

# *Wünder camera*

Flavien Théry  
avec la collaboration de Fred Murie

Exposition du 19 mai au 12 juin 2010  
Vernissage le mardi 18 mai à partir de 18h00  
Galerie Ars Longa

# Sommaire

- Introduction
- *Wünder camera*
- Notice des oeuvres présentées
- Biographie des artistes
- Atelier/Médiation
- Informations pratiques et partenariats

## Introduction

Flavien Théry s'inscrit naturellement dans la démarche de Recherche et Création d'Ars Longa en créant des Objets-Expériences. A l'image de son projet *Des nouvelles du jour*, interface hybride traduisant les fils d'informations sur le net, l'artiste parcourt les domaines de la science, de l'art et du design et donne à voir une installation qui traverse la vitrine de la galerie et l'espace urbain. Il présente aussi des objets curieux rassemblés sous le nom de *Wünder camera*, regroupant des objets rares et étranges dans le but de créer un microcosme proche du cabinet de curiosités et de son univers fantastique. Toutes les oeuvres ont été spécialement produites pour l'exposition.

# *Wunder camera*

## Flavien Théry

Le titre *Wunder camera* renvoie au lieu d'exposition, au sens des chambres des merveilles chères aux princes européens des XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles.

Mais il désigne également chacune des curiosités présentées ici par Flavien Théry, en tant qu'artefacts produisant les images d'une réalité «extra-ordinaire».

Si les «Wunderkammers» visaient à composer une image du monde à partir de prélèvements opérés à la fois dans la nature et dans les productions humaines, les objets et installations créés par Flavien Théry peuvent être définis comme des dispositifs visant à révéler une réalité soudain chargée d'une dimension insoupçonnée...

Il s'agit, au travers de la mise en oeuvre de phénomènes physiques étranges et par le biais du détournement d'artifices technologiques, de provoquer un réenchantement du réel en cherchant à retrouver l'admiration que suscitaient les collections de curiosités, face à la beauté du monde et aux cruelles limites de la compréhension humaine. Cette recherche se concentre ainsi sur la lumière, en tant qu'entité dont la nature reste mystérieuse, et dont la réalité se partage entre un phénomène extérieur, indépendant, et notre propre conscience.

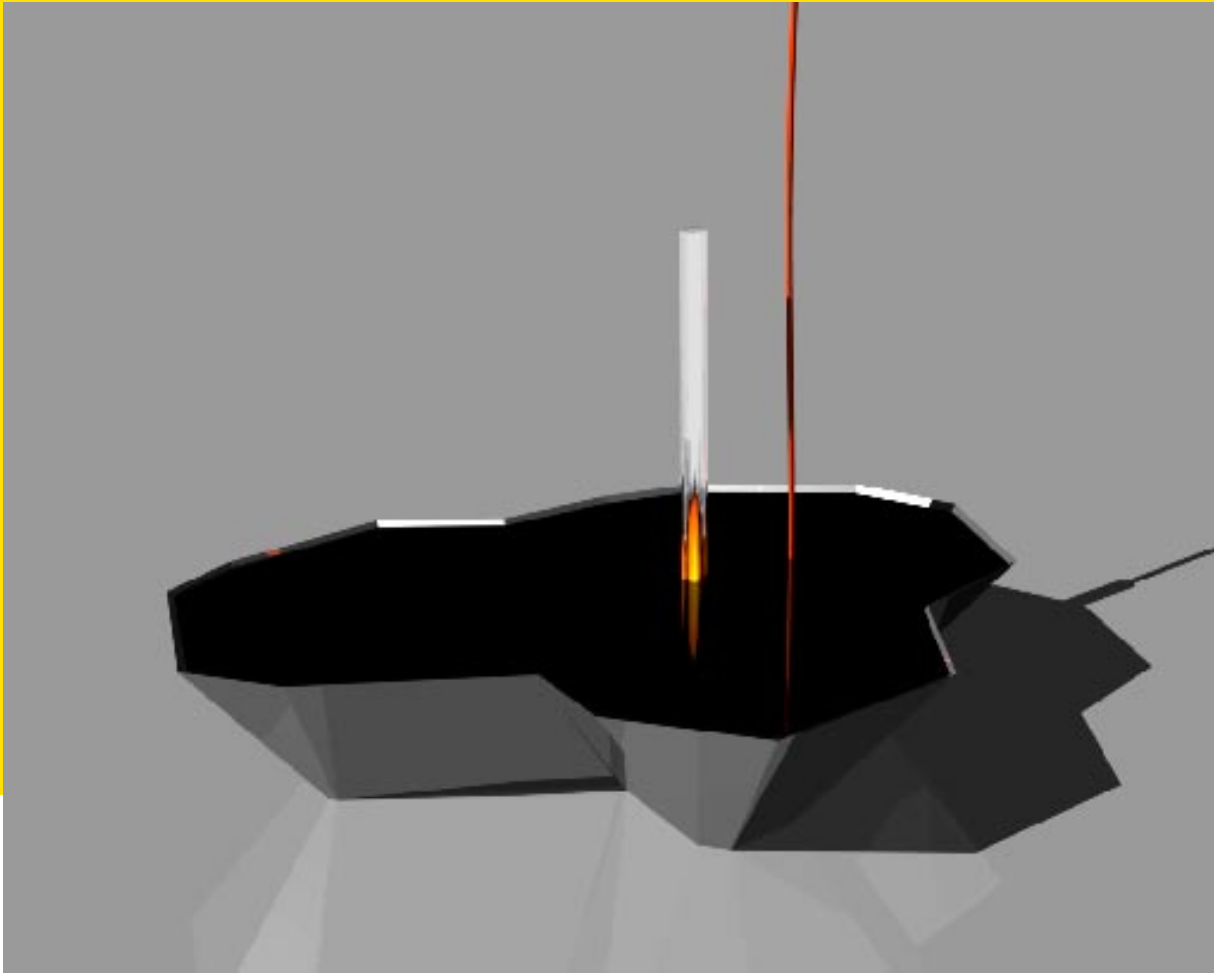
# **Notice des oeuvres présentées**



## ***Des nouvelles du jour***

Dalles LCD, cartes électroniques, châssis métallique.

La fenêtre est ainsi la parfaite métaphore de l'oeil, en tant qu'interface entre nos univers intérieurs et le monde. Les vitraux gothiques avaient, eux, pour fonction de transformer la lumière du jour en lumière spirituelle, en la chargeant d'un message-image, faisant entrer la présence divine dans les églises. Faut-il voir dans l'écran numérique, désormais omniprésent, l'équivalent technologique d'un vitrail qui pourrait délivrer tous les messages? La pièce *Des nouvelles du jour*, entend donner une forme plastique aux questions relatives aux flux d'informations qui traverse le réseau internet et ses modes d'exposition, par la création d'un vitrail électronique. Composée de 4 grands écrans LCD modifiés pour être transparents au regard, l'oeuvre est assemblée en mur d'images par une structure métallique rappelant les baguettes de plomb utilisées pour l'assemblage des vitraux. Intégré à l'architecture du lieu d'exposition, ce vitrail électronique constituera une véritable fenêtre, autorisant un regard sur l'extérieur (sur la réalité du jour, ici et maintenant), en même temps qu'il diffusera en temps réel des flux d'actualités internet, traduits sous une forme graphique par un cryptage algorithmique.



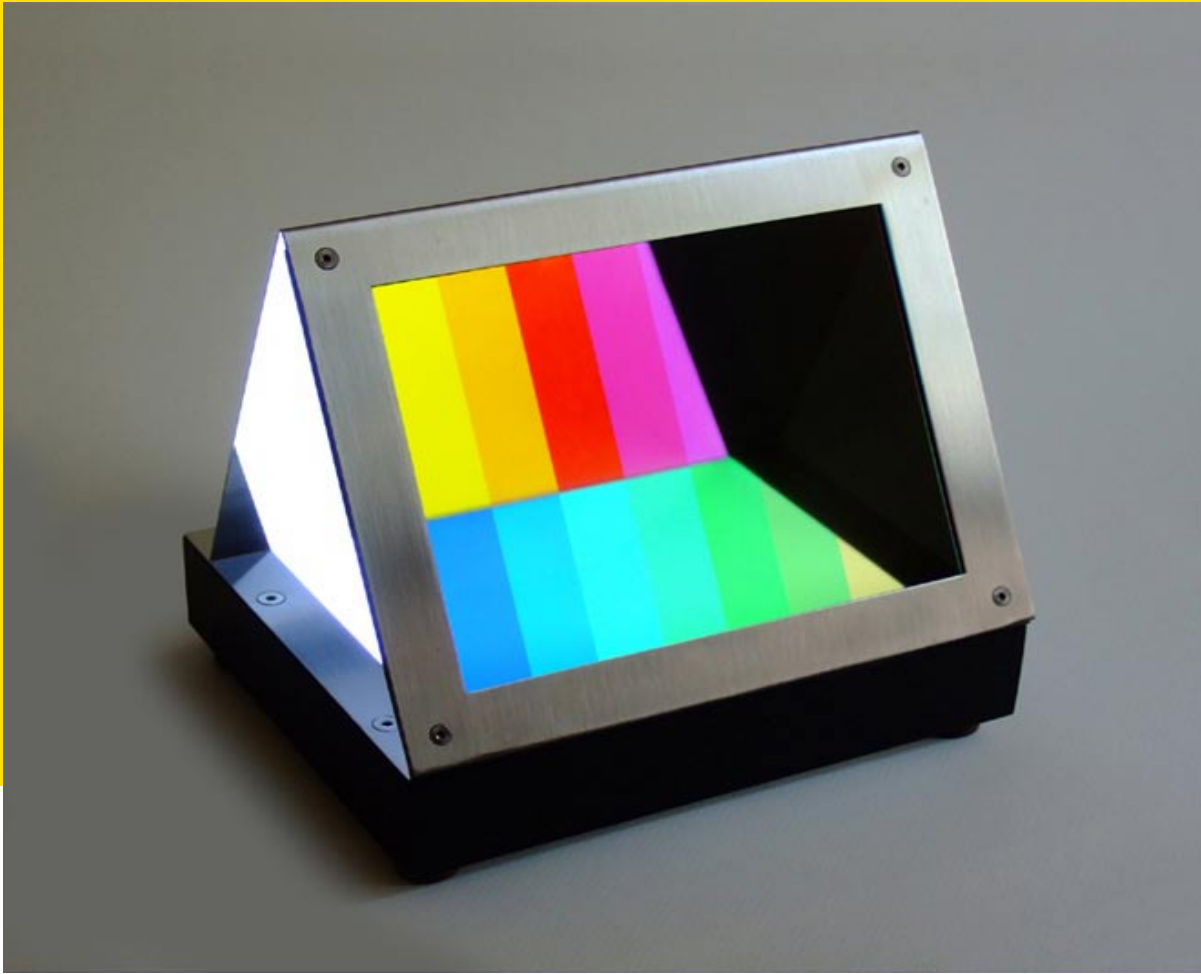
### *La ligne de Plimsoll*

Polystyrène choc, MDF laqué, pyrex, eau distillée, électrolyseur à membrane, câble & alimentation électrique.

86 x 57 x 60 cm.

En lieu et place de la fleur qui marque la chute de Narcisse au travers du miroir liquide, une minuscule flamme vibre tel un feu-follet. Née d'une décomposition s'opérant sous la surface, elle émet une tonalité sonore, comme en écho à la vanité de nos existences. Le phénomène connu autrefois sous le nom de Voix de feu ou de Flamme chantante, est revisité au moyen d'un système de combustion d'hydrogène à l'intérieur d'un tube de verre produisant un son proche d'une voix humaine.

À côté de cette sorte de tuba par où s'échappe le souffle d'un autre monde, chant des sirènes ou appel du vide, une ligne de vie nous entraîne dans le vertige d'une plongée à travers une eau insondable. La Ligne de Plimsoll, ou marque de franc-bord, est un symbole apposé sur les flancs des navires, indiquant la hauteur maximale de la ligne de flottaison, au-delà de laquelle ils encourent le risque de sombrer. Mais n'est-ce pas précisément à cet endroit que nous nous situons, suspendus dans un fragile équilibre entre espérance et perspective d'une chute dans le noir ?

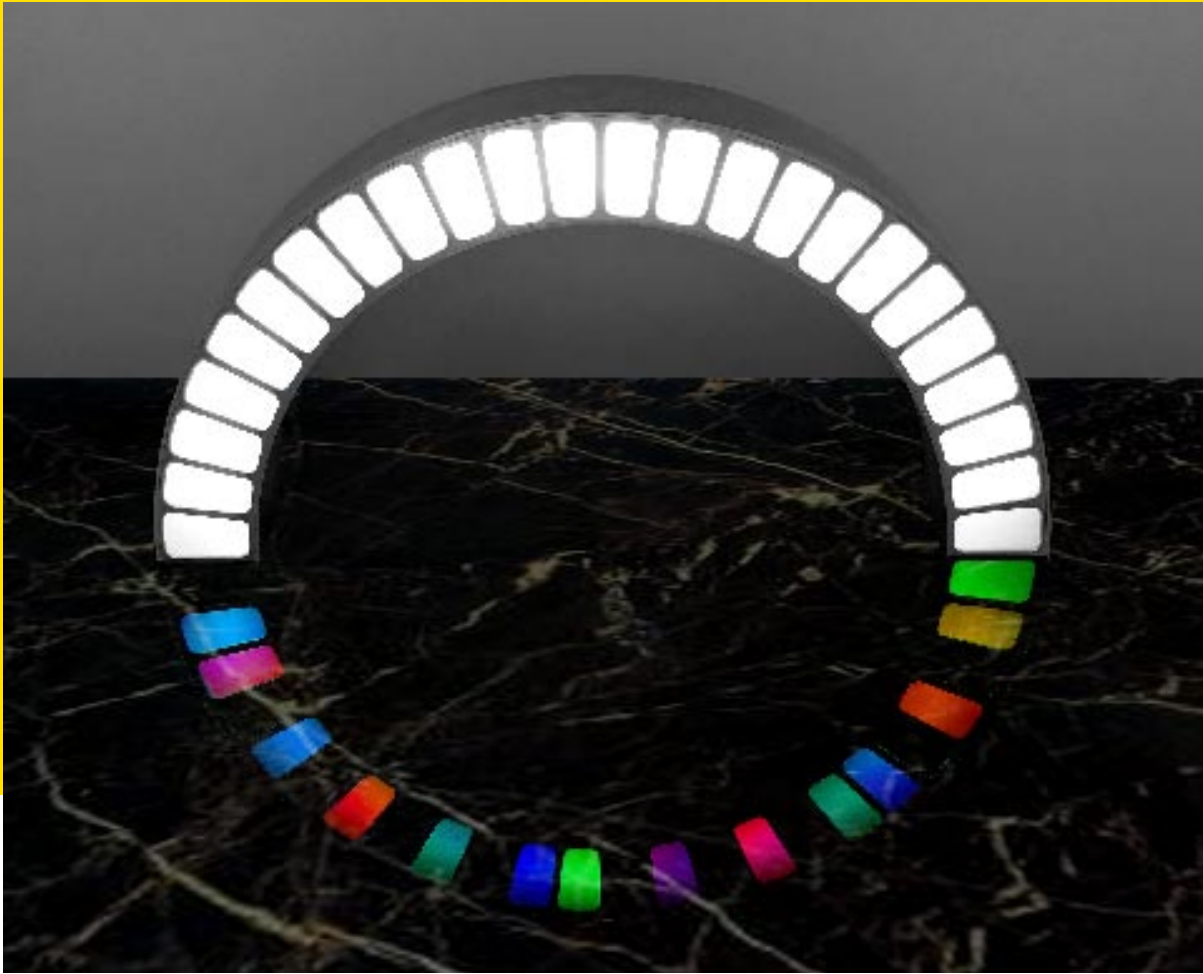


### *Les contraires (n°2)*

Inox brossé / poli-miroir, MDF ciré, écran LCD modifié, électronique.  
33 x 25 x 30 cm.

À la manière d'un prisme, ce dispositif décompose la lumière blanche en un spectre de couleurs, lesquelles sont organisées en séquences de compositions géométriques affichées par un écran LCD modifié. Cet écran diffuse ainsi une information qui peut être perçue simultanément en positif et en négatif, selon que la lumière qui le traverse aura précédemment été réfléchi ou non sur le miroir qui constitue la face arrière du prisme.

Notre vision binoculaire rencontre alors un paradoxe perceptif, ces motifs et couleurs étant tout à la fois perçus en tant que surface (celle de l'écran) et comme espace à l'intérieur du prisme. Notre raison est également troublée de constater qu'en fonction de notre point de vue, une même information peut délivrer des sens contradictoires.

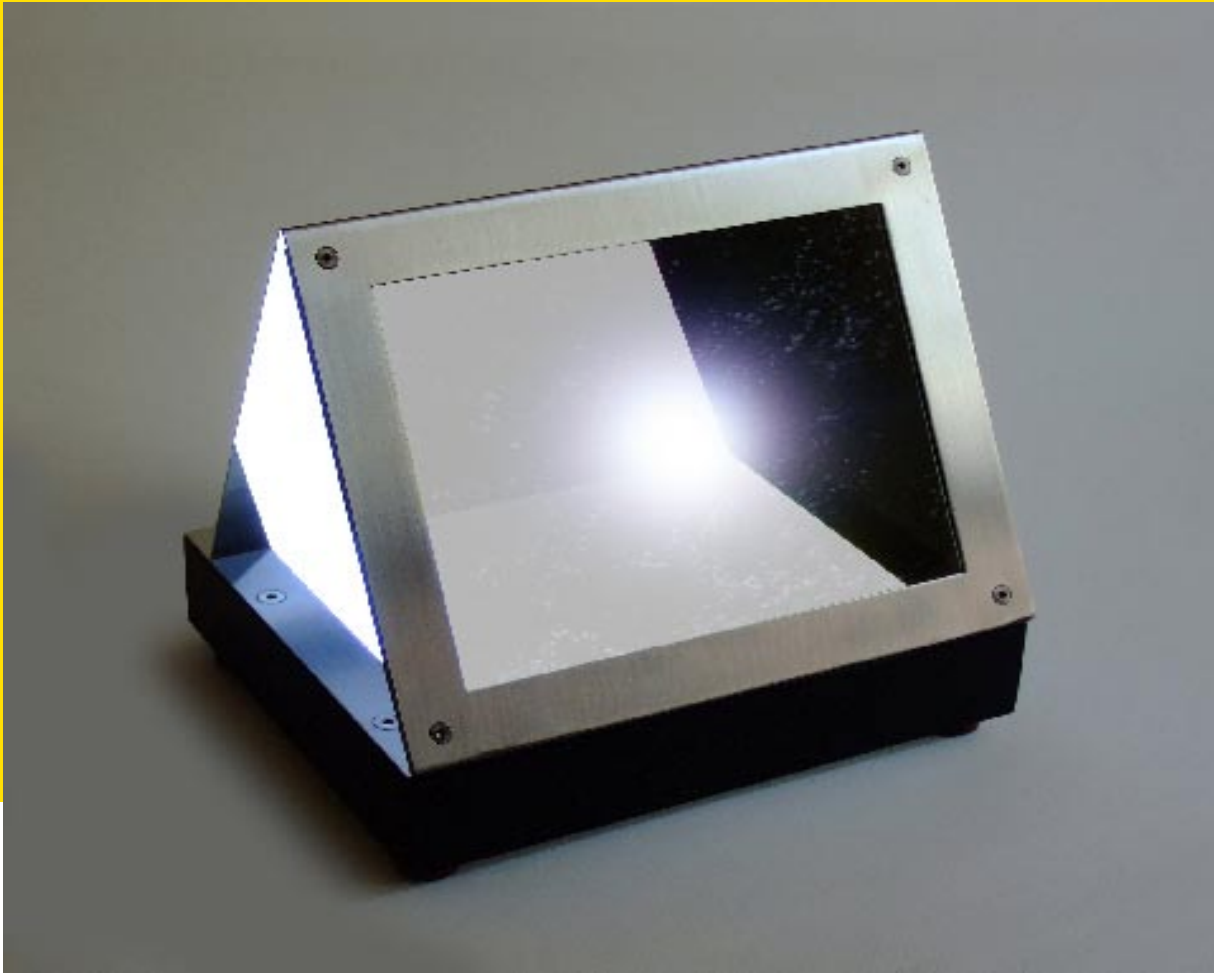


*La part de l'ombre (n°4)*

MDF laqué, écran LCD modifié.

100 x 60 x 10 cm.

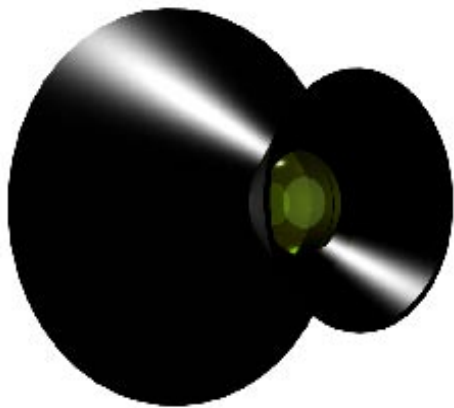
Une surface lumineuse, blanche, se réfléchit sur le sol de l'espace d'exposition, faisant apparaître au sein de ce reflet une variation de signaux colorés mouvants, comme image du lien d'ordinaire invisible entre le monde physique et l'univers mental de l'observateur.



### ***Out / In***

Inox brossé / poli-miroir, MDF ciré, écran LCD modifié, électronique.  
33 x 25 x 30 cm.

Ce dispositif cherche à fabriquer des images mentales, en utilisant le principe des images résiduelles négatives créées au niveau de la rétine par une stimulation lumineuse appropriée. Les images affichées par l'écran lcd modifié semblent se déployer dans le volume interne du prisme. Elles correspondent aux négatifs des images mentales que l'on souhaite engendrer. Le cycle d'apparition et disparition de ces images réelles provoque le surgissement de leur pendant virtuel, images positives fugaces, mouvantes et fuyantes, qui mettent en évidence la capacité du cerveau à créer une lumière plus brillante encore que la lumière réelle. Le rapport de l'extérieur à l'intérieur est alors renversé, et l'étoile se met à exister au fond de nous-mêmes.



### *Le Cyclope*

MDF brûlé & ciré, lentille optique, miroir face avant, pigments photoluminescents.  
20 x 20 x 27 à 36 cm.

Daguerre, avant sa rencontre avec Niepce et leur invention commune des premiers procédés photographiques efficaces, captait l'image projetée par sa chambre obscure au moyen de poudres phosphorescentes, qui la restituaient ainsi sous une forme lumineuse, sans toutefois permettre de la fixer.

L'exploitation de la capacité à impressionner une image de façon continue est retravaillée, en délivrant une sorte de "photographie perpétuelle" qui ne montre pas un instant mais une durée, dans une échelle de temps dilatée.

Le dispositif imaginé est réversible, captant l'image puis la restituant à la manière d'une visionneuse. L'impression de la surface sensible étant renouvelée en permanence, l'image ne présente nettement que les objets immobiles, de sorte qu'aucun être vivant n'y apparaît autrement que sous la forme d'une vague silhouette fugitive et fantomatique, comme s'il nous était donné de scruter la rétine d'une créature dont le rythme biologique serait extrêmement ralenti, la rendant aveugle à nos agitations frénétiques.

# Flavien Théry

Né en 1973 à Paris. Vit et travaille à Rennes.

Diplômé de l'Ecole Supérieure des Arts décoratifs Strasbourg en 1999.

Co-fondateur de l'association DMA - Design Métiers d'Art.

Ses oeuvres sont issues de son imagination et d'anciennes expériences scientifiques transposées à l'époque contemporaine par l'utilisation de nouveaux matériaux, dont le médium principal est la lumière émise, transmise, modifiée, contenue, reflétée. Il crée ainsi des objets et installations qui sont autant de dispositifs autorisant un travail de sculpture de la lumière, celle-ci étant envisagée comme signe de présence, aux sens matériel (ici) et temporel (maintenant), d'une énergie rendue visible.

Ses oeuvres récentes cherchent ainsi à révéler l'infinité des possibles contenus dans la lumière de l'instant, comme en témoigne le projet en cours pour l'édition des Ateliers de Rennes – Biennale d'Art Contemporain.

Flavien Théry & Fred Murie s'associent pour développer le projet *Des nouvelles du jour*, qui met en jeu leur préoccupation commune concernant les relations entre le monde physique et les mondes potentiels qu'ils révèlent ; engageant aussi leurs savoirs-faire respectifs, de façon complémentaire.

# Fred Murie

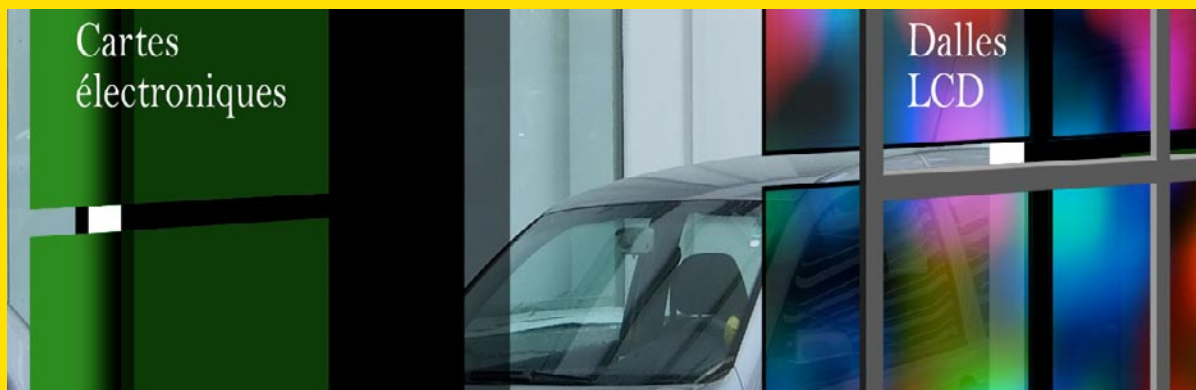
Né en 1972 à Rennes. Vit et travaille à Rennes.

Maitrise de Physique à l'Université de Rennes, Capes de Mathématique.

Fred Murie est artiste multimédia. Au fil du faire, sa pratique s'est déplacée, partant de la peinture pour s'orienter vers l'utilisation des techniques numériques permettant la réalisation de compositions interactives présentées sur internet, ce champ de paradoxes où cohabitent l'intime et le global, un esprit libertaire et des instances de contrôle...

Il utilise le réseau à la fois comme medium et comme espace d'exposition. Aussi le site [www.fredmurie.net](http://www.fredmurie.net) est-il un lieu d'expérimentation. La maîtrise des nouveaux média et le sens des idées incongrues aboutissent à des propositions artistiques précisément absurdes. Des fragments de réalité se glissent dans des flux virtuels pour les détourner de leur sens et révéler de nouvelles présences. La singularité de sa démarche étant de chercher à créer des réalités alternatives en confrontant le numérique et le quotidien, cette relation entre réalité tangible et réalité digitale l'a conduit à matérialiser le résultat de ses recherches sous la forme d'installations interactives.

# Atelier/Médiation



Nombre de participants : 10

Public : Adolescents à adultes

Durée : 1 séance de trois heures

Dates : jeudi 27 mai de 17h à 20h et jeudi 3 juin toute la journée.

Flavien Théry propose de détourner des écrans LCD et d'inventer des usages de diffusion originaux. Après avoir construit un nouveau type d'interface, l'artiste et les participants réaliseront des images et des situations conjuguant réel et virtuel.

Déroulement en 3 étapes :

- visite guidée de l'exposition (médiation)
- déconstruction de l'écran LCD (technique)
- construction des images diffusées sur l'écran (création)

Renseignements et inscription  
mathilde.arslonga@gmail.com

# Informations pratiques et partenariats

**Ars Longa remercie ses partenaires:** Ministère de Culture et de la Communication, DRAC Ile-de-France, Région Ile-de-France, Mairie de Paris, Ministère de la jeunesse, des sports et de la vie associative, L'agence nationale pour la cohésion sociale et l'égalité des chances.

**Partenaires de l'exposition:** Arcadi, Ville de Rennes.



ARS LONGA  
67, av. Parmentier 75011 Paris  
Tél. 01 43 55 47 71  
Fax. 01 43 38 99 56  
[www.arslonga.fr](http://www.arslonga.fr)  
[info.arslonga@gmail.com](mailto:info.arslonga@gmail.com)

La galerie est ouverte du mercredi au samedi de 14h à 19h et sur rendez-vous