6 place François 2

**QUENTIN ARRAGON**  
**PERRINE ARRU**  
**CHARLES CAILLETEAU**  
**COLLECTIF HASHBANK**  
**JUSTINE DELÉTANG**  
**MARGOT GACHES**  
**PERNELLE GAUFILLET**  
**RAPHAËLLE KERBRAT**  
**ARTHUR HUREAU-PARREIRA**  
**ÉDOUARD LE BOULC'H**  
**CHLOÉ MALAISE**  
**MATHILDA NEX**  
**GASPAR NICOLAUD**  
**OLIVAIN PORRY**  
**ÉOLE PORTAL-MENICHETTI**  
**FÉLIX RODRIGUEZ-SOL**  
**WENJING ZHOU**  
**ZELIANG ZHOU**

*direction des beaux-arts de Nantes* Pierre-Jean Galdin

*direction du lieu unique* Patrick Gyger

*commissariat d'exposition* Anaïs Rolez

*remerciements*

Patricia Buck, Olivier Richard, Katell Delaune, Julien Ottavi, APO 33, Rozenn Le Merrer, Daphné Boussion, Mai Tran, Élise Bouvry, Philippe Vollet, Mickaël Chevalier, Alexandre Mairet, Christophe Cathalo

*visuel de couverture* Mathilda Nex, *D.P.E. (Dead Picture Element)*, 2016

exposition des étudiants des beaux-arts de  
Nantes dans le cadre de la Digital Week

galerie des beaux-arts de Nantes  
place François 2  
du 18 septembre au 2 octobre 2016

le lieu unique  
salon de musique  
du 18 au 23 septembre 2016

**Beaux-arts°Nantes**  
Galerie

6 place François 2  
44200 Nantes  
Tél. + 33 2 51 82 62 90  
galerie@beauxartsnantes.fr  
www.beauxartsnantes.fr



**Beaux-arts°Nantes**  
l'école

**APO-33**

Nantes  
Métropole

