Par Thierry Thaureaux

Milieu NATUREL

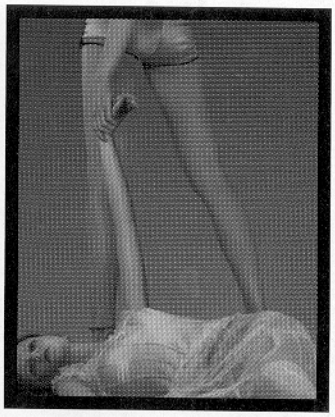
Le numérique est en passe de devenir notre nouveau milieu naturel. Dans la relation émotionnelle avec la technologie, ce n'est plus l'utilité qui domine mais plutôt sa capacité à nous renvoyer une information positive. C'est à partir de ce constat que travaillent nombre d'artistes numériques, comme Grégory Chatonsky, Christophe Luxereau, Antoine Schmitt, Samuel Bianchini...

LA GALERIE NUMERIS CAUSA

Numeris Causa, après trois ans d'existence et un joli panel d'artistes et d'expositions d'art contemporain – jusqu'ici essentiellement numérique - "hors les murs" à son actif, ouvre enfin sa propre galerie dans le 3e arrondissement, à Paris, 53 bd Beaumarchais, à partir du 30 novembre. L'exposition inaugurale *Once upon a time*, est certainement le début d'une grande histoire, pour Numeris Causa qui souhaite ainsi se positionner surle marché de l'art. Les artistes que soutient Numeris Causa depuis des années - ainsi que les nouveaux talents - devraient y trouver un tremplin et présenter leurs créations à un plus vaste public. Numeris Causa n'arrêtera pas pour autant la diffusion hors les murs, mais elle disposera d'un espace permanent où seront représentés ces pionniers de l'art nouveau. Pour cette exposition inaugurale, le galeriste a choisi de présenter des œuvres de sa "garde rapprochée", fidèles parmi les fidèles : Grégory Chatonsky avec *SeToucherToi*, Antoine Schmitt et sa pièce *Le Christ mourant*, *Sniper* de Samuel Bianchini, *Beauty by*, de Christophe Luxereau, *Sur-natures* de Miguel Chevalier, *Le vent* de Du Zhenjun.

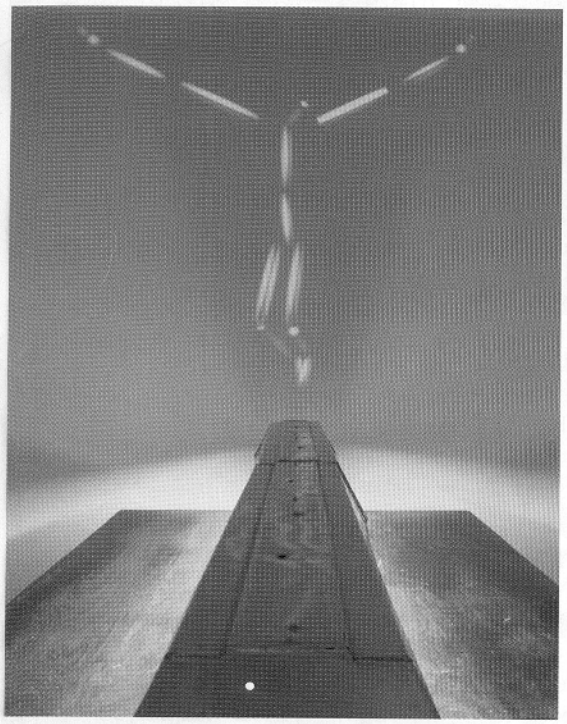
■ GRÉGORY CHATONSKY

Grégory Chatonsky, un pied à Montréal et l'autre à Paris, a participé à de nombreux projets solo et collectifs au niveau international. Son travail - installations interactives, dispositifs en réseau et urbain, photographies, sculptures - interroge, notre relation affective aux technologies. Il met en scène les flux dont notre époque est tissée et tente de créer de nouvelles formes de fiction. Parmi ses travaux, citons *Cinema@home*, présenté au Festival du nouveau cinéma du 10 au 21 octobre dernier à Montréal, *ReadOnlyMemories*, *Dislocation*, *SeToucherToi* ou encore *The Register*, dont le principe créatif est le suivant : *« Un logiciel va chercher sur des blogs des sentiments. Des livres sont imprimés automatiquement à partir de ces sentiments. Ils sont ensuite réunis dans des bibliothèques potentiellement infinies. »* http://gregory.incident.net



■ CHRISTOPHE LUXEREAU

Christophe Luxereau, après des études d'architecture et de peinture aux Beaux-Arts, se consacre à la photographie depuis 1986. Il commence à travailler ses images sur ordinateur à partir de 1995 afin de développer le thème de la relation à la machine électronique. Familier du monde de la mode, il aime intégrer des hybridations diverses à une esthétique glamour, apportant ainsi sa propre réflexion à l'idée de la beauté artificielle véhiculée par les publicités.
Parmi ses nombreuses créations - *Psychotropes, Dessin Pixel, Beauty By, Avatars* (ci-dessus, quelques travaux extraits de *Rhizomes,* traitant des *« extensions corporelles biomécaniques »*. Rhizomes est une réflexion de l'artiste sur le devenir au quotidien de la robotique et ses applications très... personnelles. www.luxereau.com



■ ANTOINE SCHMITT

Antoine Schmitt développe un langage plastique atypique autour de la création de formes semi-autonomes sensibles, interactives ou génératives placées en situation délicate. Dans des installations minimales ou monumentales, il interroge des thèmes contemporains ou intemporels comme l'humain et sa condition d'être, la réalité et sa consistance, le contrôle et ses complexités, les forces et leurs formes. Il a entrepris de confronter ce langage avec des champs artistiques plus classiques comme la musique, la danse, l'architecture, la littérature ou le cinéma. Son œuvre *Christ Mourant* est une installation visuelle autonome infinie non interactive. *« Partant du postulat que le Christ existe en tant qu'émanation de la psyché humaine, je ne pouvais pas ignorer cette figure dans mon travail artistique, toujours à la recherche de manifestations de l'humanité. »* www.gratin.org/as/

■ SAMUEL BIANCHINI

Les œuvres de Samuel Bianchini, régulièrement exposées en France et à l'étranger, interrogent l'incidence des médias interactifs sur nos modes de représentation et sur nos relations à la réalité. Il collabore avec des scientifiques et des laboratoires de recherche en informatique tels que le Centre de recherche en informatique du Cnam (Conservatoire national des Arts et Métiers, Paris) ou France Télécom R&D. L'œuvre *Sniper* nous place face aux images d'une séquence vidéo des quelques secondes de la chute d'une femme abattue par un sniper.