

MAURICE BENAYOUN

OUT OF THE DUMP

centre des arts d'Enghien-les-Bains

QUARXS, DESSINS & VIDÉOS

Médiathèque George Sand - Enghien-les-Bains



11.05.2011 > 3.07.2011 – ENTRÉE LIBRE

VERNISSAGE 10.05.2011

19h – Médiathèque George Sand - Les Quarxs, dessins & vidéos

Rencontre avec Maurice Benayoun et François Schuiten, dessinateur

20h – centre des arts d'Enghien-les-Bains

Présentation de l'exposition par Maurice Benayoun

Pour ce dernier volet de la saison, le *centre des arts* invite l'esprit prolifique de Maurice Benayoun à investir ses espaces ainsi que ceux de la Médiathèque George Sand d'Enghien-les-Bains autour de deux propositions différentes.

Jouant un rôle majeur dans le domaine des nouveaux médias, de l'image de synthèse et de la création numérique, il réalise entre 1990 et 1993 la série *Quarxs* en collaboration avec François Schuiten et Benoît Peeters. Ce programme est la toute première série en images de synthèse 3D haute définition et sera montré à la Médiathèque George Sand d'Enghien-les-Bains accompagné de tous les dessins et objets préparatoires ayant servi à la réalisation de ce projet.

Parallèlement à ces recherches, Maurice Benayoun s'atèle à un travail plus personnel en élaborant au quotidien un répertoire d'esquisses, de projets difficilement réalisables, de concepts pertinents, délirants, ou flottants qu'il dépose sans distinction dans un espace qu'il nomme *The Dump (La Décharge)*.

L'exposition *Out of the dump* au *centre des arts* propose donc de puiser parmi ces projets inédits, et d'extraire de cet espace un panel inédit d'installations, de démonstrations et d'images qui prolongeront l'univers de l'artiste.

co-commissariat : Delphine Fabbri Lawson & *centre des arts*

publication : Monographie publiée à l'occasion de l'exposition.

Une collection conçue et réalisée par Dominique Roland, directeur.

contact presse : Isabelle Louis – tél : 01 42 78 18 04 – 06 82 36 21 34 – contact@isabellelouis.com

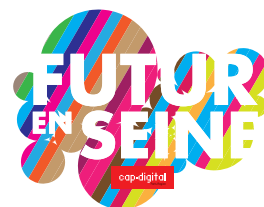
contact centre des arts : Anna Broquet – tél : 01 30 10 88 97 – abroquet@cdaarts.enghien95.fr

centre des arts : 12/16, rue de la Libération – 95880 – Enghien-les-Bains – tél : + 33 (0)1 30 10 85 59 – www.cda95.fr

horaires : du mardi au vendredi de 11h à 19h - le samedi de 14h à 19h - le dimanche de 14h à 18h

Médiathèque George Sand : 5-7, rue de Mora-95880 – Enghien-les-Bains - tél : + 33 (0)1 34 28 45 91

horaires : mardi et vendredi de 10h à 12h et de 14h à 18h - mercredi et samedi de 10h à 18h



OUT OF THE DUMP

centre des arts d'Enghien-les-Bains

L'exposition *Out of the Dump* : littéralement « Hors de la décharge » au centre des arts d'Enghien-les-Bains présente une quinzaine de dispositifs de créations et d'installations qui proviennent de « la décharge à projets de l'artiste » qu'il nomme *The Dump*. *The Dump* est plus précisément un blog (www.the-dump.net) que Maurice Benayoun a créé en 2006 et qui, à l'image d'un carnet de notes ouvert à tous, montre ses idées, ses projets non réalisés que chacun d'entre nous peut s'approprier, détourner, prolonger.

LES PROJETS PRÉSENTÉS TELS QUE DÉCRITS DANS LE DUMP :

SANS ARME CITOYENS



Deux ans avant le changement de siècle, un comité dirigé par Jean-Jacques Aillagon, alors directeur du Centre Pompidou, reçut la charge d'imaginer les cérémonies de célébration du millénaire. Curieusement je fus convié à participer à la réflexion.

Les propositions que je fis alors, visiblement en décalage complet avec les attentes implicites des commanditaires, furent systématiquement écartées. Ma première proposition, notamment, jeta un grand froid dans l'assemblée. Prenant en compte le fait qu'un tel événement serait célébré et observé par la planète entière, il importait d'émettre un signe fort à la face de l'humanité, toujours sensible à l'image des Lumières, de la révolution et des droits de l'homme, attachée à la France.

J'avais donc proposé de lancer un appel au peuple pour la réécriture des paroles ambiguës de la Marseillaise.

Le projet n'eut pas le temps d'être abandonné faute même d'avoir été entendu. Je travaillai dix ans plus tard sur la dimension symbolique de l'arc de Triomphe, monument national au propos si peu ambigu que j'entrepris d'en reconsidérer la symbolique pour clarifier son message et en faire un questionnement plus qu'un porte drapeau. Je repensai alors à ce projet, et dont je perçois maintenant plus que jamais l'actualité. Après le monument national, c'est l'hymne national qui mériterait d'être questionné, repensé, réécrit. Monument et hymne prétendent représenter nos valeurs, il est de notre responsabilité que ces dernières soient respectées.

Quelles seraient les paroles qu'on aimerait chanter?

Pour en finir avec l'esprit de clocher va-t-en-guerre, ne faudrait-il pas imaginer l'hymne que la terre entière nous envierait car il aurait du sens en tous lieux de la planète? Un hymne national foncièrement international.

Le projet de réécriture et de réinterprétation de la Marseillaise a été lancé sur internet via le site Arte Creative, les meilleures interprétations seront projetées lors de l'exposition.

www.sansarmescitoyens.org

LAST LIFE

C'est un jeu en ligne, un reality game, pour gagner sa vie.

Last Life est la réponse de l'artiste à *Second Life* proposant de mettre directement sa vie en scène via une webcam.

Alors que les metavers persistent à nous proposer des substituts colorés à la grisaille de notre quotidien, que les jeux vidéo nous offrent un nombre de vies égal à notre capacité à réduire celle des autres, il me paraît urgent de rappeler que le temps réel que l'on passe à se forger une vie 3D, on ne le passe pas à reconstruire la nôtre à l'image de nos rêves.

Le Reality Show appliqué au jeu vidéo en ligne **LAST LIFE ! Enjoy It**

Si les autres préfèrent votre réalité à la leur, vous avez gagné !

Chacun met en ligne une webcam qui filme une partie de sa vie, de son environnement ou du monde réel alentours. Un modèle blanc de la ville constitue la surface d'affichage de ces cadres de vies qui sont placés dans l'espace tridimensionnel à la place équivalente à celle qu'il occupe dans le monde réel.

Le temps que d'autres passent à observer cette fenêtre sur notre vie, est du temps de leur vie qu'ils dédient à la notre. Ça fait autant de points d'intérêt à notre actif. Le gagnant n'est pas celui qui fait le plus de points d'intérêt mais celui qui atteint l'objectif de visibilité qu'il s'est fixé. On peut, par exemple, faire le pari de n'intéresser personne et, bien que présent dans l'espace « public » ne faire l'objet d'aucune attention. Le jeu peut distinguer les participants des visiteurs. Les visiteurs ne peuvent qu'ajouter des points d'attention. Les participants perdent des points équivalant au temps qu'ils passent à regarder les autres plutôt qu'à agir sur le réel pour atteindre leur objectif.



<http://www.lastlife.org>

H2H INTERACTION

Lassé par la vision du monde dominé par le B2B (Business to Business) et B2C (Business to Consumer) qui semble pour tant de personnes être la seule façon de considérer des interactions humaines j'ai commencé une série d'œuvres H2H : Humain vers l'Humain

Le premier travail de la série est une plaque d'égout recouverte de moquette pendant la FIAC 2010 (Foire Internationale d'art Contemporain) au Grand Palais usée par le pas des visiteurs qui formait une empreinte et dessinait une cible. J'ai commencé à penser "à un design d'interaction" avec le processus suivant : chaque fois qu'un pied touche ce que je considère comme "une zone d'interaction" je déclencherais mon appareil photo. Donc pas d'interaction technique juste moi, l'humain, le photographe, l'esclave du programme. Le pas du visiteur et la prise de vue du photographe.



LE CAFARD DE LA PLEINE LUNE

Il est des images troublantes, non par leurs propriétés esthétiques mais parce qu'elle font osciller, dans l'esprit du regardeur, le « ça a été » de Barthes, entre doute et certitude. Mais aussi parce qu'elles sollicitent la suspension de notre incrédulité là où la science devrait faire foi, de droit. Parmi celles-ci, les images de la mission Apollo 11 sont exemplaires. Qu'est-ce qui fait la force d'une empreinte de botte de caoutchouc dans le sable pierreux ? A la fois ce que l'on sait du contexte de prise de vue (une trace manifestement humaine sur le sol vierge de la Lune) et ce que le doute nous fait craindre la valeur de témoignage du document

Et si l'observation attentive de la photographie nous permettait de découvrir ce que le marcheur sélénite ne pouvait voir pour l'avoir foulé allègrement du pied, cherchant ailleurs une excitation plus grande. Quand la caméra regarde la terre de Lune, celui qui a été là, le nez en l'air, regarde peut être la nôtre. On peut imaginer que ce n'est pas la distance qui étirent le cœur mais la conscience de cette distance : voir la Terre flotter dans le ciel et garder les pieds sur terre.

Et si le nez au sol on découvrait une trace de vie, discrète, insidieuse, un insecte, un cafard peut être ?

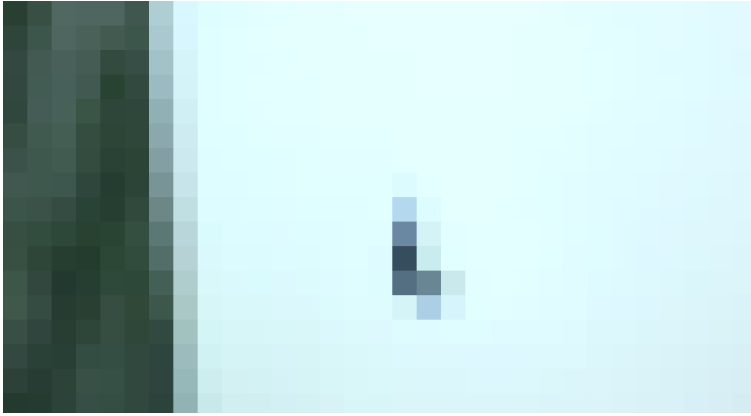
Et si cette trace de vie nous était suffisamment familière pour que l'on puisse soupçonner l'avoir apportée dans nos bagages, sous nos semelles ?

Et si c'était ici l'indice qui fait vaciller l'authenticité du document qui, comme le prétendent certains, proviendrait du savoir faire habile d'un studio hollywoodien ?

Et si, encore, ces espèces qui survivent sur terre depuis 400 millions d'années, qui peuvent vivre sans manger et boire pendant un mois, sans tête pendant une semaine, avaient déjà colonisé notre satellite confirmant, nonobstant le drapeau qui flotte sans vent, que nous ne serons probablement jamais les premiers ?

Quelques pixels de doute dans l'océan des Certitudes.



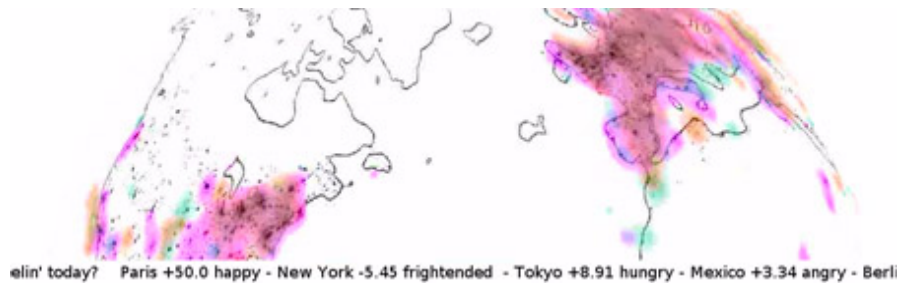


Difficile de regarder l'homme qui tombe du World Trade Center sans traquer l'évidence qui oscille entre l'indicible et l'impensable. Au-delà de la symbolique de l'événement cet instant touche une autre de nos terreurs. Notre capacité de projection est prise en défaut car elle se heurte à la dernière barrière de notre système de survie, celle qui nous retient de penser : pourquoi vivre plutôt que rien ? Dans la photographie, la question reste définitivement en suspend. La précision de l'image semble neutraliser la puissance tragique du sujet. Trop net pour être vrai. La structure régulière de la façade accentue la dimension formelle de l'image.

Que se passe-t-il quand on vide progressivement l'image du détail, quand la pixellisation à outrance ne laisse plus entrevoir que trois pixels qui bougent imperceptiblement forçant notre esprit à imaginer l'horreur, franchissant décisivement la barrière de la distanciation, chauffant à blanc le médium aurait dit Mac Luhan ? On se demandait ce qu'on pouvait enlever à l'homme pour qu'il cesse d'être homme, il faut se demander ce qu'on peut enlever à la représentation pour qu'elle cesse de représenter, pour mieux toucher. Comme résultat de cette gestalt dynamique, la force émotionnelle est ici d'autant plus forte que la vidéo, en boucle, anime les pixels avec la lenteur paisible de l'inéluctable.

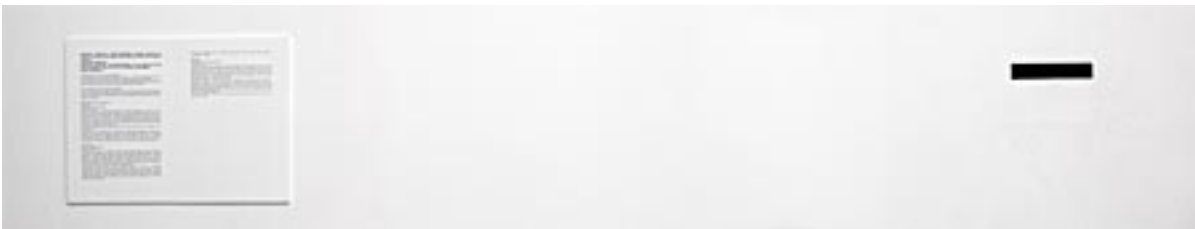
EMOTION FORECAST

Concept développé dans le cadre de la Mécanique des Émotions. Architecture bâtie sur le modèle des systèmes prédictifs du stock market. Utiliser les données des jours précédents pour projeter l'état émotionnel de la planète dans 15 jours. Évolution : devient intéressant si la chose a un impact non en tant qu'information sur le futur mais en tant qu'aide à la décision. La version au jour le jour ne serait disponible que sur abonnement, très cher, destiné au milieu des finances et de la bourse. Anticiper l'état émotionnel de la planète c'est prévoir des bouleversements importants et anticiper les actions de matière de placement. Un nouveau degré dans le vaporware ? Comment une fiction a un impact concret sur la réalité et les limites du système. Payer sa naïveté. L'Emotion Forecast est une fiction réaliste.



Cette œuvre a fait l'objet de la première commande de FAME - Fond de Dotation pour la Création Française (sur Emotion Forecast)

INSTANCES DE GDANSK



players: Agnieszka Chojnacka, *the Dump* exhibition, Łaźnia, Gdansk, Poland

En 2009 une exposition a été organisée à Gdansk, en Pologne où 9 artistes de différents pays étaient invités à réaliser des œuvres à partir de projets provenant du *Dump*. Maurice Benayoun a photographié les œuvres réalisées qui seront montrées au centre des arts avec le cartel de description à l'échelle 1.

J'aime l'idée que je pouvais être inspiré en retour par les illustrations résultants de projets inspirés par les miens et en définir ainsi de nouveaux. Il s'agirait d'un projet qui ne finirait jamais.

DUMP AU METRE

Le programme de flux en télévision est fait pour une consommation mesurée. Valorisée dans la quantité, la qualité supposée du programme est une fonction du temps de vie que le public-moyen est prêt à consacrer à sa découverte. La création de flux, blogs et autres décharges en temps réel, est soumise à ces mêmes critères d'évaluation. Que dire de la version imprimée d'un blog sinon qu'elle apparaît contre-nature : renversant la



chronologie, rétablissant l'hyperlien naturel du parcours erratique et compulsif du regard qui se substitue à l'hyperlien technologique, par essence préconstruit et en attente d'une activation anticipée. La transposition imprimée du blog doit transposer dans l'ordre de l'observation de l'objet ce qu'est la temporalité dans la découverte de la version en ligne. Je propose d'imprimer sur un rouleau dont la longueur extensible sera celle du texte en ligne. Un usage s'impose : le papier peint. Le blog devient surface qui s'usera avec le temps. La lumière nécessaire à l'affichage sur écran contribuera à sa dégradation inéluctable. La fonction « décorative » du papier peint - qui répète à l'infini des motifs inanimés, oiseaux, fleurs, motifs géométriques inspirés ou non de la nature - est portée par la succession rythmée des lignes, le graphisme austère des colonnes de blog, l'irruption chaotique des images. Dump by the Metre, typique de la production d'un papier peint, porte en elle son modèle économique : le papier peint est ici vendu au mètre, unité de consommation acceptable en l'espèce.

www.the-dump.net

ARTY WALL PAPER



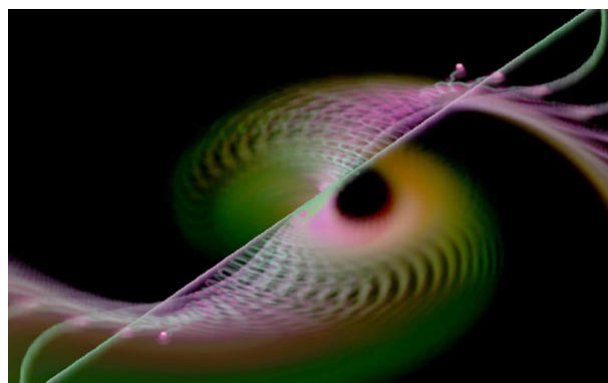
Plus de la déco. Créer des papiers peints modernisant sensiblement notre environnement.

Le papier peint « Palais de Tokyo » par exemple. Un mur de graffitis tellement réaliste qu'il semble présent. Vendu au rouleau pour faire de grandes surfaces. Imaginez un appartement bourgeois, fauteuils Voltaire, console Louis XV, avec un mur recouvert de ce papier peint façon « Friche ». Quel sentiment de modernité envahit le visiteur devant la déco hardie du lieu, sans concession... Derrière le papier, les lambris bien sûr sont soigneusement conservés.

BLIND LOVE READY MADE

Blind Love Ready Made combine deux « ready made » numériques qui sont des extraits de films pornographiques, au logiciel Windows Media Player avec ses fonctionnalités de traduction graphique du son.

Un extrait vidéo est glané sur le net dont on entend que le son. Ces extraits vidéo de films pornos passent en boucle. Le logiciel, avec ses générateurs de courbes et de formes, synchronise la bande son du film et décline à l'infini les variantes d'interprétation graphique de ce qui est supposé être un moment de plaisir intense.



SANS TIRE – Missing the point / Discrimination positive

Peut-on imaginer une œuvre qui errerait en quête de sens par le fait même qu'il deviendrait impossible de lui attribuer un titre définitif ? Chaque proposition tirerait l'image dans une direction différente sans qu'aucune n'exalte totalement son potentiel, et sans pour autant que l'absence de titre (Sans titre) ne suffise à lui octroyer le statut précaire de candidat à l'appréciation ?

Le Titrisme, carrière d'artiste probable dans sa forme radicale, relève de cet art consommé (et surtout consommable) de transfiguration du banal par la dénomination.

J'évoquais la chose à propos de Tout est vrai, c'est là l'erreur !

Je l'applique à la lettre dans les projets récents :

Discrimination positive, Constellation, concentration, I Want You!, Missing the Point.



WHITE CUBE



La plupart des esprits intelligents ont compris, depuis maintenant longtemps, qu'il n'y aucune raison de produire des œuvres d'art significatives ni d'explorer des territoires vierges. C'est un fait capital ça doit "ressembler à de l'art contemporain" comme nous l'a rappelé avec une pertinence absolue le commissaire du Centre Pompidou. On ne mesure jamais la portée de cette considération. La reconnaissance est la base de l'acceptation par le milieu, donc cela passe par la production d'indices minimum du respect de la norme implicite. Il ne sert à rien dans ce cas d'être surpris du rejet qui ne découle pas d'éléments rationnels mais de la nécessité de protéger l'ensemble ou des parties des règles qui définissent le cadre institué où l'art peut se mouvoir en paix. Alors, il faut identifier les propriétés attachées à ces signes externes contemporains, ceux qui immédiatement montrent à un critique, un

commissaire ou un collectionneur qu'il est en terrain connu, avec juste assez de frissons pour sentir un possible danger, peut-être réel, mais qui ne peut atteindre ni le corps ni l'esprit de celui qui le ressent. Parmi ces attributs de légitimation, certaines caractéristiques ont pris des formes permanentes qui les ont menées à une pertinence durable. Dans un autre domaine, l'utilisation de senteurs dans l'industrie agroalimentaire, qui rassurent le consommateur, l'assurant qu'il mange de vraies fraises, juste ramassées, ayant un goût de terroir et issues d'une culture biologique, est aussi de cet ordre. Le projet vise, pour les œuvres d'art, à attendre l'essence de l'art contemporain. Parmi les huiles essentielles de l'art contemporain, j'ai immédiatement écarté la fragrance de l'huile de lin ; la térébenthine est beaucoup trop liée aux expositions des années 50 pour donner cette senteur qui aura un effet sur une tradition durable. L'odeur de la peinture vinylique qui caractérise la boîte blanche juste faite est discrète et indéniablement présente dans toutes les visites privées des nantis. L'huile essentielle "Contemporary Art" pourra être distribuée, dans des bouteilles de petite taille au design austère, dans les boutiques des musées... ou mieux dans un magasin de fournitures pour artistes.

DILDOMATIC OPERA

Découvrant les arcanes nostalgiques du "circuit bending" il m'apparaît immédiatement qu'ici la pulsion sadique se détourne de son objet véritable. La trituration contre nature de jeux d'enfant ; la tentative de convertir sons, notes et voix en bégaiements, hurlements, éruptions, et autres borborygmes électroniques me fait penser que cet acharnement compulsif ne s'adresse pas à son véritable destinataire.

J'ai eu l'occasion de dire que le référent absolu de l'interaction était le dialogue dont les formes extrêmes sont : faire l'amour et faire la guerre. Pour "intéresser" le Jeu, il faut incarner l'interaction. L'art étant parfois une forme d'onanisme, narcissique et désespéré, je propose une performance qui place le corps au centre de la manipulation.

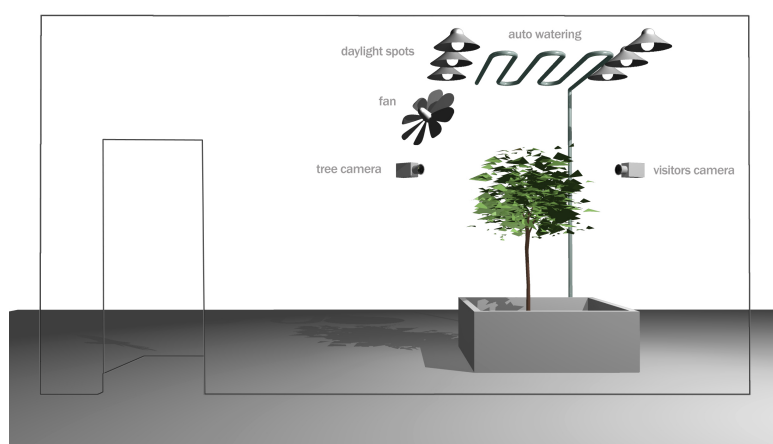
Sur scène, une femme, ou un homme, nu, s'efforce avec l'enthousiasme que donne le plaisir extrême teinté de désespoir, de tirer le maximum d'un godemichet modifié. De l'objet jaillissent des câbles qui suggèrent que la vibration qu'il produit est immédiatement traduite en hauteur et intensité du son qui accompagne les gestes et la progression du sujet. La voix de ce dernier, hésitant entre la cantatrice proche de l'extase et le ténor touchant au but, se mêle aux sonorités instrumentales, puissantes et déroutantes, du godemichet en action.



Deux concepts marquent la création du XXI^e siècle dont la portée métaphysique n'aura échappé à personne malgré leur éloignement apparent : L'idée que c'est le regardeur qui fait le tableau et l'idée que la vie d'une représentation puisse dépendre de son propriétaire (le Tamagotchi).

Les deux trahissent le fait que les représentations peuvent, par nature ou par construction, partager avec le monde qu'elles représentent une propriété fondamentale qui constitue la base d'un grand paradoxe métaphysique : notre incapacité totale à changer durablement l'ordre des choses et le sentiment d'infinie responsabilité qui nous habite. Les deux convergent vers l'idée que le monde existerait pour nous et par nous comme pour conjurer le fait qu'il n'en est probablement rien.

Je propose un dispositif qui nous donne la possibilité d'agir par défaut : deux salles contigües séparées par une ouverture rectangulaire, fenêtre et tableau. L'une est l'espace du public, plongé dans le noir. L'autre, inaccessible au public, est éclairée, comme dans les tunnels d'autoroute et une installation d'Olafur Eliasson par de la lumière au sodium dont le spectre très étroit ne nous permet pas de distinguer les couleurs. Dans cette pièce un petit arbre planté. Il ne saurait se satisfaire d'une lumière si indigente en rayonnement.



Le dispositif de survie

Lorsqu'un spectateur se présente, s'approchant de l'ouverture, une lumière s'allume au spectre recréant les propriétés de la lumière solaire. Quand la sécheresse de la terre fait sentir un besoin d'arrosage, l'approche du visiteur déclenche aussi une pluie fine qui, comme la lumière blanche, s'interrompt dès son départ. Les conditions de survie de l'arbre dépendent donc totalement du fait qu'on reste à le regarder.

Le dispositif d'observation

Au dessus de l'ouverture un appareil photo prend une image de l'arbre chaque fois qu'un mouvement est détecté : une feuille tombe.

Une autre caméra, type caméra de surveillance monochrome, dans un angle ayant vue sur la fenêtre, cadre à la fois la fenêtre et l'arbre. Elle prend une image à chaque fois qu'un visiteur vient regarder.

L'image : Les deux séquences animées qui se construisent simultanément au fur et à mesure que le temps passe sont diffusées sur deux écrans à l'extérieur du dispositif. Et l'on voit d'un côté l'accélééré d'un arbre en train de mourir et de l'autre une succession frénétique de visiteurs pour le regarder.

L'emplacement, avant ou après les deux salles de ces écrans pourrait conditionner l'interprétation du visiteur et par conséquent son action.

Comme dans ces expériences où l'on est sommé de faire souffrir l'autre, peut-on réagir à l'injonction d'aider à vivre sans penser que la responsabilité de l'auteur est supérieure à la responsabilité de celui qu'il instrumente.



QUARXS, DESSINS & VIDÉOS

Médiathèque George Sand - Enghien-les-Bains

L'exposition à la médiathèque George Sand présente le travail vidéo de Maurice Benayoun autour de la série *Quarxs* réalisée entre 1990 et 1993 en collaboration avec le dessinateur de bandes dessinées François Schuiten et l'écrivain Benoît Peeters.

Les Quarxs est une des toutes premières séries réalisées en image de synthèse 3D diffusée en 1991 sur Canal+ et rediffusée en 1993 sur France 3 puis dans plus d'une dizaine de pays différents.

Cette série forme un ensemble de 12 épisodes de 3 minutes qui présente les découvertes d'un obscur chercheur en cryptobiologie comparée : des êtres vivants imaginaires défiant les lois de la nature : la physique, la biologie, l'optique 3D. Ces êtres portent les noms de *Elasto Fragmentoplast*, *Spyro Thermophage*, *Spatio Striata*, *Polymorpho Proximens*, *Mnémochrome*, *Electricia*.

Les Quarxs ont été largement récompensés par de nombreux prix dans les manifestations internationales (dont Siggraph, Imagina, deuxième prix après *Jurassic Park* en 1993 à Ars Electronica) et a été diffusé dans plus d'une dizaine de pays.

Véritable questionnement sur la vérité scientifique et le caractère définitif des lois qui régissent l'univers, *les Quarxs* seraient, selon l'auteur, la seule explication définitive de l'imperfection du monde.

Cette exposition est accompagnée des dessins et objets préparatoires ayant servi à la réalisation de ce projet.



UNE MONOGRAPHIE POUR UN DOUBLE EVENEMENT

Une politique éditoriale

Depuis sa création, le *centre des arts* s'est engagé vers une politique éditoriale dont l'objectif est d'associer le propos d'un auteur à celui d'un artiste plasticien. Ainsi, à l'occasion de chaque exposition, le *centre des arts* édite une publication permettant de constituer une mémoire mais aussi une collection autour des expositions et événements du lieu. À ce jour, 30 ouvrages ont été publiés dont *Le Pavillon Blanc* de Bernard Guillet qui a obtenu le prix Nadar 2003.

OPEN ART, un projet monographique

À l'occasion des expositions *Out of the Dump* et *Quarxs, dessins & vidéos* de Maurice Benayoun, le *centre des arts* d'Enghien-les-Bains consacre à cet artiste prolifique sa première monographie, et revient sur près de 30 années de recherches, de création et de réflexion sur les médias émergents. Au fil de citations, de notes d'intentions, de commentaires mais aussi d'un foisonnement d'images de natures différentes, Dominique Moulon, journaliste et critique d'art, sera le fil conducteur de cet ouvrage référent dans le paysage des arts numériques français.

OPEN ART - 1980-2010

une monographie de Maurice Benayoun / MoBen

> ISBN : 978-2-916639-18-5

> PRIX : 30€

> Une coédition centre des arts / nouvelles éditions SCALA

> 196 pages + DVD

> couleur

> FR

AUTEURS LIVRE

Introduction / Anna LEGUEURLIER

Narrateur / Dominique MOULON

Interventions / Tim MURRAY / Daniel BOUGNOUX / Derrick DE KERCKHOVE / Jean-Jacques GAY / Alain LE DIBERDER / Kristine STILES / Jean-Paul FARGIER / Julie MEALIN / Jean-Pierre BALPE / Jean-Baptiste BARRIERE / Charles RAMOND / Jean-Gabriel GANASCIA / Dominique ROLAND / Dooeun CHOI / Panagiotis KYRIAKOULAKOS / Odile FILLION / Agnieszka KUZALINSKA / Sophie PENE / Stéphanie PIODA / Oliver GRAU

DVD

Interview de François SCHUITEN & Maurice BENAYOUN par Dominique ROLAND + vidéos, témoignages & documents vidéo sur les œuvres.



MAURICE BENAYOUN — NOTES BIOGRAPHIQUES

Maurice Benayoun est un artiste plasticien art numérique français, né à Mascara (Algérie) le 29 mars 1957. Il vit et travaille à Paris.

Considéré comme un des chefs de file de la création numérique, l'oeuvre de **Maurice Benayoun** foncièrement polymorphe ne se limite pas aux pratiques technologiques. Ce qu'il classe plus volontiers dans ce qu'il appelle l'**Open Art**, va de la photographie à la vidéo, de l'installation à la performance, de la fiction à la théorie de l'art, de la réalité virtuelle à l'installation urbaine, de la réalité augmentée à la scénographie d'exposition. Co-fondateur en 1987 de Z-A, laboratoire qui joua pendant 15 ans un rôle pionnier dans le domaine des nouveaux médias, de l'image de synthèse, de la réalité virtuelle, de la création numérique et de la muséographie interactive.



Il réalise entre 1990 et 1993 la série *Les Quarxs* en collaboration avec François Schuiten et Benoît Peeters, la toute première série en image de synthèse 3D haute définition diffusée dans de nombreux pays. En 1993 il est lauréat de la Villa Médicis hors les murs pour son projet *AME : Après Musée Explorable (Art After Museum)*, collection d'art contemporain en réalité virtuelle. Dès cette époque il réalise des installations artistiques interactives faisant appel à la réalité virtuelle dont : *Les Grandes Questions* (1994-96), le *Tunnel sous l'Atlantique*, événement historique de télévirtualité reliant le Musée d'Art Contemporain de Montréal et le centre Pompidou à Paris. En 1998, il reçoit le Golden Nica de l'art interactif du festival Ars Electronica pour l'installation *World Skin, un safari photo au pays de la guerre*. Ces deux travaux ont été reçus par la critique comme des événements majeurs de l'art numérique.

Il travaille depuis 2002 sur le concept de *Fusion Critique* et depuis 2005 sur la *Mécanique des émotions* qui donne lieu à un grand nombre de créations, du *Marché des émotions* (Galerie Bund 18, Shanghai), aux *Frozen Feelings* en passant par le *Distributeur automatique d'émotions* et *Emotion Forecast*: la météo émotionnelle de la planète.

Les travaux de Maurice Benayoun ont été largement récompensés dans les manifestations internationales et exposés dans les grands musées internationaux : Centre Pompidou, Musée d'Art contemporain de Lyon, Musée d'art moderne de la ville de Paris, Musée d'Art contemporain de Montréal, Kiasma (Helsinki), Museum of Moving Image et Eye Beam (NY), eArts Shanghai, Ars Electronica Center, Linz (Autriche)... Ils sont aussi présents dans plusieurs collections publiques et privées, notamment en France, dans le Fonds National d'Art Contemporain.

Parallèlement à son activité artistique, Maurice Benayoun participe à la conception, la réalisation de la scénographie interactive de nombreuses expositions, événements et projets architecturaux. Nous noterons la *Salle de Navigation* (1997) de l'exposition *Nouvelle image, nouveaux réseaux*, et la *Membrane* (2001) de l'exposition *L'Homme Transformé* pour la Cité des Sciences de la Villette, les *Tables Panoramiques* de *Planet of Visions*, Exposition Universelle de Hanovre (EXPO2000), le *Parcours multimédia* de l'abbaye de Fontevraud, *Cosmopolis*, *Overwriting the City* sur la ville et le développement durable, l'exposition permanente de Arc de triomphe de l'Étoile à Paris.

Maître de conférences à l'université Paris 8, il est agrégé d'Arts Plastiques, en tant que tel il enseigne de 1984 à 2002 la vidéo de création et les nouveaux médias à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. De 1996 à 1997, il est artiste invité à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Paris. Co-fondateur et directeur artistique du CITU, Création Interactive Transdisciplinaire Universitaire où il poursuit son activité de recherche, de création et de réflexion sur les médias émergents. Il commence en 2006 son blog : *The Dump*, véritable *décharge* à projets, où il dépose quotidiennement de nouveaux projets non réalisés. Maurice Benayoun présente en décembre 2008, ce blog comme thèse de doctorat en Arts et Sciences de l'Art, *The Dump*, au cours d'une performance/soutenance, en Sorbonne sous la direction d'Anne-Marie Duguet. Le Jury était constitué de Pr. Jean Da Silva, Pr. Hubertus von Amelnunxen, Louis Bec, Pr. Derrick de Kerckhove.

<http://www.benayoun.com>