

ZOO
CENTRE
D'ART
CONTEM
PORAIN

Moëra

Émilie Brout & Maxime Marion

Exposition
11.09.26 - 28.11.26



DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT
PÉDAGOGIQUE →

SOMMAIRE

À propos de l'exposition	3
Émilie Brout & Maxime Marion	4
Présentation de <i>Moëra</i>	5
Les artistes invité-es	6
 Champs thématiques	 12
Art et nouvelles technologies : <i>net art</i>, hacktivismisme et <i>post-internet</i>	13
Monde réel et mondes virtuels	16
Identité et représentation de soi à l'ère numérique	18
L'art interactif : un rapport ludique aux œuvres	20
 Atelier pédagogique	 22
Je fabrique mon avatar	23
 Pour aller plus loin	 27
Glossaire	28
Bibliographie	29
 À propos du centre d'art	 30
Présentation du lieu : Zoo centre d'art contemporain	31
Préparer sa visite	32
Informations pratiques	33

À PROPOS DE L'EXPOSITION→

Émilie Brout & Maxime Marion



Émilie Brout & Maxime Marion forment un duo d'artistes depuis leurs études à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris. Leur œuvre emprunte souvent son esthétique à la culture visuelle du web, et repose sur un large travail de recherches théoriques et iconographiques autour des technologies contemporaines, ainsi que des usages et des imaginaires liés au numérique.

Brouillant la frontière entre monde réel et monde virtuel, leurs œuvres résolument contemporaines utilisent internet et les nouvelles technologies comme media artistiques à part entière. Si certaines de leurs productions sont uniquement accessibles en ligne, d'autres sont directement nourries par l'imaginaire du web et par les nouveaux codes sociaux liés au développement de communautés d'internautes.

À la suite de leur résidence à la Villa Kujoyama en 2025, Émilie Brout & Maxime Marion proposent deux expositions : *Moëra* à Zoo centre d'art contemporain du 11 septembre au 28 novembre 2026 et *s3lf.tech* présentée en parallèle à 40mcube à Rennes du 6 juin au 19 décembre 2026.

Ces deux manifestations prolongent les recherches entamées par le duo d'artistes au Japon autour des thématiques de la représentation de soi à l'ère numérique, de la culture japonaise des avatars et des animés¹, mais aussi de l'univers des jeux vidéos.

¹ série ou film d'animation japonais, reprenant l'esthétique du manga.

Présentation de Moëra



Visuel de l'exposition *Moëra*.

L'exposition *Moëra* s'articule autour d'une grande installation numérique et collaborative, réalisée à partir d'un moteur de jeu vidéo. Présentée comme un sanctuaire aux allures de jardin romantique, l'oeuvre centrale fait dialoguer l'univers créatif de plusieurs artistes, et est prolongée par de multiples pièces, réalisées par les différents artistes invité-es, dans l'espace du centre d'art.

Dans une atmosphère méditative, Émilie Brout & Maxime Marion interrogent notre rapport au virtuel et au réel, mais aussi à l'identité et à la représentation de soi. Iels s'inspirent des nouveaux modes de communication en ligne pour proposer une installation à plusieurs voix, qui invite les spectateurs à la contemplation mais aussi à la participation.

L'exposition vit également hors des murs grâce à un site web dédié via lequel les spectateurs peuvent interagir avec l'univers de *Moëra*, mais aussi découvrir de manière plus approfondie le travail des artistes invité-es.

Fortement inspirée par le développement de communautés en ligne qui tentent d'échapper au réseau de communication mainstream et souhaitent se réapproprier les outils du web, *Moëra* souligne la variété des usages liés à internet, ainsi que la richesse des questions et des possibilités artistiques qui en découlent.

Les artistes invité·es

Caroline Delieutraz

Caroline Delieutraz scrute la circulation des images et la manière dont celles-ci transforment nos imaginaires et agissent sur nos consciences. Refusant de se prononcer sur le devenir – utopique ou dystopique – du Web, elle lui emprunte la culture de la collaboration et du DIY. L'artiste collecte des matériaux visuels qu'elle manipule et retravaille pour créer des déplacements qui favorisent l'hybridation et les maillages relationnels. Au sein d'installations mêlant souvent techniques numériques et fait-main, elle donne de la matérialité à des phénomènes fluides et insaisissables. Les constructions et déconstructions qui en résultent nous rappellent la nature profondément fictionnelle des images.



Caroline Delieutraz, *Pandinus Dictator*, 2015.

Carin Klonowski



Carin Klonowski, *nthgbsd*, performance, 2021.

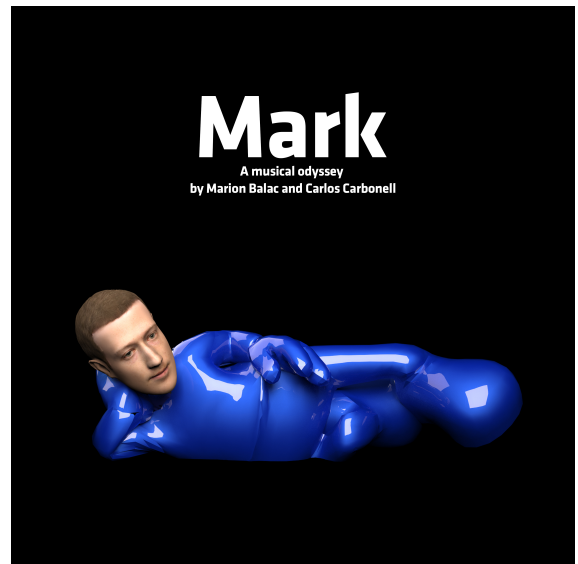
Son travail de Carine Klonowski se développe autour de questions relatives à l'image et à ses modes d'apparitions, de réception, de transmission et de duplication. Elle en étudie et manipule les composantes essentielles – lumière, couleur, temps, figuration, abstraction. Elle travaille majoritairement à partir de photographies et d'images numériques, qu'elle utilise comme matériau pour ses vidéos, installations, performances ou encore publications. Sa pratique est autant marquée par la peinture romantique et le colorfield, que par la littérature et le cinéma de science-fiction ou le jeu vidéo.

Marion Balac

Le travail de Marion Balac explore les impulsions et les interactions entre les sentiments et la technologie, qu'elle aborde à travers divers supports afin d'étudier les tensions et les liens entre les comportements individuels et collectifs. Elle s'intéresse aux structures de rassemblement telles que les sites touristiques, les parcs à thème, les forums Internet et les sites web de contenu généré par les utilisateurs, car ceux-ci visent souvent à reproduire les interactions communautaires traditionnelles. De là, un décalage – entre une copie et son original, entre ce que l'on perçoit en ligne des personnes ou des lieux et leurs qualités réelles – devient le point de départ de son enquête et le cœur de ses œuvres, où, derrière un humour pince-sans-rire, la mélancolie fait souvent surface.



Jimmy Beauquesne & Florian Buffard, *A SERIES OF SMALL SCULPTURES AS SYLVEONS*, 2024.



Marion Balac, *Mark*, 2018.

Jimmy Beauquesne & Florian Buffard

Alliant sculpture, installation et performance, la pratique de Jimmy Beauquesne s'articule autour d'une remise en question des limites du dessin à l'ère post-Internet.

L'artiste utilise le dessin comme un acte à la fois nostalgique, mélancolique et réparateur. Empruntant souvent des figures issues de la culture des célébrités, les images de Beauquesne replacent leurs sujets dans un paysage étrange et fantastique, tout en offrant un regard critique sur le fonctionnement de l'écran.

Il s'associe à Florian Buffard pour le projet *Shiteeve*, créant plusieurs petits personnages inspirés de la culture des animes et de Pokemons.

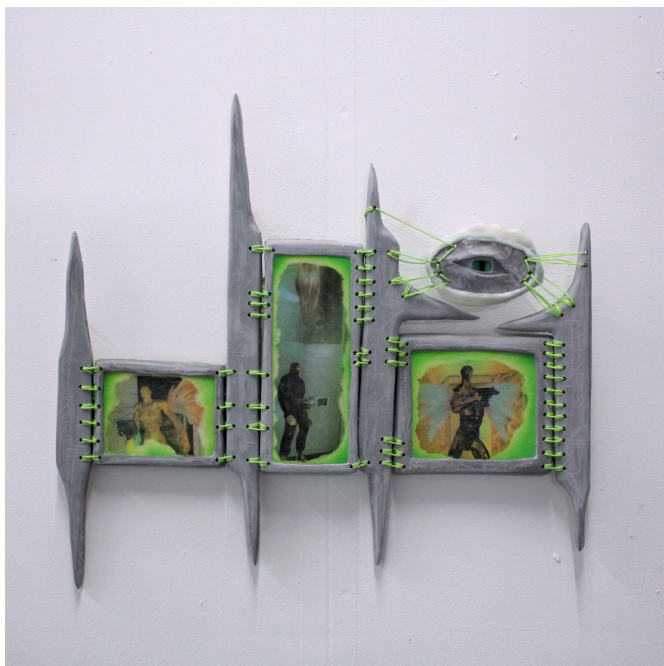
Lou Fauroux

À travers la pratique de la vidéo, de la sculpture, de l'installation et de la 3D, Lou Fauroux travaille sur les enjeux éthiques des intelligences artificielles et des technologies sur les humains, et décrypte les structures sociales du pouvoir à travers la culture pop et les médias, tels que la musique et les jeux vidéos.

Son expérience "queer" s'intègre dans une narration et une représentation à plusieurs strates. Avec poésie, Lou Fauroux se réapproprie les images avec lesquelles elle a grandi en les transformant et en construisant de nouvelles mythologies.



Lou Fauroux, *That's why i need you to hear*, 2024.



Raphaël Moreira Gonçalves,
Goodbye Horses, 2025

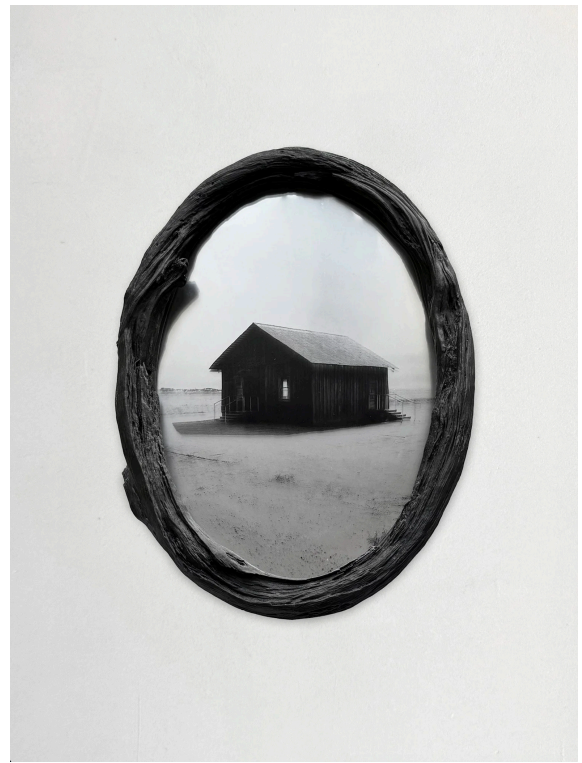
Raphaël Moreira Gonçalves

Né en France d'origine capverdienne et italienne, Raphaël Moreira Gonçalves explore les réalités physiques et alternatives à travers une pratique anti-disciplinaire mêlant cinéma, sculpture, peinture et médias numériques.

Sa méthodologie dite « d'hyperstory » dévoile des dimensions invisibles de la réalité et de la conscience, examinant de manière critique l'imagerie contemporaine et les perceptions sociétales de la violence, de la peur et des forces invisibles qui façonnent les paysages mentaux et virtuels à travers un prisme ludique, humoristique, mais profondément personnel. Ses œuvres multimédias, évoquant l'esthétique des jeux vidéo, l'iconographie extraterrestre et des écritures cryptiques, construisent des mondes inventés reflétant la distorsion de l'humanité et de l'existence par la technologie.

Nelson Bourrec Carter

Nelson Bourrec Carter est un artiste et réalisateur Franco-Américain dont la pratique articule film, photographie et installation. Ayant grandi en Île-de-France, il interroge son héritage afro-américain et ce que l'apprentissage d'une culture à la fois intime et étrangère suppose de fantasme, d'appartenance négociée et d'appropriation. Il s'intéresse aux objets de culture populaire tels que les séries et l'histoire du cinéma, plus particulièrement dans leur rapport aux représentations minoritaires et au traitement du paysage, qu'il soit urbain, périurbain ou rural.



Nelson Bourrec Carter, *Allensworth*, 2023-2025.



Mélanie Courtinat, *Indulto*, 2025.

Mélanie Courtinat

La pratique de Mélanie Courtinat se situe à la croisée entre cinéma, jeux vidéos, réalité virtuelle et installations immersives.

L'artiste s'inspire des codes des jeux vidéo, analyse leur fonctionnement et leur logique pour se les approprier et créer des « méta-jeux sensibles ». Dans ces œuvres, les règles du jeu sont bouleversées, révélant des significations qui dépassent l'expérience virtuelle.



Avatar de Kasumi Mitama.

Kasumi Mitama

Kasumi Mitama est une VTuber² fantôme, qui se spécialise dans le récit de contes horribles. À travers un avatar reprenant l'esthétique du manga, elle interagit avec une communauté en ligne de plus de 80 000 personnes. À la manière de plusieurs artistes cités plus haut, son travail propose une nouvelle forme de narration, riche en possibilités artistiques.

² Le VTubing est une pratique de streaming (flux continu diffusé sur Internet), variante du YouTubeing, où une personne se présente via un avatar contrôlé en temps réel.

Eden Tinto Collins

Eden Tinto Collins est une artiste franco-ghanéenne, active dans les champs de l'art numérique et de l'art contemporain, et travaille entre Paris et Bruxelles. Diplômée de l'École nationale supérieure d'arts de Paris-Cergy, Collins développe des œuvres hypermédia qui tissent performance, image en mouvement, son, écriture et installation. Sa pratique explore les réseaux et les interdépendances, en construisant des environnements fictionnels où la narration devient un outil de réparation.

Dans ses œuvres, Eden Tinto Collins fait souvent appel à des avatars : le plus connu d'entre eux est Jane Dark, qui apparaît notamment dans *A Pinch o Kola*, pièce vidéographie en plusieurs saisons, inspirée par la *sitcom*, à travers laquelle Jane Dark vit des aventures futuristes et extraordinaires.



Eden Tinto Collins, *A Pinch of Kola*, 2021.



Daniel Felstead & Jenn Leung, *Welcome to Jankspace*, 2026.

Daniel Felstead & Jenn Leung

Daniel Felstead & Jenn Leung s'intéressent à la relation entre la mode, la technologie et la culture. Leurs œuvres mêlent des images tirées de la culture web, des réseaux sociaux et de diverses émissions pour interroger notre rapport aux médias en ligne et à l'intelligence artificielle.

Leur série *Welcome to Jankspace*, repose sur l'utilisation d'avatars, inspirés par la culture visuelle d'internet, pour lire des textes critiques du techno-capitalisme.

Seunghyun Park

Le travail de Seunghyun Park prend appui sur des souvenirs personnels recomposés en 3D pour les déplacer dans d'autres contextes, en lien avec des événements historiques, afin de produire de nouvelles fictions. À travers des animations et installations vidéo réalisées avec Blender, elle construit des espaces où mémoire intime et mémoire collective se superposent et se brouillent.

Elle travaille à partir de sources hétérogènes, archives numériques, forums Internet, magazines anciens, images trouvées en ligne, dont elle interroge l'authenticité en les réactivant par la reconstruction 3D. Les objets et les lieux perdent leur ancrage référentiel pour acquérir une présence à la fois familière et étrange. Entre la trace et la construction, le document bascule en fiction, et ce qui a disparu continue d'habiter les formes.



Seunghyun Park, *Sarah*, 2026.



Arvida Byström, *Coexist*, 2022

Arvida Byström

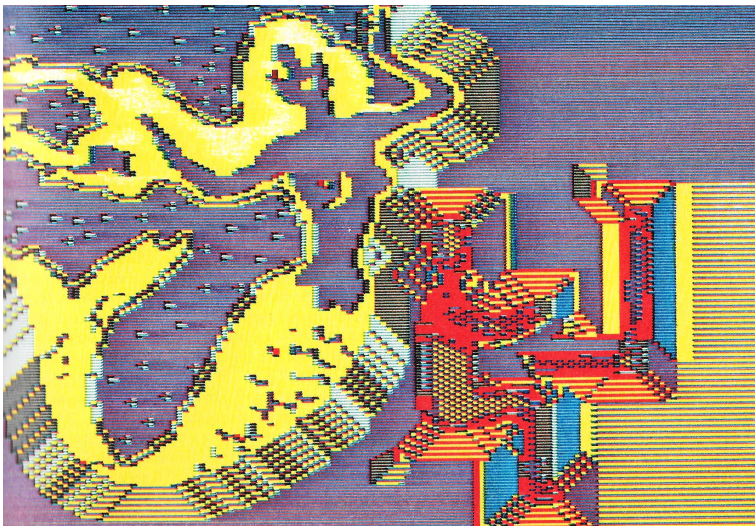
Arvida Byström est une photographe et artiste digitale qui explore la façon dont les femmes sont représentées dans les médias en ligne et dans la culture numérique.

Elle s'intéresse notamment à l'hypersexualisation des corps féminins et transforme les filtres Instagram, les codes de la publicité, et les images léchées visant à glamoriser la féminité en outils pour son travail artistique.

CHAMPS THÉMATIQUES →

Art et nouvelles technologies

Le développement d'internet, des réseaux sociaux et des nouvelles technologies a profondément modifié nos modes de vie et notre rapport aux images. La façon de travailler des artistes a elle aussi été transformée. Émilie Brout & Maxime Marion expliquent : « Internet est rentré dans les usages depuis vingt-cinq ans, tout le monde l'utilise, y compris les artistes, peu importe la pratique. Un peintre va par exemple commander ses outils en ligne et publier sur Instagram. Mais dans notre cas, Internet est au point de départ de notre pratique. »



Dès 1978, bien avant l'avènement d'internet, l'artiste suédoise Charlotte Johannesson, tisserande de formation, échange une de ses œuvres textiles contre son premier ordinateur : un outil qui révolutionnera sa pratique. Elle dit avoir alors découvert « une grande synchronicité entre le métier à tisser et l'ordinateur ». Les pixels sont comme des points brodés ou des fils enchevêtrés: Charlotte Johannesson réalise dès lors des tissages numériques.

Charlotte Johannesson, *Pixel Dream*, 1981-1986.

○ Le Net Art

Dans les années 1990, suite à la démocratisation du web, les pionniers du *net art* se saisissent des nouveaux médias numériques et proposent des formes alors tout à fait transgressives. Ce mouvement artistique s'oppose au système de l'art reposant sur des galeries, des critiques, des musées... pour proposer des formes artistiques qui utilisent Internet comme outil de création et de diffusion.

Gregory Chatonsky est un des pionniers du *net art*, il s'intéresse aux traces que les humains laissent sur internet, contribuant à la création d'une mémoire humaine dématérialisée.

La révolution a lieu à New York, est une œuvre narrative et textuelle, pour laquelle Chatonsky a utilisé la recherche par images pour automatiquement associer une photo à un mot. Le texte défile et est simultanément illustré par les photographies tirées d'internet.



Gregory Chatonsky, *La révolution a lieu à New York*, 2002.

O L'art hacktiviste

Le caractère contestataire de l'art numérique prend en partie ses sources dans le *hacktivism* : le piratage informatique réalisé dans le but de militer et de détourner des logiciels ou sites internet à des fins sociales ou politiques. Certains artistes numériques revendiquent le *hacking* comme un outil créatif à part entière.

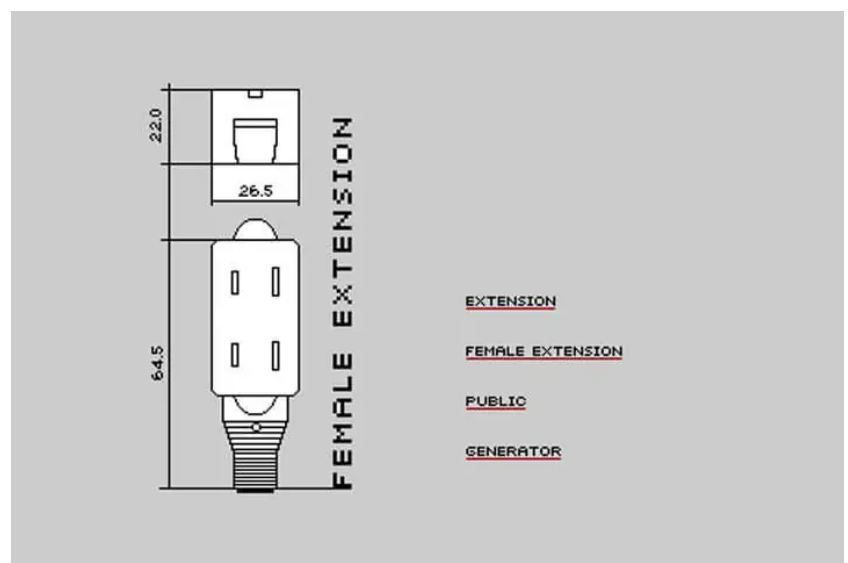


Le collectif international Jodi, fondé en 1994, s'est par exemple intéressé à l'esthétique du *glitch*, du bug, de l'erreur logicielle. Jodi révèle par des incidents volontaires le code qui se cache derrière l'apparente fluidité des logiciels commerciaux et la façade lisse du technocapitalisme. Parmi leurs productions, un site créé en 1996, est en lui-même une œuvre de hacking : cliquer sur son url provoque inmanquablement le crash de l'ordinateur utilisé.

Jodi, OSS, 2000.

Dans une société hyper connectée, où la maîtrise des technologies est de plus en plus associée à une question de pouvoir, le piratage artistique est une façon pour de nombreux groupes sociaux d'affirmer leurs revendications. Ainsi l'art technoféministe, inspiré par le livre *Manifeste Cyborg* de Donna Haraway, a fréquemment recours à des techniques de hacktivism...

En 1997 Cornelia Sollfrank pirate la première compétition de *Net art* organisée par la Kunsthalle de Hambourg : *Extension*. À l'aide d'un programme informatique, elle génère 127 projets artistiques portés par des artistes femmes fictives et les soumet au jury du concours. La Kunsthalle se réjouit de voir tant de femmes participer, mais attribue toutes les récompenses les plus importantes à des hommes. Cette œuvre, intitulée *Female Extension*, et révélée au public lors de l'obtention des prix, utilise le *hacking* pour souligner le sexisme du monde de l'art, et les stéréotypes de genre associés aux technologies numériques.



Cornelia Sollfrank, *Female Extension*, 1997

○ Le post-internet

Les créations numériques et connectées plus récentes sont rarement classées dans le champ du *net art* mais relèvent plutôt du *post-internet*. L'art *post-internet* est apparu bien après le *net art*, dans une société où le web et les technologies qui lui sont associées ne sont plus émergents mais ont profondément modifié le mode de vie humain et le mode de création des artistes contemporains. Contrairement à ce qu'on pourrait imaginer le *post-internet* ne désigne pas les créations qui voudraient s'inscrire dans un après une ère régie par internet, mais plutôt un mouvement qui a intégré entièrement les pratiques liées au web, et les éléments culturels qui en découlent.

Les artistes *post-internet* sont souvent caractérisés par la multiplicité des sites où ils exposent leur travail, tantôt en ligne, promouvant et diffusant leurs œuvres grâce au net, tantôt hors ligne, dans des lieux de monstration plus conventionnels. L'art *post-internet* semble parfois exister dans un double espace : réel et virtuel. C'est le cas de *Moëra* qui associe à l'installation principale et physique (la projection d'une œuvre générative) un site internet qui permet aux visiteurs de rentrer dans l'univers des artistes et d'interagir avec leur œuvre.



Aram Bartholl évoque souvent par son travail cette relation entre le monde physique et le monde virtuel. Sa série *Are You Human?* transforme les codes captcha (que de nombreux sites internet utilisent pour vérifier que ses utilisateurs sont bien humains) en sculptures physiques. Générés par des logiciels informatiques ces codes ne peuvent toutefois pas être lus par de tels programmes mais uniquement par des humains. A travers cette série de sculptures, Aram Bartholl relève le caractère paradoxal de devoir prouver son humanité à une machine.

Aram Bartholl, *Are You Human? (Wall)*, 2009-2013.



Capture d'écran d'un test captcha.

Monde réel et mondes virtuels

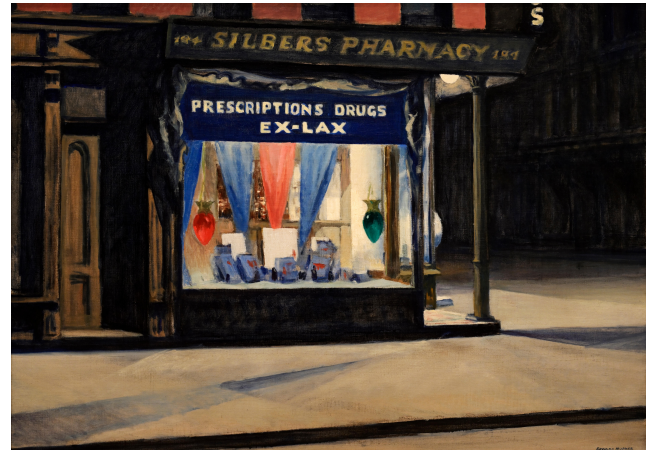
Reposant sur le modèle du jeu vidéo, *Moëra* questionne notre rapport au réel. Si des univers alternatifs ont toujours été imaginés par les artistes (dans des œuvres de science-fiction, par exemple), les outils génératifs offrent le moyen de les rendre de plus en plus immersifs.

Le développement de communautés d'internautes favorise également la porosité des frontières entre monde réel et virtuel. Les plateformes numériques, telles que *Discord*, particulièrement utilisés par les *gamers*, permettent de rencontrer des utilisateurs qui partagent des centres d'intérêt. C'est au cœur de ces communautés qu'est né le mythe des *backrooms* : des espaces vides et un peu inquiétants, appartenant à une dimension alternative, dans lesquels les internautes pourraient tomber par mégarde. Ces espaces liminaires symbolisent le chevauchement du virtuel et du réel.

Leur esthétique n'est pas sans rappeler celle des peintures d'Edward Hopper dont l'atmosphère désolée convoquait déjà un léger sentiment de malaise.

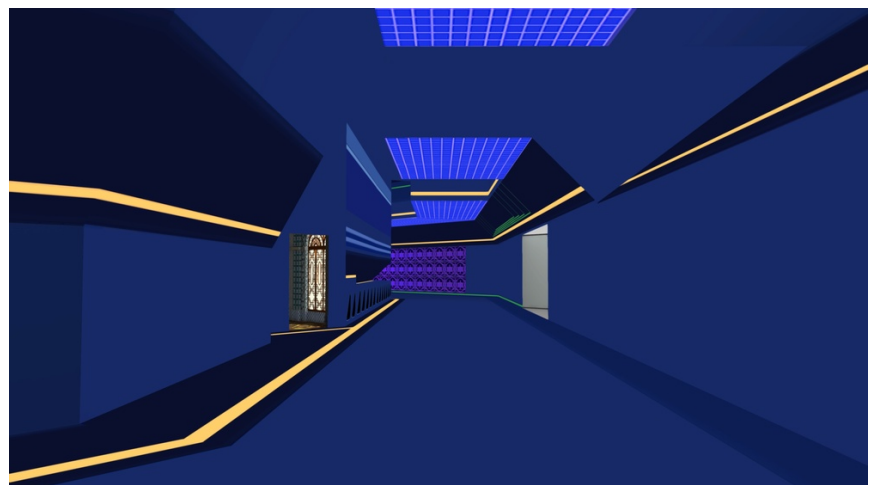


Une des images des « backrooms » circulant en ligne.



Edward Hopper, *Drug Store*, 1927.

Fasciné par les images de couloirs vides dans les films de science-fiction, l'artiste Serafín Álvarez a passé plusieurs années à compiler et étudier des extraits de ces films. Cette longue recherche a finalement abouti sur une œuvre générative intitulée *Maze Walkthrough*. L'œuvre se présente comme un jeu vidéo à travers lequel le spectateur est invité à déambuler dans un labyrinthe de couloirs.



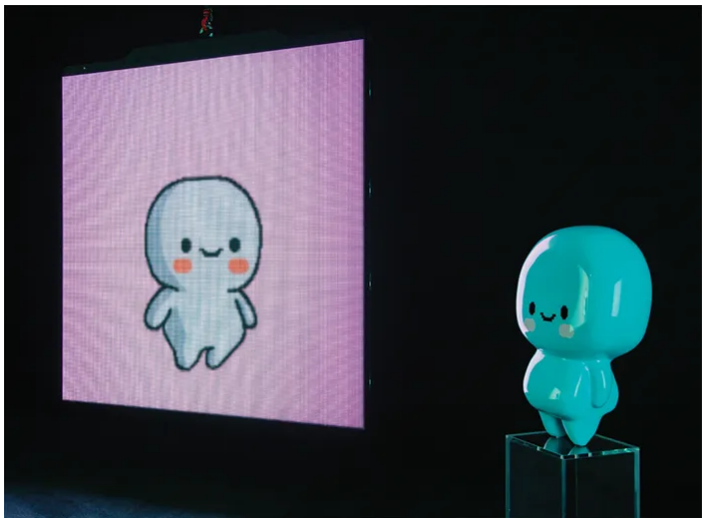
Serafín Álvarez, *Maze Walkthrough*, 2014.



Mais les artistes contemporains empruntent aussi leur esthétique à des jeux vidéos ou à des phénomènes culturels moins inquiétant.

C'est par exemple le cas de Ed Fornieles et des Finiliars. Ces petites créatures numériques sont inspirées des jeux vidéos, de l'esthétique *kawaii*, et notamment des tamagochis. Leur humeur et leur état de santé fluctuent en fonction du cours des monnaies (dollars, cryptomonnaies...)

Derrière une œuvre d'apparence mignonne et enfantine, Ed Fornieles questionne notre rapport aux entités abstraites qui structurent le capitalisme ainsi que les effets concrets des changements économiques sur les populations.



Ed Fornieles, *Finiliar*, 2019, NFT.
Ci-dessus: Radoll, une des créatures imaginées par Fornieles, représente le dollar canadien.



Philippe Parreno, *Anywhere out of the World*, 2000

La culture de l'animation et de jeux vidéos japonais ont profondément impacté le paysage de l'art contemporain. En 1999, Pierre Hyughe et Philippe Parreno achètent Annlee, un personnage d'animé vendu par une société japonaise spécialisée. Entre 1999 et 2002, dans le cadre du projet collectif *No Ghost, Just a Shell* Annlee devient le personnage principal de plusieurs œuvres, réalisées par divers artistes.

Dans *Anywhere Out of The World*, Philippe Parreno donne la parole à Annlee. Celle-ci raconte son histoire et affirme qu'elle n'appartient pas au monde réel. En citant Baudelaire, elle s'exclame : « N'importe où ! N'importe où ! Pourvu que ce soit hors du monde ! »

Identité et représentation de soi à l'ère du numérique

Une thématique centrale dans *Moëra* est celle de l'avatar. Le titre de l'exposition est une contraction de « moe » (l'adoration pour des personnages fictifs ou des idoles en japonais), et « moïra » (la part d'attributs qu'on reçoit à la naissance en grec ancien). Si ce second terme rappelle les caractéristiques données à un joueur au début d'un jeu vidéo, le premier fait écho à la mise en scène des personnalités (influenceur-euses, stars...) et au rapport de fascination que nous entretenons parfois avec l'image des autres, voire avec la nôtre.

Au point de départ des recherches initiées en 2026 par Émilie Brout & Maxime Marion se trouve en effet la pratique du *VTubing* qui consiste en la création de vidéos, souvent diffusées en live, dans lesquelles un streamer communique et se représente sous les traits d'un avatar. Ce personnage, qui ressemble souvent à celui d'un manga ou d'un animé, est à la fois une façon pour son créateur de se cacher et de se montrer.

Comment se représente-t-on avec les outils du numérique ? À une époque où les nouvelles technologies nous offrent de multiples possibilités pour se mettre en scène (selfies, réseaux sociaux, avatars...) la question de l'identité redouble d'importance. Sous forme de peintures, de photographies, de vidéos ou d'œuvres génératives, de nombreux artistes documentent leur existence, voire se réinventent et se déguisent pour faire apparaître leur double.



Cindy Sherman, *Untitled - Marilyn*, 1981.

Avant l'avènement de l'art numérique, des artistes comme Cindy Sherman ont utilisé la photographie pour se créer des alter-egos. Dès les années 1980, l'artiste s'amuse à revêtir les traits de grandes actrices hollywoodiennes, pour questionner les injonctions portées sur l'apparence des femmes. Cindy Sherman explore ainsi la façon dont les femmes sont amenées à construire des avatars d'elles-mêmes pour répondre aux normes sociales.



Thierry Kuntzel, *Tu*, 1994.

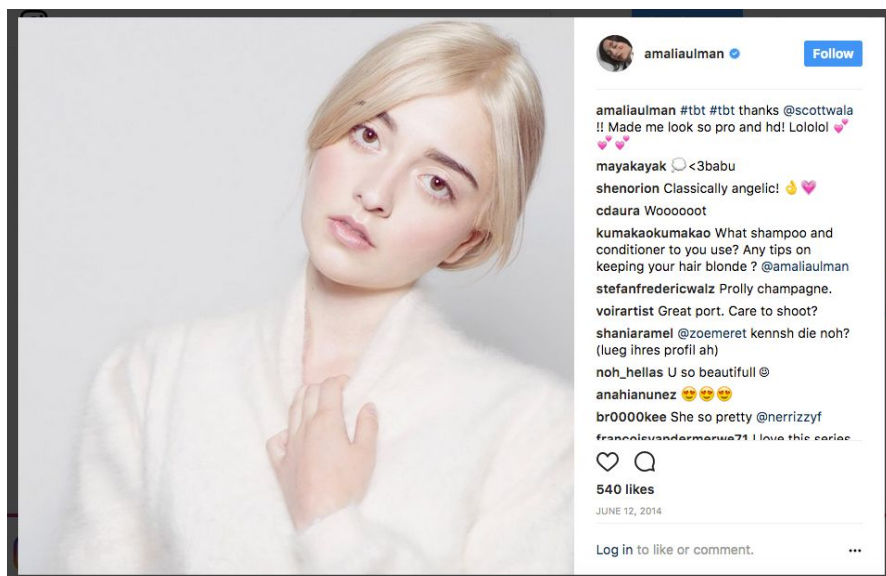
À travers son œuvre *Tu*, Thierry Kuntzel propose un autoportrait numérique et animé, réalisé à partir de huit photos de lui prises durant son enfance. Grâce au *morphing*, un procédé d'animation permettant de créer des images intermédiaires entre des photographies pour donner une impression de mouvement continu, il donne vie à son visage d'enfant. Mais les mouvements sont irréels et semblent défier les lois physiques, laissant au spectateur une sensation d'étrangeté.

Dans son film *Gangnam Beauty*, Yan Tomaszewski ne s'est pas attaché à se représenter lui-même mais a mis en scène la transformation physique et identitaire d'Oli London, jeune anglais-e ayant décidé de ressembler trait pour trait à Jimini, sa star de Kpop favorite. Inspiré par conte coréen datant du XIII^{ème} siècle, le film mêle l'histoire d'Oli London à celle d'un jeune sculpteur qui a reçu l'ordre divin de fabriquer secrètement une série de masques sans que quiconque ne le voit travailler. Par le biais de cette œuvre, Yan Tomaszewski interroge les phénomènes d'idolâtrie numérique et la façon dont ceux-ci peuvent influencer l'expression de notre identité.

Yan Tomaszewski, *Gangnam Beauty*, 2021.



Les réseaux sociaux contribuent largement aux phénomènes d'idolâtrie, de fascination pour l'image des autres, et d'obsession à propos de celle que nous renvoyons. En 2014 l'artiste Amalia Ulman s'est engagée dans une performance en ligne qui consistait à incarner, sur Instagram, le mode de vie d'une influenceuse. À travers 186 publications fortement stéréotypées elle soulève le caractère factice des contenus que nous voyons en ligne : ces photos sont retouchées à l'aide du logiciel Photoshop et soigneusement mises en scène, exacerbant les codes visuels des réseaux sociaux et dénonçant le conformisme des avatars que nous créons pour nous-mêmes en ligne.



Amelia Ulman,
Excellences & Perfection, 2014,
(Capture d'écran du compte
Instagram de l'artiste).

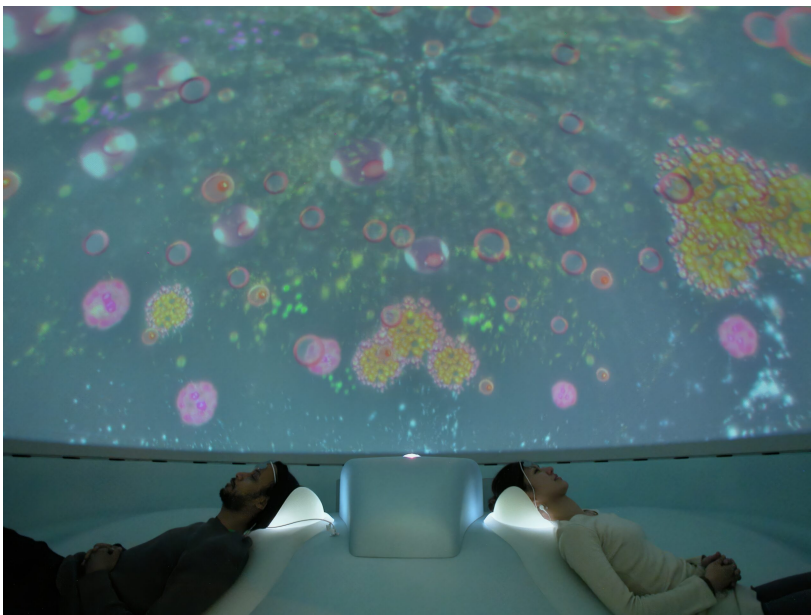
L' Art interactif : un rapport ludique aux œuvres

Moëra repose sur un principe double : la collaboration entre différents artistes ainsi que la participation du public. L'exposition donne en effet la parole à plusieurs créateur-ices et fonctionne comme un réseau de mise en relation de leurs différentes œuvres. Les spectateur-ices sont invité-es à se promener dans ce réseau, qui prend la forme d'une forêt de statues, et à interagir, à travers un site internet dédié, avec l'univers de *Moëra*.

Le public a dès lors le statut de joueur et peut agir sur le monde virtuel créé par Émilie Brout & Maxime Marion. Si dans *Moëra* l'interface de jeu est un site web, d'autres artistes ont imaginé des modes de participation différents.

Dès 1963, Nam June Paik propose au public d'interagir avec *Participation TV*, une œuvre vidéo dont les motifs changent selon la voix du spectateur. Le public est en effet invité à parler dans un microphone et à constater l'influence de sa voix sur les dessins lumineux qui se forment à l'écran.

Nam June Paik, *Participation TV*, 1963/1998.



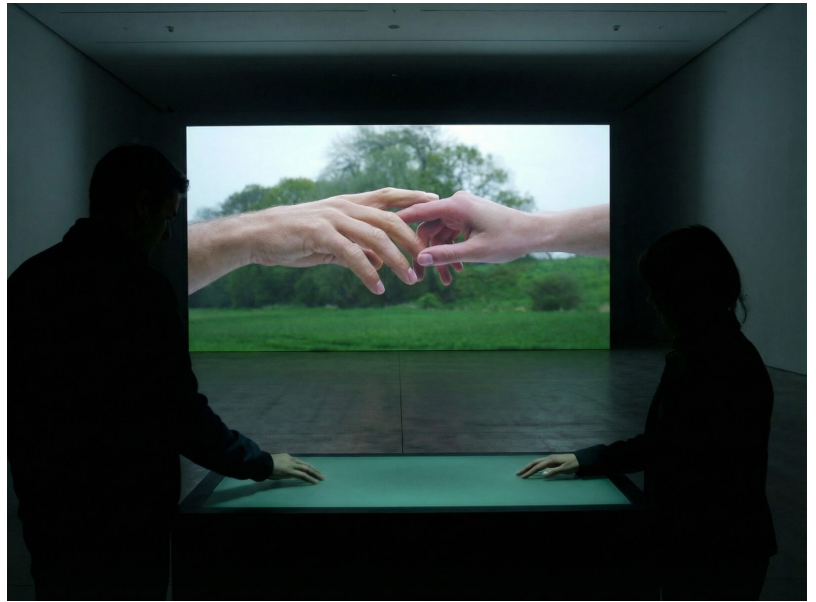
Mariko Mori, *Wave UFO*, 1999-2002.

Dans *Wave UFO*, Mariko Mori invite le public à pénétrer dans une machine aux allures futuristes. À l'intérieur de la structure, les spectateurs s'allongent sur des sièges équipés d'électrodes qui captent l'activité cérébrale des participant-es. Une projection vidéo réagit et évolue selon cette activité. Les spectateurs réalisent des jeux de réflexion et voient en direct l'impact de leur effort intellectuel sur la projection.

D'autres œuvres font directement appel à la main des spectateur·ices et bouleversent la consigne courante de « ne pas toucher » les œuvres d'art.

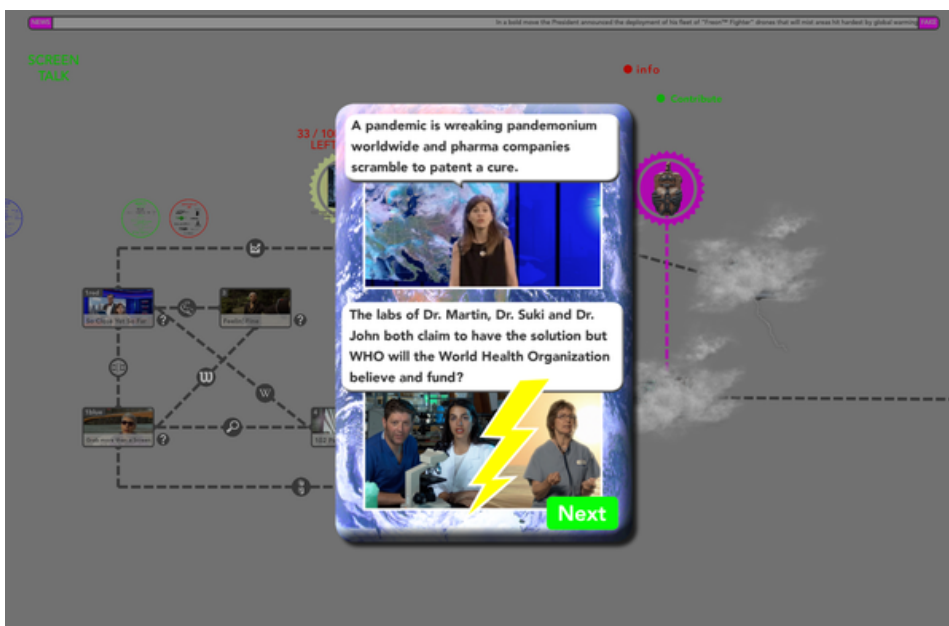
C'est par exemple le cas de *Se toucher toi* de Gregory Chatonsky. L'installation se constitue d'une vidéo de deux mains et d'une table vitrée équipée de capteurs. Les spectateur·ices sont invités à promener leurs doigts sur la surface tactile pour manipuler les mains visibles à l'écran, les faire se rapprocher ou bien s'éloigner. L'œuvre évoque les notions d'intimité, de distance, ainsi que la médiatisation croissante de l'interaction entre les humains.

Gregory Chatonsky, *Se toucher toi*, 2004.



L'interactivité à travers des sites webs ou des jeux vidéos, à la manière d'Émilie Brout & Maxime Marion, est toutefois de plus en plus répandue. Elle a notamment prouvé tout son intérêt dans le contexte de la Covid 19, où l'utilisation de plateformes de diffusion à distance permettait aux artistes de partager leur travail.

En 2020, l'artiste Neïl Beloufa met en ligne un site web œuvre d'art : www.screen-talk.com. Construit autour de l'univers de la série *Screen Talk* réalisée en 2014 par Neïl Beloufa, le site se présente comme une succession de jeux et de quizz dont la résolution permet de débloquent l'accès à chacun des épisodes de la série. *Screen Talk* met en scène un univers ultra connecté, touché par une pandémie, où les mondes virtuels et réel s'entremêlent en permanence.



Neïl Beloufa, *Screen Talk*, 2020 (capture du site internet).

ATELIER PÉDAGOGIQUE →

« Je fabrique mon avatar »

(cycle 2&3)

Un avatar est un personnage qui te représente. C'est ton double imaginaire : tu peux choisir son apparence, ses traits de personnalités... et même lui attribuer des super-pouvoirs !

Un avatar peut avoir une forme humaine, animale, fantastique ou encore robotique.

Voici quelques exemples :



Maintenant, c'est à ton tour de fabriquer ton avatar :

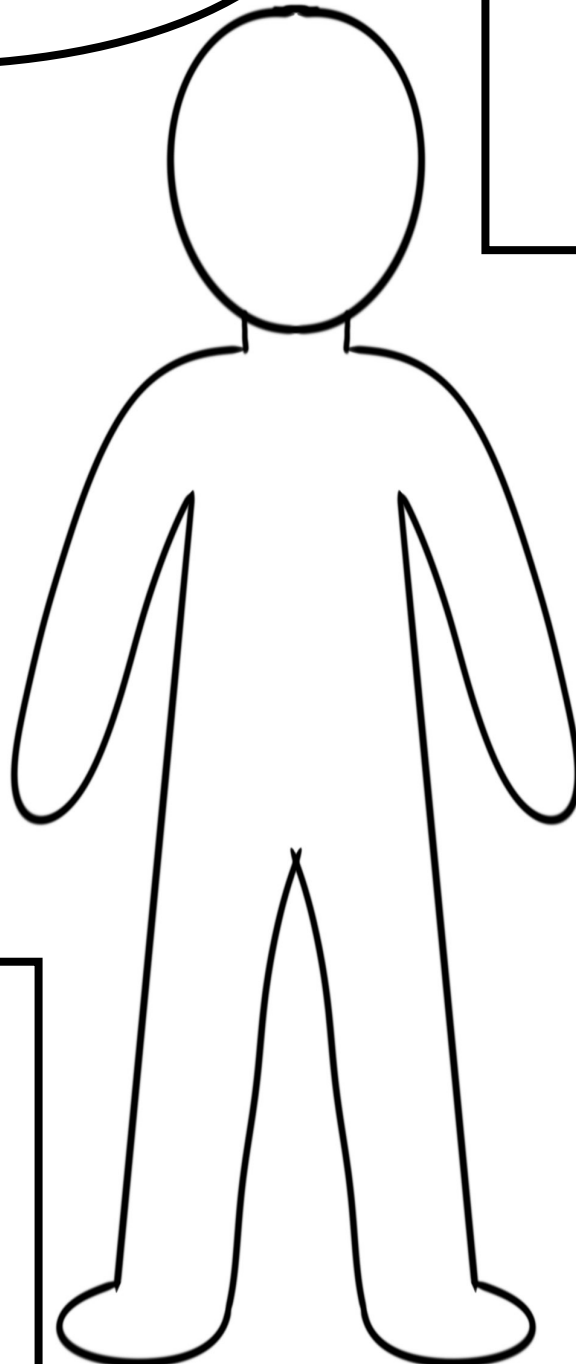
Choisis parmi les modèles des pages suivantes l'avatar que tu veux personnaliser. Dessine-lui des vêtements et des accessoires. N'oublie pas de décrire ses caractéristiques et de lui donner un nom.

Si tu le souhaites, il peut ressembler à un personnage de manga, comme celui imaginé par Émilie Brout & Maxime Marion, ou bien à une créature tout à fait différente !



Mon avatar s'appelle :

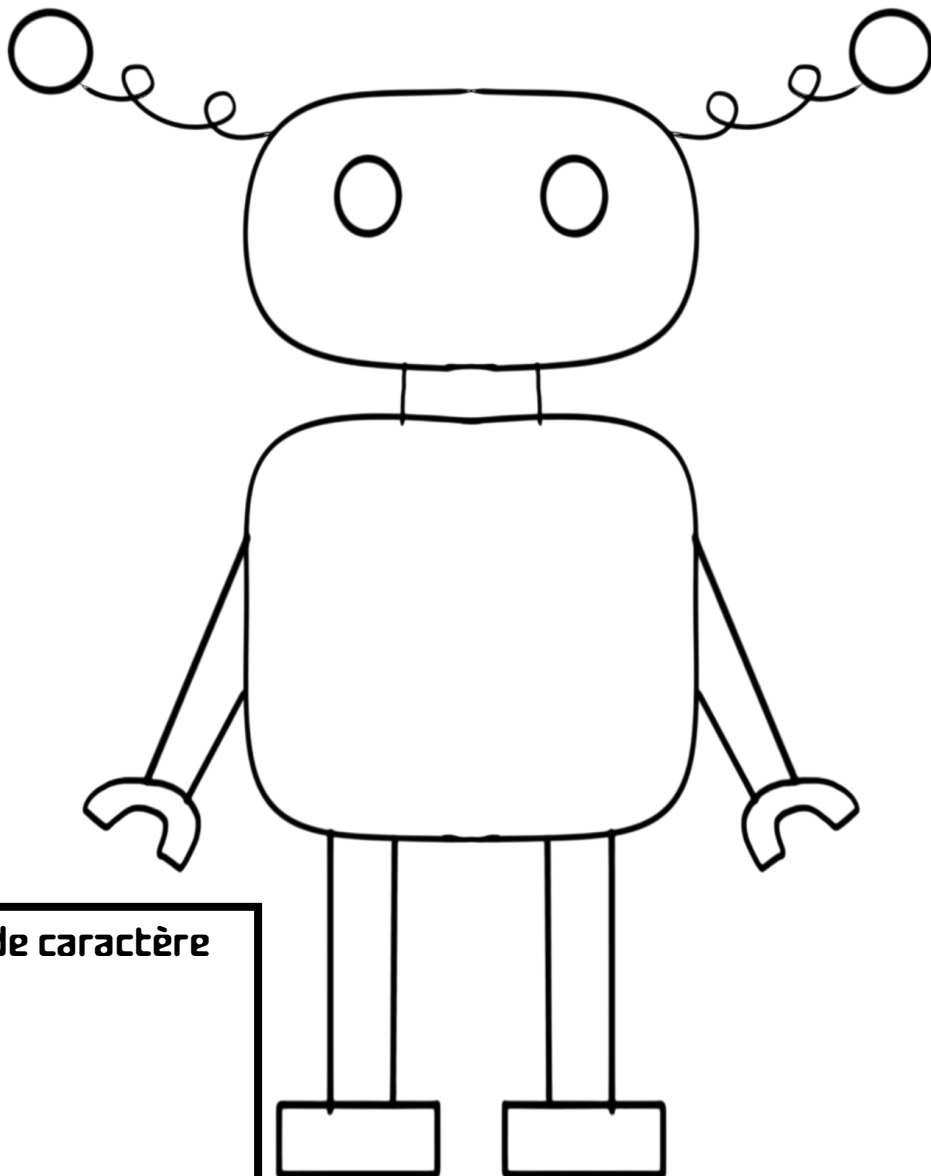
Ses super-pouvoirs sont :



**Ses traits de caractère
sont :**

Mon avatar s'appelle :

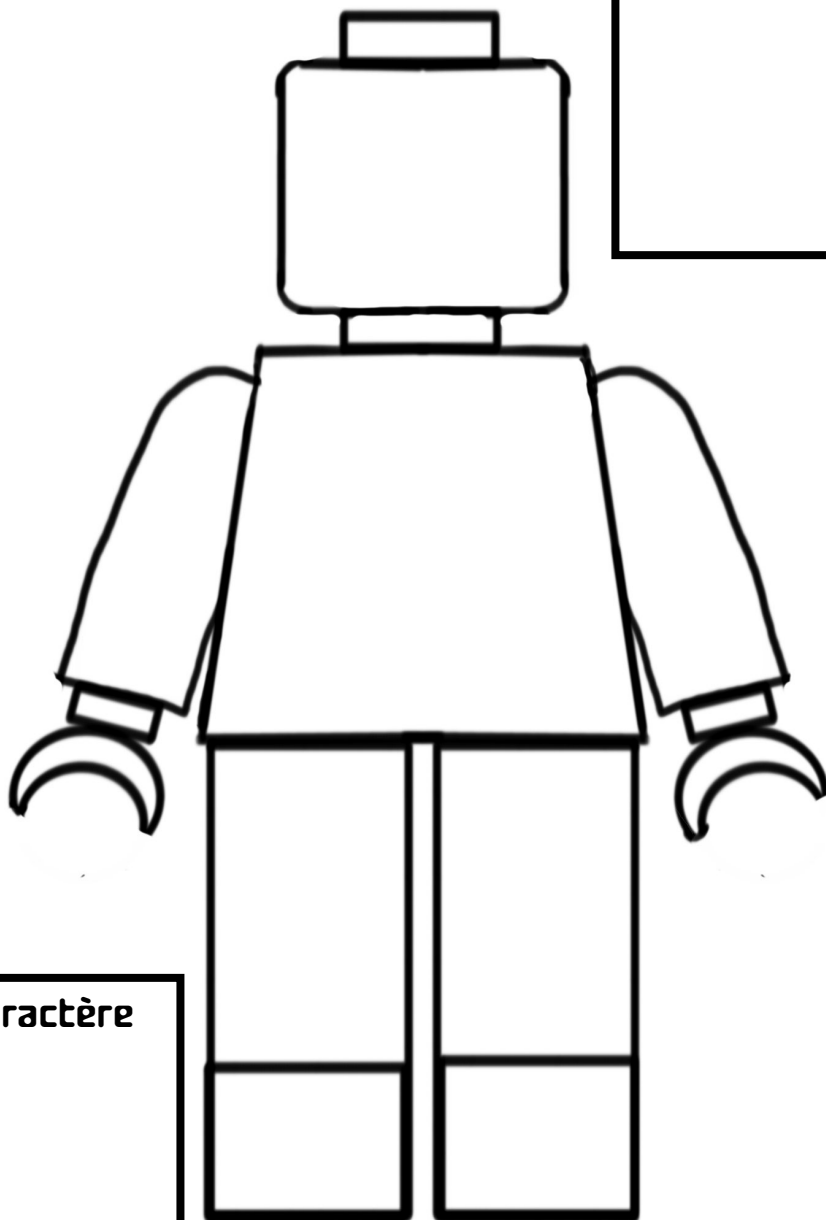
Ses super-pouvoirs sont :



**Ses traits de caractère
sont :**

Mon avatar s'appelle :

Ses super-pouvoirs sont :



**Ses traits de caractère
sont :**

POUR ALLER PLUS LOIN →

Glossaire

Avatar : personnage virtuel que l'utilisateur d'un ordinateur choisit pour le représenter graphiquement, dans un jeu électronique ou dans un lieu virtuel de rencontre.

Backrooms : selon une légende née sur internet, les *backrooms* sont des espaces virtuels, vides et labyrinthiques, dans lesquels les internautes pourraient tomber par mégarde.

Captcha : générés par des logiciels de façon à ce que seul un humain puisse les résoudre, les tests captcha permettent de vérifier que les internautes ne sont pas des robots.

Cryptique (écriture) : une écriture cryptique dissimule un message, de façon à ce que seules les personnes parvenant à le déchiffrer en comprennent le sens.

DIY : acronyme pour *Do It Yourself* (« fabrique-le toi-même »), le DIY est souvent utilisé comme synonyme de bricolage et d'expérimentation manuelle, et peut être une réponse à des problématiques économiques ou environnementales, en lien avec la pratique du recyclage.

Gamer : terme employé pour désigner les personnes jouant aux jeux-vidéos.

Glitch : terme désignant les phénomènes visuels ou les perturbations de l'image engendrés par des problèmes techniques dans des logiciels numériques, jeux vidéos, sites internet...

Hacktivism : méthode d'activisme reposant sur le piratage informatique.

Kawaii : mot japonais signifiant littéralement « mignon ». L'esthétique kawaii se caractérise par l'utilisation de couleurs pastel, de formes enfantines, inspirées de l'animation japonaise et des mangas.

Kpop : La Kpop est un courant de musique coréenne qui a gagné en popularité à l'international dès les années 2010 et connaît maintenant une très large audience. Elle est souvent associée à des clips vidéos dans lesquels les stars de Kpop dansent en groupe, ainsi qu'à des critères de beauté stricts et spécifiques.

Liminal spaces : les « espaces liminaires » désignent des zones de transition, entre deux lieux ou deux états. Ils sont souvent synonymes d'espaces vides dans lesquels les personnes ne restent pas, comme des couloirs, des halls, etc... La culture internet s'est emparée du concept pour donner, entre autres, naissance au mythe des *backrooms*.

Mainstream : terme qui qualifie la culture, les références et les outils partagés par le plus grand nombre. On peut par exemple dire qu'Instagram est devenu un outil de communication *mainstream*.

Streamer : un *streamer* est un internaute qui publie des vidéos, généralement en direct, auprès d'une audience régulière.

VTubing : Le *VTubing* est une pratique de *streaming* (flux continu diffusé sur Internet), variante du *YouTube*, où une personne se présente via un avatar contrôlé en temps réel.

Tamagotchi : jouet électronique portable renfermant une créature virtuelle dont les joueurs doivent prendre soin au quotidien. Selon le niveau d'implication du joueur, la créature connaît des variations de santé et d'émotions.

Technocapitalisme : système économique capitaliste intégrant et exploitant les avancées technologiques pour optimiser la production, la distribution et la consommation des biens et services.

Technoféminisme : courant de pensée qui s'intéresse aux liens entre les technologies et le genre.

Bibliographie

Ouvrages :

Haraway, D. (2007). *Manifeste cyborg : et autres essais*. Éditions Exils. (Œuvre originale publiée 1985).

Thuc, C. H. (2012). *Nouvel art contemporain japonais*. Nouvelles éditions SCALA.

Tribe, M., & Jana, R. (2006). *Art des nouveaux médias*. Éditions TASCHEN.

Catalogues d'exposition :

Kholeif Omar (ed.), *I was raised on the Internet*, Chicago, Museum of Contemporary Art, DelMonico Books, Prestel, New York, 2108.

Respini Eva (ed.), *Art in the Age of the Internet, 1989 to Today*, Boston, Institute of Contemporary Art Yale University Press, New Haven, 2018.

Articles :

Lamy de la Chapelle, B. (2014). De l'art « post-Internet » . *Revue 02*, n°70.
<https://www.zerodeux.fr/essais/de-lart-post-internet/>

Le Net Art : Hybridation et pratiques cybernétiques. (2020). Ligeia, 181-184.
<https://shs.cairn.info/revue-ligeia-2020-2?lang=fr>

Luquet-Gad, I. (2023). Émilie Brout & Maxime Marion. *Revue 02*, n°108.
<https://www.zerodeux.fr/interviews/emilie-brout-maxime-marion-2/>

Terouinard, Z. (2024, 10 octobre). Une brève histoire des relations entre l'art et les jeux vidéo (6/6) : 2020's, l'âge d'art d' un art vidéoludique ? *Fisheye Immersive*. <https://fisheyeimmersive.com/article/une-breve-histoire-des-relations-entre-lart-et-les-jeux-video-6-6-2020s-lage-dor-dune-generation-artistique-biberonnee-aux-jeux-video/>

Lapalu, S. (2016). Émilie Brout & Maxime Marion, « deux gouttes naviguant côte-à-côte à travers le vide » | Zérodeux.
<https://www.zerodeux.fr/interviews/emilie-brout-maxime-marion-deux-gouttes-naviguant-cote-a-cote-a-travers-le-vide/>.

À propos du centre d'art →

Présentation du Centre d'art contemporain Zoo

Fondé en 1989 à Nantes par un collectif d'artistes, critiques, architectes, enseignant-es et étudiant-es, Zoo est un centre d'art contemporain dédié à l'émergence d'artistes français-es et étranger-ères. Offrant son espace aux premières expositions personnelles de jeunes artistes, l'association est aussi à l'initiative d'expositions collectives, de collaborations avec des institutions internationales et d'un festival de création contemporaine transdisciplinaire.

Outre ses activités artistiques, une micro-librairie est ouverte afin d'y proposer une sélection d'ouvrages de référence dans les champs de l'art contemporain, l'esthétique, la poésie, les nouvelles écritures. Zoo valorise ainsi sa propre ligne éditoriale avec sa maison d'édition Zéro2 éditions et depuis 1997, sa revue 02 trimestrielle gratuite et bilingue (français, anglais). Dédiée à l'actualité de l'art contemporain local et international, elle est diffusée dans plus de 200 lieux en France et à l'étranger. Constituée de portraits d'artistes, d'entretiens, de critiques d'expositions, d'essais et de portfolios, la revue 02 a pour objectif d'accompagner les artistes, les structures et les critiques d'art en leur offrant un espace de réflexion, de visibilité, mais aussi de proposer un outil critique et pédagogique à destination des étudiant-es, des chercheur-euses et des commissaires d'exposition.



Publics : préparer sa visite

Les visites scolaires commentées se font sur réservation en nous contactant à contact@zoogalerie.fr

Le centre d'art Zoo accueille les classes de tous niveaux scolaires pour des visites commentées, accompagnées et gratuites. Chaque visite est adaptée au niveau de chaque groupe, au temps prévu sur place et aux volontés thématiques des professeur-es. Nous vous accueillons sur nos horaires d'ouverture, du mardi au samedi de 14h à 19h, sauf si impossibilité de votre côté.

Pour une meilleure condition de visite, il est préférable que le groupe ne dépasse pas 15 élèves ou étudiant-es. Zoo propose d'établir un dialogue entre les élèves et étudiant-es et l'art contemporain émergent, local ou international. Afin de stimuler la réflexion et l'échange, l'équipe de médiation mène des projets dynamiques et diversifiés en direction des publics scolaires. L'objectif est de faire participer les élèves et étudiant-es à une lecture active de l'exposition en donnant la possibilité à chacun-e de poser un regard sur les oeuvres présentées pour aboutir à une nouvelle rencontre avec la création contemporaine.

N'hésitez pas à nous contacter pour plus d'informations.



Visite commentée de l'exposition *Ashes to stitches* de Céleste Richard Zimmermann 5 juillet — 26 octobre 2024, Zoo centre d'art contemporain.

ZOO CENTRE D'ART CONTEM PORAIN

COORDONNÉES

Zoo centre d'art contemporain
12 rue Lamoricière
44100 Nantes – France
contact[at]zoogalerie.fr
(+33) 02 55 11 88 45

Contact presse et médiation
contact[at]zoogalerie.fr

Tramway ligne 1 arrêt Chantiers Navals
Bus C1, C3, 23 arrêt Lamoricière
Bus 11 arrêt René Bouhier
Station bicloo Lamoricière
Coordonnées GPS : 47,2121117, -1,5711750

VISITER

L'entrée est libre et gratuite pour tous-tes. Le centre d'art est accessible uniquement en période d'exposition, du mardi au samedi de 14h à 19h. Fermé les dimanches, lundis et jours fériés.

L'accès à la micro-librairie se fait sur les horaires d'ouverture du centre d'art. Consultation et achats possibles en ligne et sur place.

ACTUALITÉS

Pour ne manquer aucune actualité du centre d'art Zoo et de la revue 02, inscrivez-vous à notre newsletter !

Instagram @zoo.cac

Facebook zoo.galerie.nantes

YouTube @zoocacnantes

Site internet www.zoo-cac.fr

PARTENAIRES DE L'EXPOSITION

Zoo bénéficie du soutien de la Ville de Nantes, du Conseil Départemental de Loire-Atlantique et du Ministère de la Culture - Drac des Pays de la Loire.

Avec le soutien de la Fondation des Artistes.

Coproduction : 40mcube - centre d'art contemporain d'intérêt national, Zoo - centre d'art contemporain.

Ambivalences - programme interrégional pour la création artistique en environnement numérique. Un dispositif piloté par Electroni[k] pour la Bretagne, Oblique/s et Station Mir pour la Normandie et Stereolux pour les Pays de la Loire, avec le soutien du Ministère de la Culture et des DRAC Bretagne, Normandie et Pays de la Loire.

STEREOLUX



Soutenu
par

