

FAIT MACHINE

CODE

SUR LE FIL

Exposition du 17 février - 12 novembre 2023

**AU MIAM DU 17 FÉVRIER
AU 12 NOVEMBRE 2023**

FAIT MACHINE

CODE ——— SUR LE FIL

Avec le développement continu des technologies numériques, de nombreux artistes se sont emparés du code informatique et l'ont intégré à leur pratique artistique. Encouragés par les nouvelles possibilités offertes par l'impression 3D et la robotique, ils ont converti le code en matière, n'hésitant pas à détourner des machines (imprimantes 3D, découpeuses laser, tricoteuses ou fraiseuses numériques) et à s'entourer de professionnels (ingénieurs, techniciens, informaticiens...) pour concevoir leur création.

Généralisant à partir du code une multiplicité de formes, ces artistes recourent à une variété de matériaux, pour les mêler les uns aux autres, qu'il s'agisse de la céramique, de la porcelaine, du verre ou des polymères naturels, des matières plastiques ou encore des matériaux composites.

Ces vingt dernières années ont vu également apparaître de nouveaux phénomènes collaboratifs avec l'invention d'outils et de processus de fabrication ouverts au plus grand nombre, notamment à travers des ateliers collectifs et partagés, comme ceux promus par le réseau des FabLabs. L'essor du prototypage numérique, la réduction du coût des machines et leur mutualisation, ainsi que la mise en commun des savoir-faire, ont de surcroît permis le développement de nouvelles pratiques artistiques.

Fait machine rassemble certaines d'entre-elles et les déploie au sein du MIAM en deux volets.

« Le laboratoire », au rez-de-chaussée, porte son attention sur les processus de fabrication et la variété des recherches et des expérimentations menées par les artistes.

Il accueille notamment des œuvres issues du Laboratoire La Céramique Comme Expérience. Créé en 2015 au sein de l'École Nationale Supérieure d'Art de Limoges et conduit par Michel Paysant, Guy Meynard, Arnaud Borde et Ludovic Mallegol, cet atelier de recherche développe un programme orienté vers la matérialisation du code numérique. Il permet aux étudiants, aux artistes résidents et aux professionnels d'expérimenter de nouvelles techniques et de nouveaux savoir-faire, et de mettre en regard leurs créations avec les pratiques traditionnelles de la céramique.

Cette section de l'exposition présente aussi un ensemble de créations conçues à partir de données issues d'enregistrements (respirations, pulsations, sons, ondes électromagnétiques...) transcrites en code et transformées en matière.

« Le fil du code » au premier étage de la mezzanine, envisage le code au prisme du fil.

Depuis la création de la carte perforée, utilisée en particulier dans les métiers à tisser à partir du XVIII^e siècle, jusqu'aux filaments des impressions 3D, le fil accompagne la métamorphose du code en matière. Ce second volet en témoigne à travers plusieurs environnements et un ensemble d'œuvres dont certaines sont présentées aux côtés des machines qui les ont produites.

À travers ce parcours, l'exposition invite à découvrir un ensemble de recherches, d'expérimentations, de créations et de machines, confirmant la diversité des voies empruntées par les artistes sur ce nouveau territoire de l'art exploré par le MIAM.

REZ-DE-CHAUSSÉE

VOLET 1 : Le Laboratoire

Ce premier chapitre est dévolu à la recherche, aux expérimentations et aux processus de fabrication.

LUDOVIC MALLEGOL (1969-) : Professeur et chercheur en robotique à l'ENSA Limoges au sein du laboratoire CCE (Céramique Comme Expérience). Il fonde « Robot Faber » un laboratoire détournant les robots industriels de leurs fonctions productives pour les utiliser dans les champs de l'art, de l'architecture et du design.

Amitermes laurensis est le fruit de sa fascination pour les termitières, imposantes architectures construites par les insectes par géomagnétisme, qui peuvent abriter jusqu'à 1 million d'individus. Après avoir scanné et modélisé les termitières, à l'aide d'imprimantes 3D il les reproduit à l'échelle d'origine en porcelaine



PIT MOLLING (1984-) : Formé en peinture, graphisme et en travail interdisciplinaire, Pit Molling évoque dans son œuvre la tension entre les techniques traditionnelles des Beaux-Arts et les pratiques de l'art contemporain. Avec la série *Mimésis*, il souhaite expérimenter le procédé de l'impression 3D pour réaliser des sculptures hybrides qui ont pour objet l'imitation de la nature. *« Je ne suis pas un artiste qui élabore quelque chose et qui fait qui ensuite appel à un prestataire pour l'élaboration physique de l'œuvre. Ce qui est important pour moi, c'est justement de pouvoir contrôler toutes les étapes de la production d'une œuvre. Ça me donne aussi la liberté de changer quelque chose en cours de route, en plein processus... Cette façon de faire est le résultat de mon affection pour les procédés liés à l'artisanat. J'ai besoin de travailler comme ça, cela participe à la conception globale de mes œuvres. »*



ELVIRE BLANC BRIAND (1991-) : Artiste-Maker, son travail est inspiré de thèmes variés souvent en rapport avec le corps. Elle aime emprunter des procédés et des techniques de domaines différents, et les amener dans un univers où les vocabulaires se croisent. L'exposition présente les créations en design réalisées au sein du CCE de l'ENSA de Limoges, avec la volonté de reproduire en impression 3D le pli et sa plasticité architecturale.



OLIVER VAN HERPT (1989-): Olivier Van Herpt mêle technologies de pointe et matériaux naturels pour créer des objets en céramique aux textures et aux formes inédites. Il développe des méthodes d'impression 3D et de fabrication digitale révolutionnaires, fruits de plusieurs années de recherche et d'expérimentation. Ses collections d'objets semblent comme tissées à la main, assumant volontairement des imperfections aléatoires. La collection *Sédiment* comporte une série d'œuvres réalisée par des couches de céramique imprimée en 3D. Des objets imposants et uniques qui ouvrent la voie à un nouveau monde de fabrication numérique.



TABLE 1

ARNAUD BORDE (1971-) : Actuellement en charge de l'atelier du laboratoire CCE (Céramique Comme Expérience) à l'ENSA de Limoges, Arnaud Borde accompagne les étudiants et les artistes résidents dans le développement de leurs projets, en collaboration avec les enseignants chercheurs et les artistes invités dans le cadre de workshops. Il supervise les réalisations et fabrications en 3D (contrôle des modélisations 3D et formation des étudiants à l'utilisation des imprimantes 3D plastique et céramique).



JONATHAN KEEP (1979-) : Réputé comme véritable précurseur en matière d'œuvres céramiques imprimées en 3D, il a développé un procédé de fabrication où les formes de ses poteries sont écrites en langage informatique. Les données numériques sont transmises à une imprimante 3D (DIY-Do it Yourself) conçue et fabriquée par lui-même. Il a développé plusieurs modèles d'imprimante 3D à l'argile qu'il propose (en open source) gratuitement au téléchargement sur son site web.



Concernant *Darwin tree* Jonathan Keep explore dans cette série les manières dont les humains ont essayé de contrôler et de contenir la croissance. « *J'aime la manière dont Darwin utilise la métaphore des branches de l'arbre dans son Origine des Espèces, qui est aussi le fondement de la structure de codage de l'ordinateur...* » Complétant sa pratique par des textes théoriques, les œuvres de Jonathan Keep sont reconnaissables à leur profonde qualité sculpturale et à l'accentuation des formes.

ANDREA RODRÍGUEZ VIAL (1983-) :

Depuis le début de sa carrière, elle cherche à explorer le langage traditionnel basé sur la transformation de l'argile et de ses produits. Ce travail est le résultat d'une recherche sur le contexte local et l'histoire du Centre International des Arts Verriers (CIAV) de Meisenthal. Il fait référence à la préservation d'une tradition et d'un patrimoine technique presque perdus, en utilisant les anciens moules conservés dans sa Moulotothèque et en s'inspirant de l'architecture pour la conception des pièces à créer. L'installation met aussi l'accent sur l'inversion des rôles en utilisant et transmutant les systèmes de production et de reproduction propres de la tradition du verre et de la céramique : les moules. Ils deviennent outils de reproduction et objets à reproduire. Que se passe-t-il lorsque le moule et l'objet normalement reproduit sont liés, et que tous leurs éléments constitutifs sont mis sous la même valeur ?



COLLECTIF SOMMES : Composé de Véronique Thuiller (1972-) et Jean-Marc Demay (1972-), le collectif existe depuis 2008. Leur travail se développe de manière aléatoire, au hasard de rencontres, de déplacements. C'est ainsi que les pièces exposées au MIAM ont été réalisées dans le cadre du Défi de la création digitale lancée par le tiers-lieu La Palanquée (Sète).

L'œuvre se compose de trois plaques de grès rouge. Chacune est entaillée pour recevoir un support en plexiglas transparent découpé au laser sur lequel est présentée une sorte d'outil. Chaque outil est réalisé à partir d'un modèle de manche de tournevis scanné sur lequel se sont greffés un ensemble d'éléments à la fois organiques et minéraux collectés au hasard de nos déplacements. Cette cueillette a été méticuleusement scannée. Cinq à six matières environ ont été greffées sur chaque manche. En prolongement, une tige de verre dont l'extrémité forme un écho au devenir naturel du manche. Les glaneurs colonisés par la nature changent leur rapport au réel et semblent à la recherche de nouvelles fonctionnalités.



RAPHAËLLE KERBRAT

(1992-) : Actuellement artiste et étudiante-chercheuse, elle s'intéresse au paradoxe de « l'immatérialité » numérique en regard de l'hyper-matérialité des infrastructures qui



la supportent. Chacune de ces pièces a été modélisée selon le rayonnement d'émission de trois antennes distinctes. Ces formes tridimensionnelles font apparaître les lobes principaux du champ d'émission caractéristique à chaque antenne. Ces empreintes électromagnétiques prennent la contreforme du champ électromagnétique qui émane des antennes et permettent de nous représenter l'image du flux de nos communications sans-fil. Ces modélisations, à la fois informelles et complexes, forment l'image négative de la transmission de l'information.

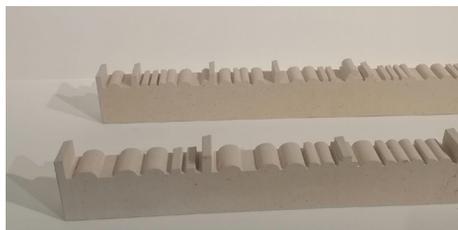
INÈS SILBERMANN (1995-) :

Inès Silbermann intègre le laboratoire La Céramique Comme Expérience de Limoges pour affiner son travail autour des qualités sonores de la céramique. C'est dans ce cadre qu'elle produit l'installation Sans titre, installation sonore composée de 16 modules en porcelaine imprimés en 3D avec la diffusion sonore d'une partition musicale générée par ordinateur et jouée sur les modules de porcelaine utilisés comme instruments de percussion.



NOÉMIE PILO (1997-) :

Diplômée de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, elle a également étudié à la KUAD à Kyoto. Sa pratique tente de capturer des phénomènes coutumiers et de leur accorder une attention nouvelle afin de marquer leur altérité. Le choix du haïku, forme centrale à la pratique de Noémie Pilo, permet d'observer les phénomènes



fugitifs et tente de les faire affleurer à la surface pour les faire advenir comme signifiants au regard de l'autre. « *Un haïku est une forme poétique japonaise qui consiste à exprimer des sentiments à travers des phénomènes naturels à signification symbolique. C'est un désir de capturer quelque chose de presque banal. Une telle pratique artistique exige une nouvelle attention aux états de la réalité plutôt qu'aux idées que nous nous en faisons.* »

BORYANA PETKOVA (1985-) :

L'artiste s'intéresse particulièrement à ce qui se dessine lorsque le contrôle de la main, par l'œil par exemple, est en grande partie perdu. Cela devient évident dans la performance de dessin *headheart* (2023). Le projet est directement inspiré de la phrase « Life's longest journey – from our head to our heart ». Les actions physiques, les pulsations, les respirations, et les vibrations enregistrées et les ensembles de mouvements impliqués dans le processus de dessin deviennent eux-mêmes une expression du dessin et l'empreinte d'une ligne sonore enregistrée sous la forme d'un fichier numérique. Les vibrations acoustiques formeront ainsi une série de creux et de pics rappelant une lame dentelée ou ciselée. « *L'empreinte sur ma peau et ces vibrations, ma respiration, les pulsations de mon cœur, du flux du sang dans mes veines...* », ces éléments peuvent être lus, comme une métaphore du voyage de la vie avec tous ses hauts et ses bas.



BERDAGUER ET PÉJUS :

Christophe Berdaguer et Marie Péjus (nés respectivement en 1968 et en 1969) explorent les interactions entre cerveau, corps, environnement, espace construit, qu'ils matérialisent par des formes diverses (volumes, projections, constructions hybrides...). Les œuvres de *Sine Materia* témoignent du processus artistique habituel des artistes, qui repose sur la recherche documentaire, la collaboration avec des chercheurs ou autres personnes extérieures au monde artistique et sur l'utilisation de la technologie pour mettre en images des états et des affects. Les dessins, réalisés par Paul Richer et Jean-Martin Charcot en 1880, qui documentent les quatre épisodes de la crise d'hystérie ont été interprétés par la danseuse Barbara Sarreau, comme on peut le voir dans la vidéo *Sine materia*, tandis que, par la technique de la « motion capture », ses mouvements sont enregistrés à l'aide de capteurs qui permettent ensuite de modéliser en 3D chacun de ses mouvements. À partir de ces données numériques ont été réalisées en impression 3D les sculptures qui forment de vraies mémoires sculpturales d'épisodes de crises : les *Sculptures hystériques*.

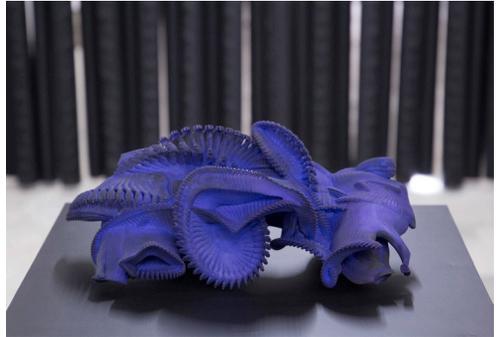


TABLE 2

JESSICA LAJARD (1985-) : Son œuvre propose un répertoire de formes librement inspirées de l'imaginaire populaire, flirtant avec le grotesque et les allusions sexuelles. Les œuvres *Eye Candy* ont été réalisées dans le cadre de sa résidence à l'ENSA de Limoges, dans le Laboratoire CCE. Il s'agit d'un jeu de construction modulaire composé de volumes cylindriques ou hémisphériques et de formes d'émulsions coniques moulées à la main imitant une pointe de crème chantilly. Dans *Eye Candy*, l'allusion à la crème chantilly est encore une fois une image forte qui associe merveilleusement gourmandise et séduction formelles d'une matière fluide et légère. La pointe de crème chantilly pourrait d'ailleurs être considérée comme une icône du kitsch : un plaisir facile et accessible à tous, une friandise bon-marché et l'assurance d'un effet visuel réussi.



CAMILLE REIDT (1990-) : Elle réalise des objets inscrits dans un récit fictionnel où, par exemple, des graines végétales sont scannées en trois dimensions, une pousse de séquoia géant est cultivée dans une gélule en verre soufflé, des capsules en verre renferment des plantes pour la survie des terrestres, des boules de porcelaines sont déposées dans l'océan pour abriter les coraux qui suffoquent. La fiction prend une place prépondérante dans ses projets. En effet, chaque projet est accompagné d'une fiction qui est le point de départ de sa réflexion, un constat qui dénonce un problème de la société actuelle.

Le scénario du premier projet raconte une histoire qui mêle à la fois la fiction, le design et les végétaux, mais évoque surtout le rapport que l'homme entretient avec son environnement. C'est lors d'une visite au laboratoire d'InPlanta et en particulier la découverte de la chambre de culture que lui vient l'idée de *Plante d'urgence*. Le fait de voir des plantes évoluant chacune les unes aux côtés des autres sans aucune intervention humaine l'a énormément inspiré, et surtout la technique d'introduction d'une plante dans un milieu sain et stérile. À partir de scan 3D de graines, l'artiste donne à voir dans ses *Strange Seeds* la beauté du micromonde, explore ses mutations dans ses hybrides et nous projette dans le futur fictionnel d'une graine minéralisée.



INÈS LAVIALLE (1989-) : Sa démarche de création se base sur l'observation minutieuse de processus biologiques et technologiques. Les principes de réalisation répétés deviennent des protocoles, et conduisent à penser ces formes en tant que série ou collection. *Circulaire* est une série conçue tel un dialogue entre le travail manuel et celui produit par le biais de machines, entre art et artisanat, entre l'image du vivant et celle d'une trace laissée par un mécanisme. Cette série compte aujourd'hui une vingtaine de sculptures composées à partir d'éléments en grès, faïence et porcelaine, parfois en terre mêlée. Une partie de ces sculptures sont modelées par la machine, d'autres sont « imprimées » à la main, seule la céramique est invariablement travaillée par strates.



MATHILDE DUMONT (1988-) :

Réalise ses pièces dans des espaces de vie, de passage ou de travail. Elle dessine ou emprunte la matière en perpétuel changement. Par le dessin, la porcelaine ou le numérique, elle révèle l'inconscient de ces lieux et les élève aux champs de la contemplation. *« Les traces que je relève de la réalité sont souvent ignorées par les autres. Par la pratique du dessin ou l'utilisation de nouvelles techniques telles que Scan 3D, j'analyse les stratifications du temps pour détecter leurs traces et révéler ce qui nous entoure. Pour moi, il ne s'agit pas de dessiner un autoportrait mais de partager un sentiment commun de l'expérience. En reportant, point par point, les conditions rencontrées sur une surface, je la rends palpable, archivable. Je suis à l'affût des fragments de réalité qui sont sur le point de disparaître, être oubliés, et je les conserve pour laisser une trace de la société. »*



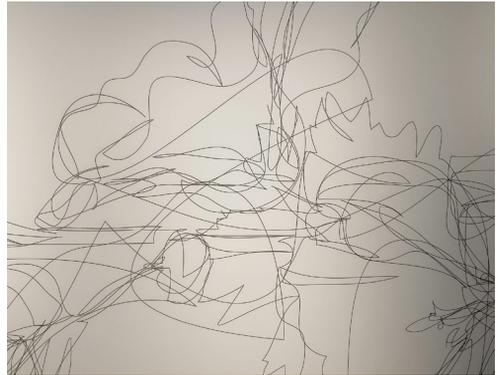
MIGUEL CHEVALIER (1959-) :

Depuis 1978, Miguel Chevalier utilise l'informatique comme moyen d'expression dans le champ des arts plastiques. Il s'est imposé internationalement comme l'un des pionniers de l'art virtuel et du numérique. Son travail, expérimental et pluridisciplinaire,



aborde la question de l'immatérialité dans l'art, ainsi que les logiques induites par l'ordinateur, telles que l'hybridation, la générativité, l'interactivité, la mise en réseau. Il développe différentes thématiques, telles que la relation entre nature et artifice. L'artiste propose également un travail de sculpture, qui explore les possibilités des techniques d'impression 3D ou de découpe laser et matérialisant désormais ses univers virtuels. Selon une démarche initiée à la fin des années 90, qui prend appui sur l'observation du règne végétal et sa transposition imaginaire dans l'univers numérique, Miguel Chevalier est le créateur de différents herbiers virtuels qui lui permettent de créer des jardins numériques.

MICHEL PAYSANT (1955-) : Il établit des passerelles entre art, artisanat, science, techniques, nouvelles et très hautes technologies. « *le monde de la science et celui des arts ne se croisent jamais* », c'est pourquoi il veut « *construire des ponts entre ces deux mondes* ». Michel Paysant, est en charge de la structuration de la recherche et responsable du laboratoire de recherche CCE (Céramique Comme Expérience), à l'ENSA de Limoges.



Vox silentii est un projet d'installation audio, vidéo et sculptural réalisé à partir d'une composition sonore et musicale de 11 partitions de musique écrites et générées par le mouvement des yeux. La technique utilisée pour l'écriture des partitions musicales est l'eyetracking, c'est-à-dire l'enregistrement des mouvements oculaires. En collaborant avec des médecins et des scientifiques, l'artiste met au point un dispositif qu'il appelle Eye Drawing. En chaînant les enregistrements sonores et musicaux à des imprimantes 3D céramique, cette musique est ensuite utilisée pour produire des pièces en porcelaine dont les vibrations de surface donnent une matérialité à l'écoute.

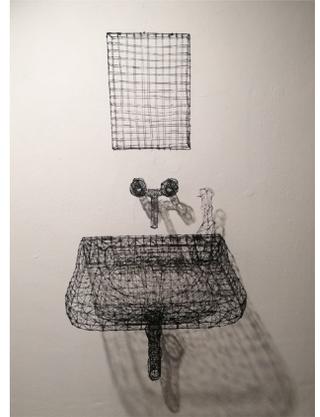
L'eye tracking (ou suivi du regard) désigne l'étude du regard (fixations, déplacements). On le traduit en français par oculométrie. L'oculométrie regroupe un ensemble de techniques permettant d'enregistrer les mouvements oculaires. L'oculomètre enregistre et analyse des images de l'œil capturées par des caméras pour calculer la direction du regard. Il permet d'obtenir avec une grande précision des tracés, des oscillations et déplacements des yeux et leurs positions constantes.

NIVEAU 1

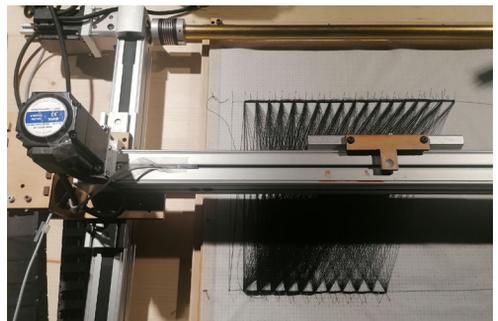
VOLET 2 : LE FIL DU CODE

L'exposition se poursuit sur la mezzanine au prisme du fil : de la carte perforée à l'origine de la mise en forme de lignes de code en matière – utilisées en particulier dans les métiers à tisser à partir du XVIIIe siècle –, aux circuits imprimés et aux filaments des impressions 3D.

SCHAERER PHILIPP (1972-) et **RETO STEINER** (1978-) : Respectivement un architecte et un artiste suisses. L'installation intitulée *The Closet. Phantoms of Reality* constitue une œuvre collaborative et montre une série de formes modèles sculpturales et abstraites d'appareils familiers et d'objets quotidiens mobiles. L'installation se présente comme un cabinet d'objets qui ont été reproduits 1:1 et réduits à des formes de surface tridimensionnelles sur la base de leurs contours. Ces objets renoncent à toute matérialité et propriétés solides. Ils apparaissent comme des dessins au trait dématérialisés à grande échelle, comme des images fantomatiques des objets originaux qu'ils représentent. Tous les objets exposés ont été délimités manuellement au moyen d'un stylo 3D. Le principe du stylo à filament plastique est comparable au fonctionnement d'un pistolet à colle chaude : un fil de matériau est chauffé à l'intérieur du stylo, distribué sous forme liquide à la pointe et se solidifie rapidement à température ambiante.



JEANNE VICERIAL (1991-) : Elle questionne les moyens de conception vestimentaire contemporains, et propose une alternative à la dichotomie sur-mesure/prêt-à-porter liée au système de la "fast fashion". Grâce à un partenariat avec MINES ParisTech, Jeanne Vicerial crée une machine permettant le tissage semi-automatique de vêtements sur-mesure avec un fil unique, en imitant la trame des tissus musculaires humains. C'est l'invention du « tricotissage ». Parallèlement, elle fonde le studio de recherche et de création Clinique vestimentaire.



APPROPRIATE AUDIENCES :

Collectif de designers, tatoueurs, ingénieurs, roboticiens, artistes de performance, éducateurs, chercheurs, inventeurs et cobayes. Créateurs de la première machine à tatouer robotisée «tatoué-e». Depuis les origines de leurs expérimentations, leur réflexion met à l'épreuve le dépassement des limites des défis techniques du tatouage de la peau humaine avec un robot. En détournant les aspects techniques des machines, ils en explorent les possibilités jusqu'au paroxysme qui se déploie par des performances et des mises en scène spectaculaires et participatives. Par leur processus, ils souhaitent remettre en question l'héritage, l'anthropologie, l'éthique de la culture du tatouage. Leurs tatouages sont des expériences conceptuelles, des performances qui cherchent à transformer notre façon de penser et concevoir à ces questions contemporaines.



LAURELINE GALLIOT (1986-) :

Indépendante, elle propose un design le plus souvent expérimental, issu de l'hybridation des techniques numériques : tablette à écran tactile, animation 3D, impression 3D. À travers le détournement de logiciels spécialisés, elle explore de nouveaux horizons formels et excelle particulièrement dans la modélisation et l'application de la couleur virtuelle.

« Ça a commencé sur l'iPad, mais mon fantasme ultime c'était de pouvoir peindre en 3D, et j'y suis parvenue avec les logiciels de réalité virtuelle que j'ai découverts au Disney Research Lab aux États-Unis. C'est une sorte de Photoshop en trois dimensions. Je mets un casque et je me munis d'une manette afin de peindre dans un espace virtuel. C'est ainsi que je suis arrivée à concevoir des objets en pleine gestuelle. »



AHMED FAIG (1982-) : Artiste visuel contemporain azerbaïdjanais qui est surtout connu pour ses tissages surréalistes intégrant des distorsions visuelles dans les tapis orientaux traditionnels. Il nous transporte au cœur de la culture persane de son pays ; l'Azerbaïdjan où le tissage traditionnel du tapis est inscrit sur la liste représentative du patrimoine culturel immatériel de l'humanité depuis 2010 (UNESCO). L'œuvre *Oiling*, présentée au sein de l'exposition du MIAM est la seule pièce présente dans une collection en France, empruntée à la Collection Musée Bargouin Clermont-Ferrand.



VARVARA & MAR : Varvara & Mar est un duo d'artistes formé par Varvara Guljajeva (1984-) et Mar Canet (1981-) depuis 2009. Dans leur pratique, ils aiment se confronter aux mutations sociales et à l'impact des technologies. *Circular Knitic* une approche lowtech de leur travail qui repose sur la conception et la fabrication numérique par open source. *Circular Knitic* a pour objectif d'intégrer la fabrication textile dans la culture des makers contemporains. Les artistes appellent cela « *la fabrication numérique douce*. Car nous travaillons avec des machines à tricoter depuis 2012. À cette époque, nous avons déjà une vision d'une machine à tricoter «re-prap». Et finalement, nous y sommes parvenus ou du moins avons lancé l'idée : *Circular Knitic* est une machine entièrement fabriquée en open source et produite à l'aide d'outils de fabrication numériques, qui permet ainsi d'être reproduite par tous ceux qui ont accès à une impression 3D et à une découpe laser. »

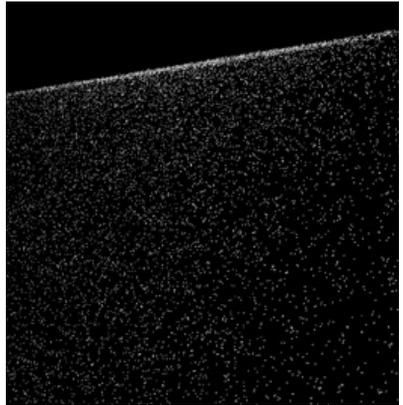


**MATTHEW
PLUMMER FERNANDEZ (1982-) :**

Diplômé du Royal College of Art, l'artiste britannique/colombien Matthew Plummer Fernandez travaille sur des supports physiques et numériques, examinant de manière critique et ludique l'interrelation des systèmes algorithmiques, de la culture populaire et des problèmes contemporains.



ANTOINE SCHMITT (1961-) : Antoine Schmitt interroge inlassablement les interactions dynamiques entre nature humaine et nature de la réalité. À l'origine ingénieur programmeur en relations homme-machine et en intelligence artificielle, il place maintenant le programme, matériau artistique contemporain et unique par sa qualité active, au cœur de ses créations pour révéler et littéralement manipuler les forces à l'œuvre. Avec une esthétique précise et minimale, il pose la question du mouvement, de ses causes et de ses formes.



MUSÉE INTERNATIONAL DES ARTS MODESTES

23, Quai Maréchal de Lattre de Tassigny 34200 Sète

Tél. 04 99 04 76 44 miam@ville-sete.fr miam@miam.org www.miam.org

Le musée est ouvert du 17 février au 31 mars
du mardi au dimanche de 9h30 à 12h et de 14h à 18h
Du 1er avril au 30 septembre du mardi au dimanche de 9h30 à 18h

Les droits d'entrée du MIAM

Adultes : 5,60 € / 10-18 ans, étudiants : 2,60 €

Groupes de plus de 10 personnes : 3,60€ / Groupes scolaires : 25 € par classe

Gratuit le 1er dimanche du mois, pour les moins de 10 ans, les demandeurs d'emploi et les groupes scolaires sétois.

VISITES COMMENTÉES

Toute l'année : le premier samedi du mois à 15h, avec Bernard Belluc, co-fondateur du MIAM

Visite guidée sur rendez-vous pour les groupes

Contact : 04 99 04 76 86

LA PETITE ÉPICERIE est le service pédagogique du Musée International des Arts Modestes à Sète, avec les enseignantes de l'école des Beaux-arts : Vanessa Notley, Claire Giordano et Vanessa Thevenot Piris, et des artistes invité.e.s

LES ATELIERS ENFANTS/ADOS (DE 3 À 18 ANS)

CONSULTEZ LE PROGRAMME DE LA PETITE ÉPICERIE SUR BEAUXARTS.SETE.FR

TARIF DES ATELIERS

5,50 € les deux heures

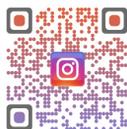
réservation au 04 99 04 76 44

SUIVEZ-NOUS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX !!!

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/PETITEEPICERIEDUMIAM](https://www.facebook.com/petiteepiceriedumiam)



FACEBOOK MIAM



INSTAGRAM MIAM



INSTAGRAM PETITE ÉPICERIE

