

LES TANNERIES
CENTRE D'ART CONTEMPORAIN
D'INTÉRÊT NATIONAL



234 RUE DES PONTS
45200 AMILLY
T. 02.38.85.28.50
WWW.LESTANNERIES.FR

THOMAS BARAX
QUENTIN DEMARIA
MAGUELONE FAIVRE D'ARCIER
NOA GAUTHERON
EMMANUEL HUGNOT
THÉO JACQUET

Dis[players]

DOSSIER
DE PRESSE

YOAN LAPÈGUE
SÉLIA LATIEULE
ETIENNE MOSNIER
LUCAS PIPARD
AMÉLIE SAMSON ET
EVA VEDEL (COLLECTIF KAÏROS)

DU 3 FÉV.
AU 25 FÉV. 2024

VISUEL CRÉÉ PAR QUENTIN DEMARIA POUR L'ESAD ORLÉANS



esad_orleans



ÉDITO

Constituée en archipel de situations, l'exposition *Dis[players]* présente 12 artistes : étudiants hier - diplômés de l'ÉSAD d'Orléans -, ils mettent en scène au Centre d'art contemporain Les Tanneries diverses installations : étagères remplies de bocaux aux infusions colorantes, *displays* technologiques, tapis et territoires offrant une itinérance créative propice au vagabondage et à l'introspection.

Olivier Bouton, scénographe de l'exposition, dessine un territoire fragmentaire, aux espaces ouverts. Proche d'un monde à la *Dogville* (Lars von Trier), la scénographie offre une expérience immersive suggérant un territoire intimiste. Volontairement dépouillé, le plateau transporte le visiteur en lisière d'un espace théâtral qui favorise l'émergence des fictions.

Environnements disjoints, espaces disloqués, ruines, il se joue en ces lieux la rencontre à la fois de la dislocation de Benoît Goetz, de la déconstruction de Jacques Derrida et du situationnisme de Guy Debord.

Plongée dans l'ombre, elle offre paradoxalement des visibilitées. Entre chaque *display* des espacements favorisent la circulation du regard autant que le passage vers d'autres univers.

La mise en scène fait jouer le triple sens du mot pièce : l'exposition se faisant aussi bien espace théâtral, chambre d'un logement, œuvre.

Chaque situation est comme autant de points de repère, d'ilots auxquels s'accrocher, dans un monde où les certitudes vacillent, où l'illusion se met à exister, à l'instar des *pop-ups* de **Maguelone Faivre d'Arcier** qui semblent tout droit sortis des écrans informatiques.

Malgré son caractère fragmenté, l'exposition offre des présences familières et rassurantes : cuisine, étagères, tapis, chaises, lit, bureau, dessertes et petits mobiliers d'appoint. De cette familiarité apparente surgit néanmoins de l'étrangeté.

Certaines situations favorisent l'émergence de présences spectrales ; qu'il s'agisse des images fantomatiques de **Thomas Barax** ou des présences hertziennes de **Lucas Pipard**. Quelque chose de l'ordre du passe-muraille se joue ici.

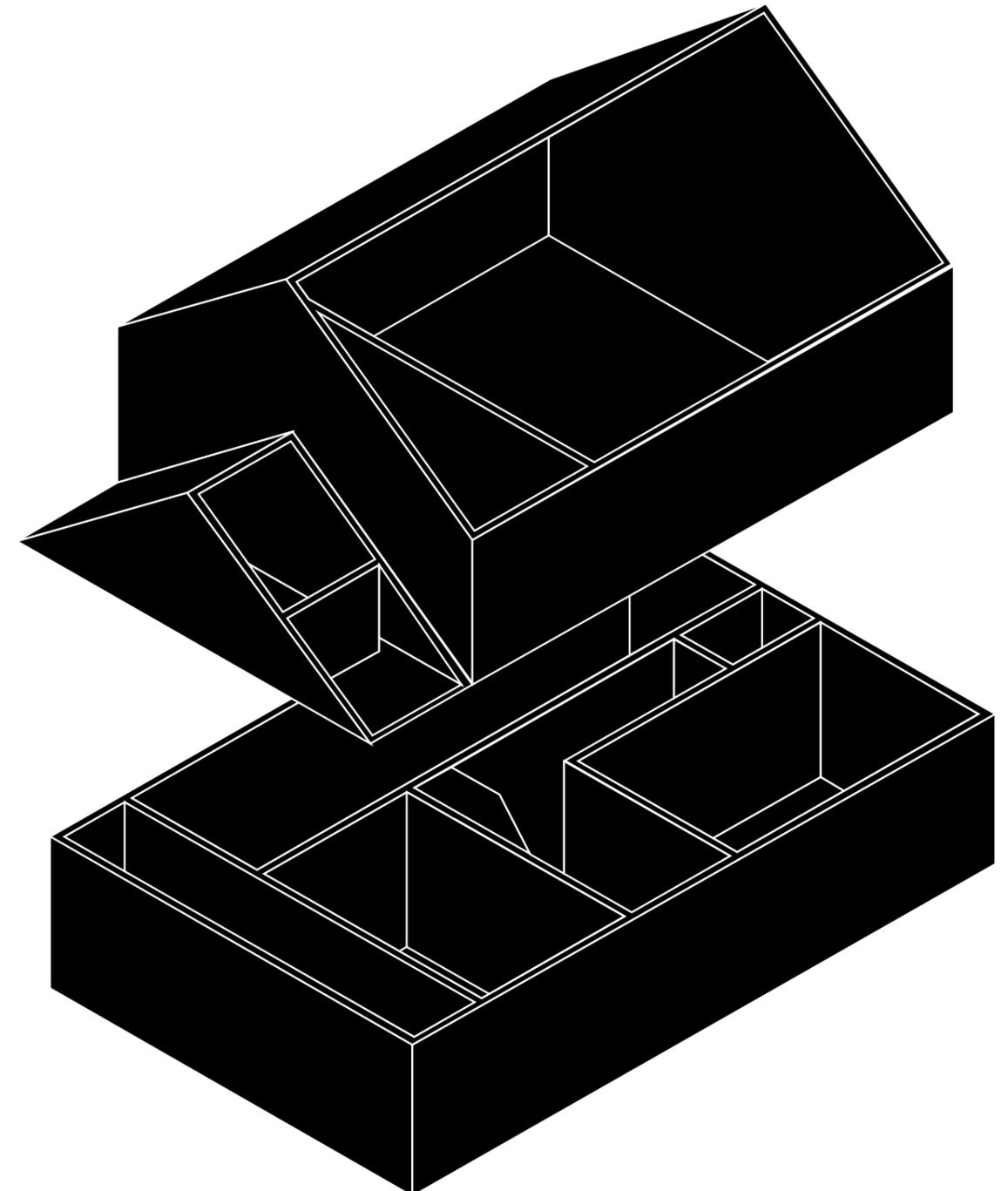
Évoluant entre réalités et fictions, le visiteur passe d'un espace à un autre, se faisant à la fois explorateur de territoires, archéologue des médias, enquêteur à la recherche de traces d'une civilisation révolue ou à venir.

La fresque basse résolution de **Yoan Lapègue** figure au mur des appareils hors d'âge, opérant la convergence de multiples temporalités techniques et technologiques, tandis que les numérisations spatiales de **Quentin Demaria** dessinent des espaces aux contours incertains, tels des vestiges hors du temps.

Des ossements mutants, vestiges d'une réalité passée, contaminés par un virus numérique, interrogent le thème des vanités en art. Imprimées en 3D à partir de poudre minérale, ces pièces, imaginées par le collectif **Kaïros**, **Eva Vedel** et **Amélie Samson**, nous racontent une nature artificiellement modifiée. Et naturellement fragmentaire.

Si l'artificialisation du monde a lieu, elle n'exclut pas pour autant une relation de proximité avec la nature, à l'instar des expérimentations végétales de **Sélia Latieule** et des chimères d'**Emmanuel Hugnot** qui opèrent, via l'impression 3D céramique, la rencontre de formes géométriques primitives et de roches.

Aux univers futuristes (**Noa Gautheron**, **Maguelone Faivre d'Arcier**) et rétrofuturistes (**Yoan Lapègue**, **Quentin Demaria**, **Lucas Pipard**), se mêle l'actualisation de techniques oubliées (**Étienne Mosnier**). L'ensemble génère les contours d'un « habitat » hors du temps qui brouille les repères spatio-temporels classiques, l'esquisse d'une figure d'un lieu partagé ou milieu traversé de vies dont la découverte en ferait apparaître les apparentements⁽¹⁾.



Quentin Demaria
Architecture de mémoire
Photo et courtesy de l'artiste

L'exposition est marquée par la présence d'appareils, d'ordinateurs, de dispositifs techniques (écrans, machines diverses) qui sont transformés, bricolés, sur le plan de leurs protocoles de fonctionnement. Un dialogue s'instaure avec les machines.

Actualisant des techniques anciennes par le recours à des technologies nouvelles, plusieurs artistes perturbent les repères traditionnels et l'assignation d'une technique à une époque. Prenant le contre-pied des usages normalisés des technologies, ils s'affranchissent des réglages classiques afin de faire émerger leur potentiel génératif et performatif.

Des relations sont alors établies entre les machines et les programmes qui les pilotent, l'information qu'elles traitent et la façon dont le code informe un résultat.

Si certains *displays* semblent tout droit sortis de récits de science-fiction, les univers proposés ne nient pas le réel ; les appareils le captent, l'enregistrent, le numérisent, le scrutent, le diffusent ou le restituent simultanément. La médiation qu'opèrent les appareils implique cependant des mutations, des phénomènes de traduction, de sorte que le résultat, passé à travers le média, s'en trouve changé. Pas de répétition du réel, mais une transformation de ce dernier, en lisière de son invention.

Les espaces imparfaitement retranscrits des scans 3D de **Quentin Demaria**, les effondrements de matières des impressions 3D d'**Emmanuel Hugnot**, l'intérêt de **Yoan Lapègue** pour la basse résolution, attestent d'un intérêt pour des univers volontairement bruts où les irrégularités révèlent les phénomènes et la technique plutôt qu'elles ne les trahissent.

Dis[players] propose également de tendre vers un degré zéro de l'expérience, venant déjouer les habitudes préalablement acquises et permettant d'atteindre un essentiel dans un monde où tout ne s'est pas encore effondré. **Yoan Lapègue** part en quête d'un langage Bêta élémentaire, demandant le moins de ressource possible, anticipant un monde où les ressources viendraient à manquer, **Théo Jacquet** propose d'arpenter avec le minimum de matériel le chemin de halage du canal d'Orléans à Montargis dans des conditions proches de l'état de survie, tandis que **Sélia Latieule** déploie une approche expérimentale de matières vivantes à partir du glanage de ressources naturelles de proximité.

Ces états et réalités fragmentaires sont les pièces d'un puzzle que cette exposition vous propose de combiner. À vous [*players*] de [*dis*]jouer !

Sophie Fétro et Éric Degoutte

⁽¹⁾ Dis[players] s'inscrit dans le programme artistique (2024/2025/2026) intitulé *Nos Maisons Apparentées* du Centre d'art contemporain dont l'enjeu est de resituer les cadres d'une expérience artistique partagée dans le temps d'un contemporain qui les lie doublement l'un à l'autre.

Co-commissariat :

Sophie Fétro, chercheuse, théoricienne du design, enseignante à l'École des Arts de la Sorbonne et directrice adjointe de l'Institut ACTE - Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.
Éric Degoutte, directeur et responsable de la programmation des Tanneries.



Lucas Pipard
Word Wide Wave
Photo et courtesy de l'artiste

SAISON #8 – CYCLE 2 DIS[PLAYERS] DIPLOMÉ.E.S ET POST-DIPLOMÉ.E.S 2023 DE L'ÉSAD ORLÉANS

Commissariat : Sophie Fétro
et Éric Degoutte
Vernissage le samedi 3 février 2024
à partir de 14h30

Navette gratuite Orléans < > Les Tanneries
Aller : départ depuis Orléans à 13h30, Théâtre
d'Orléans, Boulevard Pierre Ségelle
Retour : départ depuis Les Tanneries à 18h

Visite presse sur demande

-
Infos et réservations avant le 2 février 2024
(nom et numéro de téléphone)
02.38.85.28.50 / contact-tanneries@amilly45.fr

Dans le prolongement de *Nos Maisons Apparentées*, programmation artistique sur 3 années, l'équipe des Tanneries vous invite à découvrir le second cycle d'exposition de sa 8^{ème} saison artistique. Une saison qui ouvre un horizon de possibilités infinies, rythmé par des expériences intimes et collectives de lieux partagés, communs et quotidiens arpentés au gré de voyages réels, mentaux et poétiques. Accueillant tour à tour des trajectoires intérieures fragiles et singulières, les Tanneries se font la demeure de réflexions interrogeant la symbolique du *chez-soi*. C'est ainsi que l'idée de maison - *The Infinite House* de Marco Godinho - mute vers la forme d'un *habiter ensemble*, accueillant celui des diplômé.e.s et post-diplômé.e.s 2023 de l'École Supérieure d'art et de design d'Orléans (ÉSAD). Les Tanneries vous convie à découvrir l'exposition *Dis[players]* des diplômé.e.s et post-diplômé.e.s 2023 de l'ÉSAD Orléans visible dans la Galerie Haute du 3 février au 25 février 2024.

Co-commissariée par Sophie Fétro, théoricienne du design et chercheuse sur les modalités de conception et de production de forme, cette exposition présentera chacun des diplômé.e.s et post-diplômé.e.s à travers leur investissement dans le champ du design des médias et du design des communs, entre objets, espaces de vie et contextes connectés, entre numérisation et réalités, entre communication et commutation. Au cœur de cette exposition collective, les jeunes artistes s'emparent de la question des média techniques actuels pour en interroger la nature - objets algorithmiques, computationnels et connectés - et les effets pluriels - sur la culture, l'écriture, l'image, les sens, les rapports sociaux - mais également du design d'espace, interrogeant les notions de cohabitation, réaffectation et régénération.

Des questionnements qui viendront ponctuer l'espace d'exposition, construit comme un cheminement, un itinéraire vers autant de perceptions individuelles que plurielles - celles des *Dis[players]*. De l'élaboration à la mise en place des dispositifs de représentation (*display*) aux artistes se faisant les acteurs d'une seule partition (*players*), les Tanneries offrent un cadre et des espaces mouvants et adaptables aux artistes comme aux publics afin de favoriser l'émergence d'une multiplicité de gestes et de points de vue. À la fois commun et différencié, le dispositif scénographique pensé par le scénographe Olivier Bouton permet de révéler une communauté d'esprits tout en mettant en lumière la variété des œuvres, des gestes conçus par les jeunes créateurs comme autant de regards portés sur leurs disciplines et leur capacité à renouveler notre manière d'appréhender le monde dont nous faisons partie intégrante et à faire advenir des présences inattendues.



Emmanuel Hugnot
Rock_2301
Photo et courtesy de l'artiste

L'invitation faite par Les Tanneries - Centre d'art contemporain aux diplômés et post-diplômés 2023 de l'ÉSAD Orléans d'investir l'espace de la Galerie Haute d'une exposition collective s'inscrit dans la lignée d'une collaboration au long cours entre les deux établissements, initiée depuis l'ouverture du Centre d'art en 2016 et renforcée d'année en année. Cette collaboration est développée dans un esprit d'accompagnement et de « fabrique des parcours » des futurs ou jeunes professionnels de l'art que portent et déploient Les Tanneries à travers des dispositifs variés, en lien avec l'ensemble des acteurs du territoire et en particulier avec les écoles supérieures d'art de la Région Centre - Val de Loire. Cet esprit repose sur des principes de formation et de professionnalisation artistiques.

Les projets et partenariats mis en place avec l'ÉSAD Orléans permettent ainsi d'interroger des formes de continuités, de complémentarités et de prolongements qui se jouent entre une école supérieure d'art et un centre d'art contemporain, que ce soit dans la conception du geste créatif lui-même ou encore dans son contexte de mise en œuvre ; que ce soit dans la considération de formes hétérotopiques qui se manifestent de l'atelier au lieu d'exposition, dans celle des états discursifs qui se signifient au fil du langage scénographique ou bien dans le besoin d'envisager le geste artistique comme geste *situé*.

Cycle 1

Octobre : Marco Godinho, *Un vent permanent à l'intérieur de nous*, Tous les espaces.

Cycle 2

Février : Diplômé.e.s et post-diplômé.e.s 2023 de l'École supérieure d'art et de design d'Orléans, *Dis[players]*, Galerie Haute.

Un co-commissariat de Sophie Fétro, designer et théoricienne de design, maître de conférence en esthétique et sciences de l'art.

Benjamin Mouly, *Toucher de bouche*, Verrière et Petite Galerie.

Mars : Romain Kronenberg, un commissariat de Meris Angioletti, Grande Halle - Clément Bagot, Galerie Haute.

Cycle 3

Juin : Lydie Jean-Dit-Pannel, Galerie Haute et Verrière - Jeunes diplômé.e.s de l'École nationale supérieure d'art de Dijon, Petite Galerie - Richard Long, Grande Halle.

Un commissariat de Bénédicte Ramade.



Maguelone Faivre d'Arcier
Hyper
Photo et courtesy de l'artiste

UN PARTENARIAT AVEC L'ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DE DESIGN D'ORLÉANS

L'École supérieure d'art et de design d'Orléans (ÉSAD Orléans) est un établissement supérieur d'enseignement artistique public, sous tutelle pédagogique du Ministère de la Culture et du Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Innovation, qui forme environ 320 étudiants, de la classe préparatoire au troisième cycle.

Le projet artistique et scientifique de l'ÉSAD Orléans consiste à se saisir prioritairement des enjeux de l'environnement numérique, à l'intersection des problématiques technologiques, industrielles, écologiques et politiques. Son unité de recherche, l'ECOLAB, se concentre sur les relations entre les êtres humains et les êtres non-humains.

Le Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP) est une formation en 2 ans valant grade Master (Bac +5), au cours de laquelle les étudiant·es construisent leur parcours en développant un projet plastique personnel.

Le DNSEP option design de l'ÉSAD Orléans propose 2 mentions :

- Design des Média
- Design des Communs

Le parcours Design des Média consiste à s'emparer des médias techniques (aujourd'hui principalement les appareils numériques et les réseaux) pour en mesurer les effets sur la culture, l'écriture, la lecture, l'image, le son, le corps, les sens, les rapports sociaux. Il cherche à agir sur ces effets, renouvelant ainsi les pratiques du graphisme, de la typographie, de l'édition et de l'image.

Le design des communs est au service de ce dont tout le monde a l'usage, qu'il s'agisse d'entités naturelles (par ex. : un fleuve et ses écosystèmes.), d'entités patrimoniales, immatérielles ou matérielles, ou encore des logiciels et des données informatiques. En se concentrant sur l'usage et les conditions de cet usage, il propose des modalités de cohabitation, de gouvernance et de circulation des objets et des espaces ainsi que des stratégies et tactiques de transitions.

Le Diplôme Supérieur de Recherche en Design (DSRD) est un diplôme d'établissement de troisième cycle reconnu par le ministère de la Culture et délivré au bout de trois ans de recherche. Le DSRD de l'ÉSAD Orléans comporte quatre mentions articulées aux programmes de recherche en art et design de l'unité de recherche ÉCOLAB. La mention "Sculpture des données" rattachée au programme "Objects, Crafts & Computation" forme les futurs designers et artistes à la création d'objets matérialisant les données en associant les procédés de fabrication numériques et les savoir-faire relatifs aux matériaux (céramique, bois, métal, textile, etc.).



Thomas Barax
Appareils latents
Photo et courtesy de l'artiste

REMERCIEMENTS

À Beatrice Barruel, présidente du conseil d'administration de l'ÉSAD ainsi qu'à Emmanuel Guez, directeur de l'ÉSAD, Catherine Bazin, responsable de la vie professionnelle et des événements, et l'ensemble des personnels de l'ÉSAD.

Sophie Fétro remercie Éric Degoutte, l'équipe des Tanneries, Emmanuel Guez et l'ÉSAD Orléans pour l'invitation à être co-commissaire de cette exposition ainsi que l'Institut ACTE et l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, son institution de rattachement.

Sophie Fétro adresse également ses félicitations aux exposants, étudiants et artistes aujourd'hui, pour la qualité du travail et la tenue des échanges lors de la préparation de cette exposition.

AUTOUR DE L'EXPOSITION

>> vernissage le samedi 3 février 2024, à partir de 14h30

Plus d'informations à propos de notre programmation à retrouver sur notre site internet www.tanneries.fr



Yoan Lapègue
Autre point de vue autour du feu
Photo et courtesy de l'artiste

PRÉSENTATION DES ARTISTES DE L'EXPOSITION *DIS[PLAYERS]*

Thomas BARAX

DNSEP design des communs

« Mêlant histoire du design et archéologie des médias, Thomas Barax exhume des dispositifs anciens afin de prendre du recul sur le rapport que nous entretenons avec nos objets du quotidien. Comme socle à ses projets, il réactive des outils et des procédés pré-numériques, moyen pour lui de casser des stéréotypes de représentation et d'utiliser ces mediums comme supports de vulgarisation et de partage de connaissance. L'innovation ne pouvant être le seul composant du progrès, il lui semble essentiel de renouer avec des savoirs passés et que la promotion d'une formation et d'une utilisation consciente de nos objets techniques doit être une notion forte de nos créations contemporaines, afin d'entrevoir d'autres voies que celle du solutionnisme technologique. » (sic)

Quentin DEMARIA

DNSEP design des média

« Son domaine de recherche vise à questionner le rapport que nous entretenons avec les technologies numériques depuis que celles-ci se sont imposées dans notre quotidien et dans nos usages, et particulièrement dans notre rapport à la conservation d'une archive personnelle au vu de la dématérialisation de nombres de nos supports mémoriels. Photographies, documents textuels, fichiers audios, tous ces éléments venant peupler notre boîte à souvenirs prennent aujourd'hui place dans des disques durs et autres supports de stockage numérique. Quentin Demaria redonne corps à ces supports en les rassemblant au sein d'univers virtuels numériques en trois dimensions, et définit ces "territoires atopiques" comme de véritables lieux de mémoire avec comme partis pris d'user du virtuel comme support au réel. » (sic)

Maguelone FAIVRE D'ARCIER

DNSEP design des média

« Maguelone Faivre d'Arcier articule sa recherche autour des effets profonds des médias et plateformes numériques sur l'humain, qu'ils soient sociologiques, psychologiques, psychiques, physiques, et de ce qui leur est inhérent. L'essence de son travail est une recherche théorique liée à une recherche sensorielle dont l'ambition est d'apporter une compréhension et une prise de conscience collective, sur la base de son existence et expérience virtuelle. Depuis petite, les outils numériques et Internet agissent sur elle comme une forme de surexistence, ils rompent avec l'impossible et avec les limites, lui donnant la sensation de vivre plus intensément dans une autre forme de réalité, *online*. Plus elle grandit et plus elle devient nostalgique de ces formes, espaces et rencontres numériques, et questionne donc cette surproduction de réalité, l'hyperréalité. » (sic)



Thomas Barax
Appareils latents
Photo et courtesy de l'artiste



Quentin Demaria
Nuée
Photo et courtesy de l'artiste



Maguelone Faivre d'Arcier
Hyper
Photo et courtesy de l'artiste

Noa GAUTHERON

DNSEP design des média

« Artiste plasticienne et live-codeuse, Noa Gautheron a une pratique pluridisciplinaire à l'intersection des arts numériques (art vidéo, design sonore/expérimental, live coding) et des arts plus traditionnels (dessins, peintures, illustrations). Son travail démarre avec la volonté de faire coexister visuel et son.

En tentant de se réappropriier le live-coding*, la question du corps, du mouvement s'est greffée à son univers artistique et c'est par l'intermédiaire de la performance qu'elle tisse un lien entre ses différentes dimensions.

Noa essaie de s'infiltrer dans des milieux d'arts numériques hyper masculins, comme la scène du live-coding*. Elle s'inscrit dans le courant cyberféministe. Et revendique la figure du cyborg, théorisé par Donna Haraway, qui court circuite les distinctions entre humains et animal, entre homme et femme, imposé par un patriarcat hégémonique, qui rejette la recherche d'un idéal de pureté pour embrasser la contamination, pour favoriser la porosité des savoirs, pour en promouvoir l'hybridation. C'est par cette revendication et recherche commune que Noa et Sélia ont décidé de travailler ensemble et de lier leur univers plastiques. » (sic)

*live-coding: une discipline où les musicien.ne.s créent et modifient la musique en temps réel à l'aide de lignes de code informatique.

Emmanuel HUGNOT

DSRD - Objet Craft and Computation

>> <https://emmanuelhugnot.com/>

« Emmanuel Hugnot est un designer spécialisé dans une pratique d'artisan numérique, mêlant savoir-faire traditionnels à des technologies de fabrication numérique et de computation.

En mêlant sa curiosité technique et son savoir-faire computationnel avec une sensibilité pour les matériaux, c'est au travers de mobiliers, d'objets utilitaires et décoratifs que Emmanuel projette les étapes de sa recherche orientée vers une voie soutenable et ouverte.

Aujourd'hui, il travaille avec plusieurs entreprises, laboratoires de recherche, designers et artistes pour les accompagner dans l'élaboration de projets pour la fabrication additive, la computation et le développement de machine-outil.

Il mène également une activité de production d'objets uniques ou en petites séries pour des designers ou artistes à l'international. » (sic)



Noa Gautheron
Women's orchestra #1
Music Backpack #1
Photo et courtesy de l'artiste



Emmanuel Hugnot
Rock_2302
Photo et courtesy de l'artiste



Emmanuel Hugnot
Rock_2204
Photo et courtesy de l'artiste

Théo JACQUET

DNSEP design des communs

« Théo Jacquet est architecte et designer. La marche est au cœur de sa pratique. Elle est l'outil qui lui permet de s'extraire de la vitesse et des modes d'habiter l'espace, public comme privé, désincarné, à l'apogée de l'automobile, de la mondialisation, de la standardisation, d'une économie de l'attention... d'une accélération globale du monde. Prendre la décision de marcher, pour ralentir, en quête de témoignages, de pistes, de fragments de la réalité d'un territoire lui permet de renouer avec une intensité d'écoute des lieux que nous habitons et de ses habitants pour se re-situer. » (sic)

Yoan LAPÈGUE

DNSEP design des médias

>> <https://yoanlapegue.site/>

« Originaire des Landes, le travail de Yoan Lapègue explore un va-et-vient constant entre les plages et les blockhaus de la côte atlantique, où il puise son inspiration, collectant des matériaux graphiques dans le dessin et la photographie et ses périodes hors des Landes, consacrées à la réinspection de ces matériaux et à la création d'œuvres explorant les récits de son enfance. En tant qu'artiste plasticien, il s'inscrit dans les arts graphiques et les pratiques numériques hybrides, avec un intérêt marqué pour l'archéologie des médias.

Cherchant à mettre en scène des fictions qui explorent ses imaginaires de l'enfance, c'est à travers des performances sonores et des installations qu'il développe une exploration de la basse définition et des médias hybrides, interrogeant la mémoire collective et ses mythologies personnelles. » (sic)

Sélia LATIEULE

DNSEP design des médias

« Plasticien.ne, Sélia Latieule articule sa pratique autour de sa relation avec différents territoires. Ici, il s'agit du « dhuys », une digue orléanaise multi-centenaire et en ruine, qui a donné son nom aux îles qui s'y sont accolées. La marche, la danse et l'errance dans ce lieu l'ont guidé.e vers une collaboration avec les plantes et leurs couleurs, lentement, au fil des saisons. Cet apprentissage de la couleur végétale lui a permis d'intégrer une communauté de cueilleur.se-coloristes, de mener des recherches collectives et de diversifier sa pratique.

Influencé.e, entre autres, par les travaux d'Aniara Rodado, d'Ana Mendieta, de Diane Trouillet et de Cy Lecerf Maulpoix, iel s'inscrit dans les courants transhackféministe et d'écologie queer, qui, dans la lignée de Donna Haraway, rejettent les distinctions binaires d'une système patriarcal hégémonique et s'opposent à la recherche d'un idéal de pureté, en faveur de la contamination, de la porosité des savoirs, de leurs hybridations. » (sic)



Théo Jacquet
Claie de portage et de collecte
Photo et courtesy de l'artiste



Yoan Lapègue
Autre point de vue autour du feu
Photo et courtesy de l'artiste



Sélia Latieule
Couleurs vivantes
Photo et courtesy de l'artiste

Etienne MOSNIER

DNSEP design des communs

>> <https://etienne-mosnier.netlify.app/>

« Située à l'intersection entre technologie et création, la pratique d'Etienne Mosnier repose sur une réflexion de l'usage qui est fait des ressources, notamment au niveau local. Il porte également un intérêt particulier pour les techniques de fabrication numérique.

Originaire de la commune d'Epernon, il axe sa recherche sur les savoirs de la pierre, héritage patrimonial de ce territoire. Son processus créatif consiste à réemployer les rebuts de l'industrie de la pierre, en se situant dans une reprise active de savoirs aujourd'hui perdus.

Sa volonté est donc de partager, transmettre une histoire patrimoniale, qu'il considère en tant qu'héritage vivant, à travers la mise en place de "microlabs", inspirés des écrits de Michel Bauwens sur la notion de cosmocalisme. » (sic)

Lucas PIPARD

DNSEP design des média

>> <http://lbvp.org/>

« C'est en explorant les milieux Hacktivistes et indépendants que Lucas Pipard est amené à se rendre compte de différents angles morts de notre monde centré sur l'utilisation d'internet. Au-delà de la problématique de surveillance, c'est le sujet de l'impact écologique d'internet qui l'intéresse. En opposition avec son métier de base de designer industriel, il décide de faire de ce point de friction le centre de ses productions. L'impact écologique du numérique est titanesque et malgré son lexique léger et aérien, Internet est bel et bien une industrie lourde. C'est pourquoi au travers de son travail, il tente d'imaginer des alternatives qui questionnent la légitimité de notre infrastructure actuelle et qui ouvrent le champ des possibles sur des modes de communication plus résilients, se basant sur la réappropriation de matériel obsolète. » (sic)

Amélie SAMSON et Eva VEDEL (collectif Kairos)

DSRD - Objet Craft and Computation

>> <https://evavedel.com/>

>> <http://ameliesamson.com/>

« Le collectif d'artistes Kairos travaille autour des paradoxes que provoque la conception numérique, il cherche en permanence une tension entre intentionnalité et générativité. Loin d'accepter sans broncher l'univers des technologies numériques et virtuelles, les artistes cherchent plutôt à les mettre en critique et les exploiter pour créer de nouveaux protocoles de création. Leur approche est à la fois technophile et technophobe. Le Collectif Kairos accepte le numérique comme étant des techniques faisant partie de notre monde commun et pense qu'ils ne sont pas à bannir mais au contraire capables de contribuer à mettre en critique leurs dérives et aptes à générer de nouvelles façons de penser l'art et le design. » (sic)



Etienne Mosnier
Topo[graphie]
Photo et courtesy de l'artiste



Lucas Pipard
World Wide Wave
Photo et courtesy de l'artiste



Amélie SAMSON et Eva VEDEL
(collectif Kairos)
Mutation
Photo et courtesy du collectif
d'artistes

NOS PARTENAIRES

Le Centre d'art contemporain Les Tanneries, labellisé d'intérêt national par le Ministère de la Culture depuis avril 2022, est porté par la Ville d'Amilly. Il reçoit le soutien du Ministère de la Culture - DRAC Centre-Val de Loire, du Conseil Régional Centre-Val de Loire, du Conseil Départemental du Loiret, de l'Agglomération Montargoise Et Rives du Loing. Sa création a été cofinancée par le FEDER et le CPER, ainsi que par la Fondation Total dans le cadre de son partenariat avec la Fondation du Patrimoine. Cette opération est cofinancée par l'Union Européenne. L'Europe s'engage en Région Centre-Val de Loire avec le Fonds européen de développement régional.



En 2017, la Ville d'Amilly a reçu le Prix Régional Les rubans du Patrimoine pour la réhabilitation des Tanneries en Centre d'art contemporain.
En 2023, le prix du « Geste d'Or » est décerné à la ville d'Amilly, venant récompenser le projet architectural des Tanneries - Centre d'art contemporain.
Ces distinctions saluent ainsi la qualité d'un projet respectueux des espaces et de leurs natures réalisé par l'architecte Bruno Gaudin.



INFORMATIONS PRATIQUES

Les Tanneries
Centre d'art contemporain
234 rue des Ponts
45200 Amilly



Informations générales :

02.38.85.28.50

contact-tanneries@amilly45.fr

www.lestanneries.fr

Ouvert du mercredi au dimanche
de 14h30 à 18h
Entrée libre

Ouvert du mercredi au dimanche
de 14h30 à 18h. Entrée libre
Suivez-nous sur Facebook et Vimeo :

- lestanneriescac
- lestanneriescacamilly
- Les Tanneries, Centre d'art contemporain
- lestanneries_cacin

Contact presse & relations publiques :

Leni Menegazzo

communication-tanneries@amilly45.fr

Accès :

- Transports en commun depuis Montargis
Réseau bus Amelys
Ligne 5 Mirabeau < > Hôpital / Arrêt Tanneries
- Par le train depuis Paris
Ligne TER Paris - Nevers
au départ de la Gare de Paris Bercy
Ligne R du Transilien Paris - Montargis
au départ de la Gare de Lyon
Arrêt gare de Montargis
- Par la route depuis Paris
A6 direction Lyon, puis A77 Montargis,
sortie D943 Amilly Centre

