



**Arthur Debert**

projets choisis - 2026

<http://arthurdebert.fr>  
+33 6 45 06 02 47  
+49 163 1555 633  
[ar.debert@gmail.com](mailto:ar.debert@gmail.com)

Né en 1990 à Paris, Arthur Debert vit et travaille entre Nancy et Berlin. Arthur Debert est diplômé de l'École de l'Image à Épinal (2011), de l'École Supérieure d'Art de Lorraine à Metz (2013), et a participé à l'École Offshore à Shanghai (2014-2015), programme de recherche de l'École Nationale Supérieure d'Art et de Design de Nancy. Son travail a été présenté au Centre Dürrenmatt Neuchâtel (2025), la Triennale de la Jeune Création (Luxembourg, 2013 et 2021), à Korai (Chypre, 2023), des Rencontres Internationales Paris/Berlin (2021), du Ann Arbor Film Festival (Michigan, 2022), dans le cadre du Berlin Art Prize (2018) et primé au Festival du film indépendant de Berlin (2023).

Son travail prend forme dans la collaboration et l'échange, interroge la transmission et la survivance des savoirs qui s'inscrivent dans les anecdotes individuelles, les mémoires collectives et la technologie. Les aspects performatifs des objets porteurs de connaissances et de leurs processus de transition sont transcrits en installations, vidéos et éditions.



Charade, vue d'exposition, casino de Royat,  
Water marks, 2025 photographie © Marjolaine Turpin



*Charade, vue d'exposition, casino de Royat,  
Water marks, 2025 photographie © Marjolaine Turpin*



*Charade, vue d'exposition, casino de Royat  
Water marks, 2025 photographie © Bruno Silva*

## Charade

Installation vidéo in situ, 10', 2025.

L'installation immersive, conçue spécifiquement pour l'espace d'entrée d'un casino, inauguré comme salle de jeu en 1873, se déploie autour des notions de valeur, de cycles et de révolutions.

Les objets et symboles présentés composent une charade mystérieuse qui invite les spectateurs à spéculer sur l'environnement numérique et ses systèmes de valeur. La fresque, constituée de GIFs animés circulant librement sur Internet, évoque la question du droit d'auteur. Elle se conclut par l'intervention d'une entité magique qui semble remettre le monde à zéro, avant de le relancer à nouveau, ouvrant ainsi de nouvelles associations et significations.



*Les Outils-Bêtes, vue d'exposition, 69e Salon de Montrouge, Montrouge, 2026  
photographie © Aurélien Mole*



*L'atelier du Vidéaste, bois fraisé, plexiglas, 21 x 32 x 3 cm, 2024*  
*Mains négatives augmentées, dessin mural, curcuma, dimensions variables, 2024*



*The Videographer's Workshop, bois fraisé, plexiglas, 21 x 32 x 3 cm, 2024*

## Langues de bois

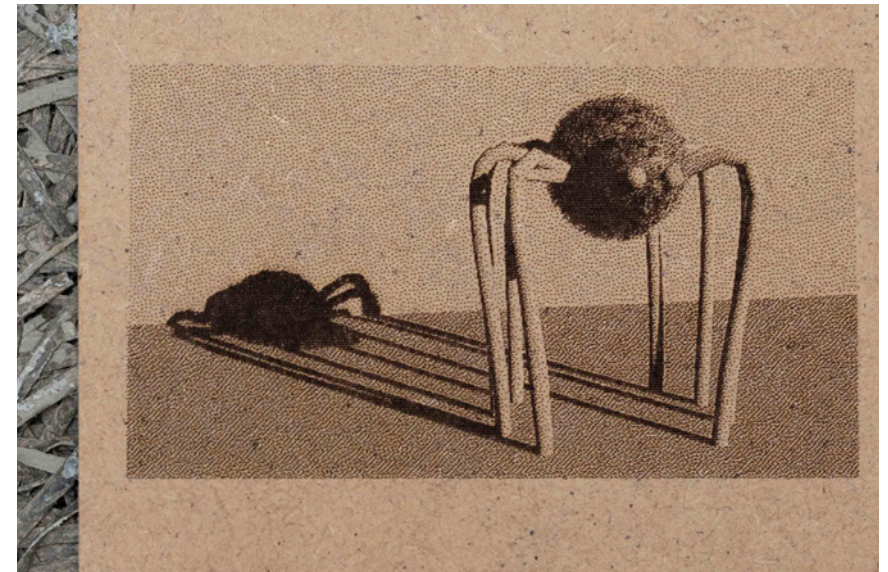
exposition solo - 2024.

Les gestes du travail manuel sont-ils en voie d'extinction ? Les animaux sont-ils devenus obsolètes ? L'exposition *Langues de bois* est le fruit d'une collaboration avec mon grand-père Gilles Fourtier, professeur de menuiserie à la retraite. Au centre de ce projet de recherche se trouve sa collection d'outils liés aux métiers de l'artisanat du bois, de la vannerie et du cuir (entre autres). Pour cette période de recherche à Nancy, nous nous sommes concentrés sur une sélection d'outils portant des noms d'animaux. La relation entre l'outil et l'animal étant parfois évidente, parfois moins visible, dans le ou les gestes qui y sont associés.

*Langues de bois* tente de faire se rencontrer les représentations de l'évolution et de l'extinction des espèces avec celles de la disparition des savoir-faire et des gestes du travail artisanal. Dans l'espace sont juxtaposées des techniques anciennes et des technologies nouvelles. Ainsi des images de synthèse en trois dimensions, de la gravure, de la sculpture sur bois assistée par ordinateur côtoient des outils parfois multiséculaires.

Émerge de ces échos l'histoire croisée d'une lente disparition. Les outils d'un côté, les espèces animales de l'autre, tous acteurs à part entière des débuts de l'humanité.

La place des animaux dans la société semble avoir opéré un glissement similaire à celui des outils. Jadis spirituels et magiques puis machinisés, commodifiés, mis à profit pour leurs "propriétés" et enfin jetés quand jugés dépassés.



*Les Outils-Bêtes, détail (rainette), Ergastule, 2024*



à gauche *La Conférence des Instruments savants*, vidéo, 4K, 8'36", couleur, son, 2024  
à droite *Les Outils-Bêtes*, installation, outils anciens, gravure laser sur carton et bois, 2024  
*Langues de bois*, 2024, vue d'exposition, Ergastule, Nancy, France



## La Conférence des Instruments Savants

video, 4K, 8'36", color, sound, 2024

Dans un amphithéâtre en bois construit en 1933 pour l'étude des animaux et des plantes, un groupe d'outils anciens assiste à une conférence qui semble porter sur les animaux et leurs mouvements, mais les outils comprennent peu à peu qu'il s'agit des êtres vivants qui leur ont donné leur nom et parfois même leur forme.

*La Conférence des Instruments savants,  
vidéo, 4K, 8'36", couleur, son, 2024*

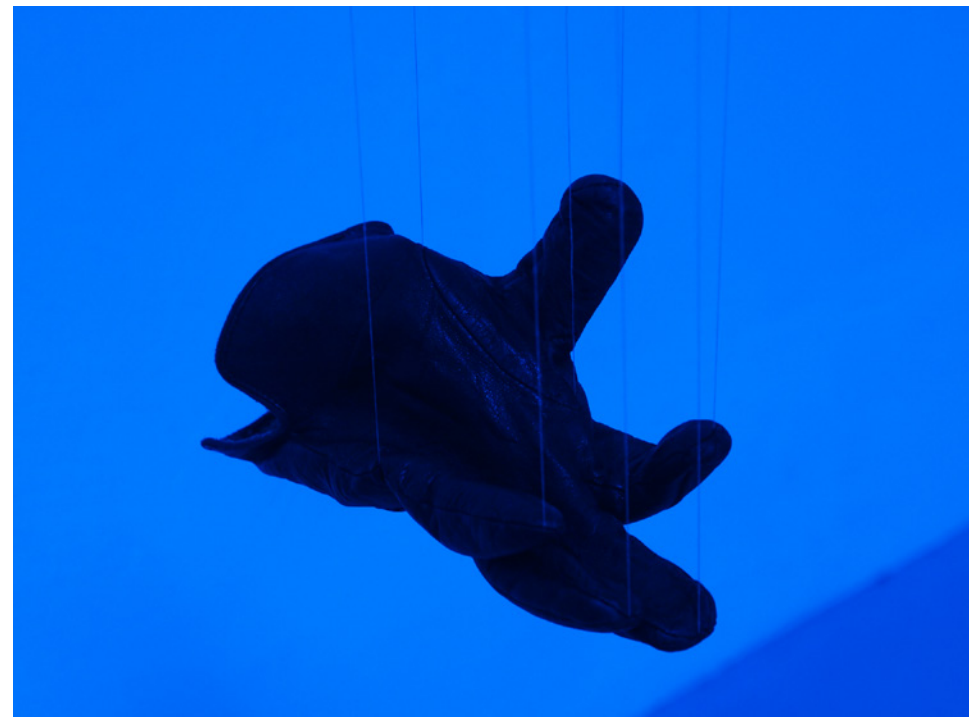
*lien vers la vidéo "La Conférence des Instruments savants":  
<https://vimeo.com/1024285245>*



*On the other hand*, exposition personnelle, 2024, vue d'installation  
LAGE EGAL (IN THE RACK ROOM), Berlin, Allemagne



*Strings (on the other hand), gants trouvés, fil, support métallique, 2024  
On the other hand, LAGE EGAL (IN THE RACK ROOM), Berlin*



*Strings (on the one hand), found gloves, thread, metal support, 2024  
On the other hand, LAGE EGAL (IN THE RACK ROOM), Berlin*

## Strings

Gants trouvés, fil, supports métalliques, série en cours - 2024.

Prototype d'une technologie très analogique, la plus simple des marionnettes *Strings* est un ensemble de gants trouvés qui peuvent représenter des personnages spécifiques. A revers d'une réalité augmentée ces manipulations propose de déplacer l'attention pour la renouveler. En activant ces textiles de manière ludique, le public est invité à découvrir des relations et des liens interchangeables entre l'animatrice et l'animé-e.



## Bird's view

2 channels video, son stereo, couleur, HD, 7''30', 2024.

Une vidéo est constituée d'images tremblantes prises dans la nature, apparemment à partir d'une caméra attachée au cou d'un chat ou à la tête d'un chien. Sur l'autre écran, on découvre les mouvements maladroits d'un caméraman imitant des serpents glissant sur le sol, des cerfs marchant dans la forêt ou des grenouilles sautant dans l'herbe. Ces métamorphoses synchronisées deviennent des énigmes cinématographiques qui interrogent notre rapport à la nature et la manière dont elle est influencée par la technologie. Comment regardons-nous les animaux ? Comment nous regardent-ils ? D'une part, cela montre la facilité avec laquelle l'espèce humaine s'identifie aux autres espèces, mais d'autre part, cela montre aussi comment des comportements complexes sont simplifiés et adaptés à la supposée supériorité de l'espèce humaine sur l'animal.

## Stones & Stones Ltd.

exposition personnelle, sortie de résidence, 2023.

Le projet Stones & Stones Ltd. à Korai Art Space à Nicosie ouvre une conversation autour de l'influence des découvertes scientifiques sur les récits de notre interaction avec la nature.

Les «fibres magiques» issues des pierres du village d'Amiantos, à Chypre, où se trouvait la plus grande mine d'amiante d'Europe, ont inspiré des jeux et des dialogues imaginaires sur le temps géologique, la transmission des connaissances et les menaces pour la santé humaine.

Deux pierres, protagonistes d'une vidéo animée sur deux écrans, racontent l'histoire de l'amiante entre deux moments de complicité. Elles sont elles-mêmes criblées d'amiante et portent des plaques d'immatriculation d'archives. En écoutant leurs interactions, le public est invité à jouer à *the game*. Basé sur des jeux de société tels que le *Backgammon* (populaire à Chypre), il a été inspiré à l'origine par le jeu royal égyptien d'Ur (3000 av. J.-C.).

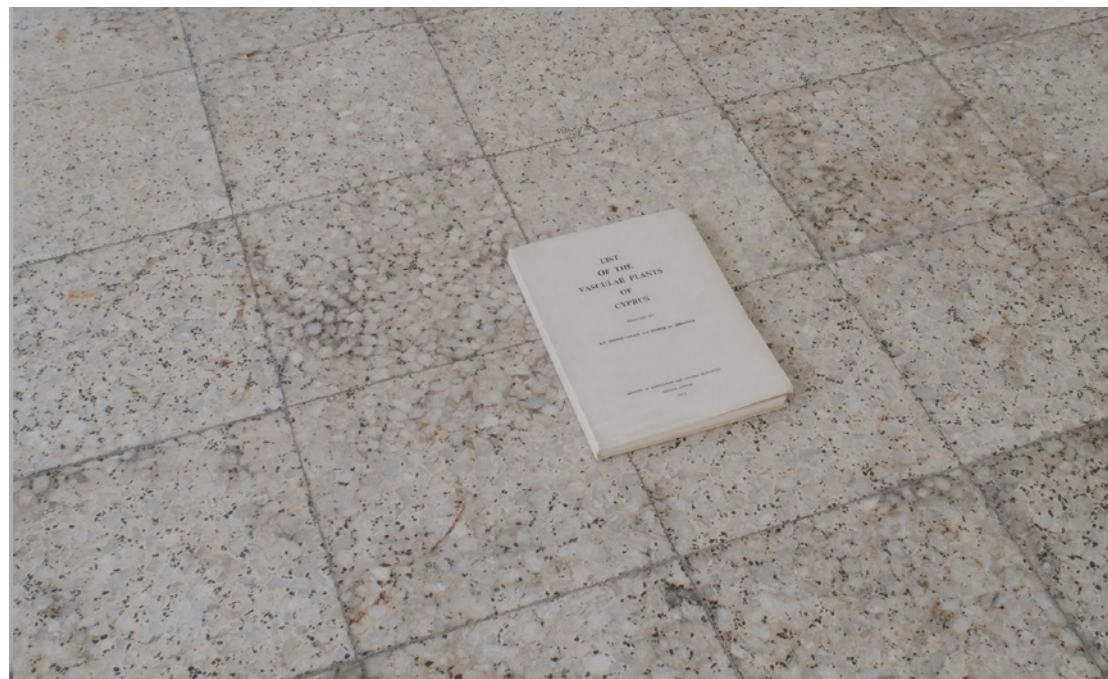
En manipulant des coquilles d'escargot, des pierres d'amiante et des cosses de fruits, des sentiments mitigés sur l'utilisation des matériaux naturels deviennent tangibles.

La phrase *Can it be that those in power are on the verge of repeating a senseless and deadly mistake?* est imprimée sur des bouteilles en verre à emporter. Les visiteurs sont invités à les remplir d'eau potable provenant directement de l'ancienne mine d'Amiantos. Cette citation est tirée du jeu vidéo *Final Fantasy 6* (1994), dans lequel les joueurs sont plongés dans un monde où l'entité dirigeante tire profit de l'extraction d'un minerai appelé «*magie*». L'amiante a été utilisé à maintes reprises pour des tours de magie, par exemple dans la Rome antique : sous la forme de nappes, il était jeté au feu, ce qui faisait disparaître magiquement les taches de vin rouge en quelques secondes. Au cinéma, le minéral était parfois utilisé pour créer des effets spéciaux, comme la neige dans le film culte *Le Magicien d'Oz* (1939).

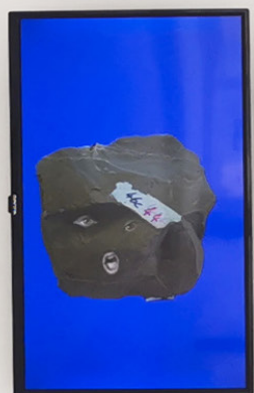
Les squelettes métalliques des panneaux publicitaires en décomposition sont gravés dans le paysage comme des écrans de projection dont les produits sont périmés depuis longtemps. La sculpture spatiale *The Message* fait référence aux souvenirs poussiéreux et aux vagues promesses d'avenir qui émanent de la publicité pour l'industrie immobilière placées le long des autoroutes de Chypre. Tandis que le public est invité à jouer, les profondes cicatrices de l'ancienne mine des montagnes Troodos sont recouvertes par des projets de reboisement qui, renforcés par l'absence de l'homme, transforment lentement la région en l'écosystème le plus biodiversifié de l'île.

Texte rédigé en anglais par Carola Uehlken

*Stones & Stones Ltd.* marque l'aboutissement d'une résidence de 8 semaines à Korai Project Space en mars, avril et mai 2023.



**Stones & Stones Ltd**, 2023, vues d'exposition  
Korai Art Space, Nicosia, Chypre.  
**The Message**, 2023, fer, bois, 300x200x50cm.



***Stones & Stones Ltd**, 2023, vidéo à 2 canaux,  
animation par ordinateur, HD, couleur, son, 13'09'.*



***The Game**, 2023, bois gravé au laser, coton, pierres asbestiformes, coquilles d'escargot, calcaire, cosses de fruits, résine polymère, 66x66cm.*

## Ντάμα (dama)

jeux de plateau, bois, metal, pierres et tendeurs, 2023.

Ce jeu a été réalisé avec du bois, du cuivre, du laiton et des pierres collectées dans l'ancienne mine de cuivre de Mathiatis. Les pions sont de 2 couleurs, représentées par 2 métaux qui peuvent être extraits à Chypre. Le plateau, semblable à une carte topographique, est maintenu par la tension. Les couleurs se rapprochent de celles que l'on peut trouver dans l'ancienne mine de cuivre de Mathiatis, près de Kornos, à Chypre.

*Ce jeu a été développé lors d'une résidence de 2 semaines et joué au café du village de Kornos à l'occasion du week-end du Xarkis festival 2023.*



*Vue de la mine de Mathiatis, 2023  
Ντάμα (dama), Xarkis Festival, 2023, Kornos, Chypre.*

## The New Mills

*multimedia installation, dimensions variable, 2022*

Ce corpus d'oeuvres est basé sur une recherche autour du film d'animation *The Old Mill* produit par Walter Disney production et réalisé par Wilfred Jackson en 1937 dans la collection *Silly Symphonies*. Il marque un changement radical dans l'histoire du cinéma en étant le premier film d'animation à utiliser les nouvelles possibilités de la caméra «multiplane», une technique imaginée par Walter Disney était alors encore à l'état de prototype, construite avec des pièces de moteurs de récupération de 3 vieilles voitures Chevrolet.

Le film raconte l'histoire d'une communauté d'animaux divers profitant de la protection d'un vieux moulin. Un orage soudain rompt la tranquillité et met en marche la machine qui, sans arrière-pensée, écrase ou du moins menace tout sur son passage. Une lecture symbolique de la situation pourrait y voir une représentation de l'installation au pouvoir d'un gouvernement totalitaire et de ses conséquences sur la population.

L'installation consiste en une réinterprétation de l'affiche originale du film, avec pour sous-couche - une version «dub» de 9 minutes de la partition musicale - un moulin à vent solaire tournant lentement à la lumière d'un projecteur - et un dessin en plusieurs couches de la scène principale.

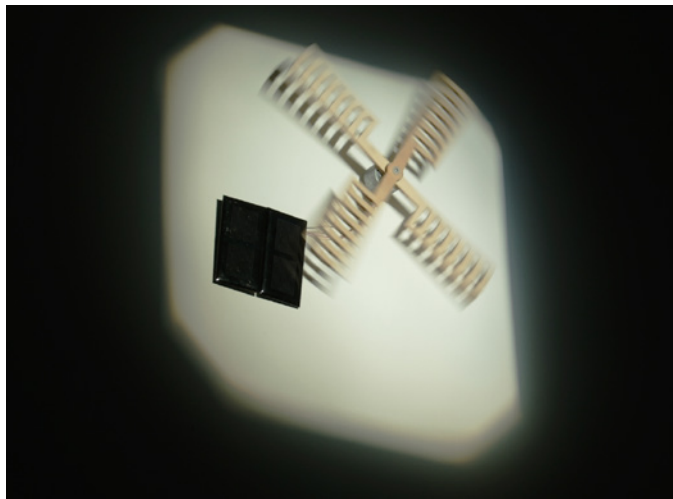
*listen an extract of the audio track here >>*  
[https://arthurdebert.fr/Dusty-Dub\\_2022\\_full-soundtrack.mp3](https://arthurdebert.fr/Dusty-Dub_2022_full-soundtrack.mp3)



*Installation views - Dusty Dub , Am Lagerfeuer, exposition collective  
Kunsthau L6, Freiburg, Germany, 2022.*



*The Old Mills (1937), 2022, drawings transparent plastic film  
Habiter le désordre, Cryogénie, Strasbourg, 2023*



*The New Mills, 2022, Projecteur, panneau solaire, bois, moteur  
Habiter le désordre, Cryogénie, Strasbourg, 2023*



*♩, 2022  
120 x 160 cm, poster quadricromie*



au premier plan, **une planche et on met ses pieds dessus**, bois, chaussures et cassettes audio  
au fond, **un oiseau aux ailes bleues et blanches**, toile de parapente.



**une main sans doigts**, vase en bois imprimé en 3D, joubarbe des montagnes

## Habiter

*Exposition solo, projet initié par le Festival des Hauts Plateaux*

En parallèle de son festival de théâtre, la troupe des Hauts Plateaux a investi la commune de Passy depuis l'été 2020 avec un projet artistique dédié au territoire et à sa population. Une initiative pour et avec les habitants, et dont l'objectif est de dresser un portrait sensible et humaniste de la vallée de l'Arve. Ces interviews nous livrent des histoires, des tranches de vie, un regard sur la région.

Pour l'exposition HABITER, Arthur Debert a recomposé une représentation imagée des habitants de Passy grâce aux témoignages recueillis en 2020. «J'aime imaginer la vallée comme un archipel, rassemblant dans une identité commune d'innombrables manières d'être et d'habiter la région.»

Sont ainsi rassemblés dans cette installation des sculptures, des gestes et des images issus des rencontres avec les habitants dont l'artiste a écouté attentivement les histoires, et dont on peut entendre les voix résonner dans l'espace du Centre Culturel Municipal de Passy.



**le bruit des glaciers qui fondent**, pièce sonore, 5min,  
vue d'exposition *Habiter*, Passy, 2021



à gauche en bas, un oiseau aux ailes bleues et blanches, détail  
cinq levers de soleil par jour, projecteur de l'ancien cinéma de Passy,  
vues d'exposition *Habiter*, Passy, 2021



## Transporter

œuvre à activer par manipulation

En décembre 2020, Arthur Debert a pris un petit bateau pour aller visiter les Channel Islands au large de la côte californienne. Ils étaient une vingtaine sur le bateau. Un avis de tempête ayant été lancé dans l'après-midi, le trajet n'a duré qu'une heure. Le port de l'île était en réalité un pont en métal entre deux falaises. Ils ont dû rapidement décharger la soute du bateau sur la plage. Sur les conseils des marins, ils ont formé une chaîne humaine sur toute la longueur du pont. Pendant une quinzaine de minutes, ils ont ainsi déchargé leurs affaires et celles des autres voyageurs en les passant de main en main : formes, couleurs et poids les plus divers se sont enchaînés dans un mouvement cadencé, dirigé en partie par le premier de la ligne qui semblait décider de la manière de porter les charges – par les poignées, à la verticale, parfois en les faisant rouler. Son geste était imité par les autres jusqu'à ce que quelqu'un, avec ou sans raison, décide de changer. Après quelque temps, une certaine routine s'était installée ; les voyageurs s'étaient familiarisés avec les différents types d'objets et avaient fini par adapter leur rythme aux personnes qui leur tendaient les objets et celles qui les réceptionnaient, toutes des parfaits étrangers jusque-là.

L'installation Transporter d'Arthur Debert est née de cette expérience. Il s'agit d'un ensemble de sculptures destinées à être passées de main en main. L'installation est composée d'objets réalisés avec diverses techniques de reproduction en volume allant du moule traditionnel à l'impression en trois dimensions. Chacune de ces sculptures renvoie à un objet réel qui existe ailleurs et véhicule ainsi une narration double – la sienne propre et celle de son modèle. Une sculpture en forme de bâton de marche cache en son milieu des cocons de vers à soie. Elle fait référence à l'histoire de deux moines envoyés par l'empereur de Byzance pour dérober le secret de la production de la soie, un monopole Chinois au 6e siècle. Parmi les autres exemples, citons la reproduction en bois tourné d'une cartouche de film 16 mm, la chambre de résonance d'un dinosaure disparu et une malle de voyage miniaturisée de la fin du XIXe siècle, sauvée in extremis de sa destruction par des déménageurs pendant le déménagement musclé d'une vieille professeuse de piano forcée de quitter l'ancienne « concession française » de Shanghai. L'installation se déplace ainsi à l'intérieur de l'exposition de visiteur en visiteur ; les visiteurs, en formant des chaînes, font passer ces sculptures d'un mur à l'autre. Chaque nouveau mouvement s'enchaîne au rythme des objets dont l'ordre reste aux mains du visiteur. L'ensemble des gestes et des formes produit une séquence inédite, comme une phrase dont les mots sont interchangeable, racontant une histoire sans cesse en mouvement.



**Transporter**, vues d'exposition, en haut: Saaart2023, Stadtgalerie Saarbrücken  
en bas: Brave New World Order, Triennale Jeune Création,  
Casino Luxembourg, 2021 © Andrés Lejona



Orbits, Afloat Residency, Old Botanical Garden, Kiel, 2020, photo: Christan Lübbert

## Orbits

*performance pour un petit groupe, 2020.*

Orbits est un atelier à réaliser avec une série de sculptures rassemblées dans le seul but de passer d'une main à l'autre. Chacune a sa propre caractéristique créant des situations de manipulation spécifiques. En écoutant les instructions d'un podcast audio et en direct de l'artiste, les participants sont invités à les faire circuler. Les objets ont été réalisés à l'aide de diverses techniques de reproduction, des méthodes traditionnelles de moulage à l'impression 3D. La plupart d'entre eux font référence à un original qui existe ailleurs, et portent donc une double narration - la sienne et celle de son modèle.





**Orbits**, camériste, bois, France, fin XIXe.



**Orbits**, les objets en circulation,  
Les mains pures, Octopus coop., 2021



**Orbits**, reproduction d'une malle chinoise, bronze imprimé en 3D

## Orbits, Paris

*performance pour un petit groupe, 2021.*

A l'occasion de l'exposition collective «Les mains pures» à la Coopérative Octopus à Paris, Orbits a été réalisé par 14 personnes. Il n'y a pas d'images de la manipulation des objets car toutes les personnes présentes y ont participé.

Les objets étaient cette fois-ci rassemblés autour d'images d'artisanat et de transmission de savoir.



*Myst, capture d'écran, 2022*

*Myst, vue d'exposition, Automaton:lab, Kleiner Wasserspeicher, Berlin 2022.*

## Myst

Vidéo, boucle, couleur, son, 8'42', 2022.

Au travers d'une interface qui rappelle les outils de navigation tels que «google street view», on assiste à une déambulation dans les rues vides d'une ville étrange. L'architecture, parfois les noms de magasins font comprendre que nous sommes en Europe de l'Est, à Vienne, où peut-être à Berlin. Des ouvriers rénovent une vitrine, des graffitis en allemand rappellent de sombres périodes. La bande son est occupée par un jeune homme, à l'accent américain, qui donne une leçon de piano.

Il s'agit d'apprendre avec lui à jouer l'émotion en interprétant la nocturne de Chopin en C sharp mineur. Durant 8 minutes le son comme l'image laissent apparaître de multiples indices sur la réalité de l'endroit dans lequel le film à été tourné : une visite virtuelle et publicitaire des studios de cinéma de Babelsberg à Potsdam. Studio historique dans lesquels ont été tournées la plupart des reconstitutions des Première et Seconde Guerre Mondiale.

voir un extrait : <https://vimeo.com/377034635>



www.camere-live.ro  
16-10-2019 13:34:34



Infinite Window, screenshot, page web, 2019.



Vue d'exposition, le moindre geste, Granit, Belfort, 2019.  
Aux côtés d'une oeuvre de Geta BRĂTESCU.

## Infinite Window

video, live via internet, 2019.

24h sur 24 et 7 jours sur 7 la caméra donne accès à une vue en plan large de la Colonne Infinie de Constantin Brancusi dans le centre de la ville Roumaine de Targu Jiu. L'installation consiste en une page web relais, donnant un accès stable à l'image de la Colonne, permettant à toute heure du jour où de la nuit de regarder la vie s'affairer autour. Comme dans un film de Jacques Tati, s'enchainent les groupes de touristes, le prêtre de l'église voisine, les tondeurs de pelouse, l'arrosage automatique, les oiseaux et insectes, les amoureux dans l'herbe et les gardiens sur le qui-vive.

[http://arthurdebert.fr/infinite\\_window.html](http://arthurdebert.fr/infinite_window.html)



**Testamentul lui Orfeu**, bois, verre, 200 x 200 x 200 cm



**Lethean**, bâche de camion, monnaie, 14000 x 300 cm



**Folks**, impression numérique sur PVC, 400 x 300 cm  
montée sur un panneau sur la route Târgu Jiu - Curtișoara.

## Faking it for Real

avec *Andreea Medar*

Issu d'une résidence en duo à Targu Jiu en Roumanie, le projet rassemble des interventions des deux artistes ainsi que des travaux à 4 mains. Il est une invitation à redéfinir les frontières invisibles entre des notions comme concret et irréel, mythe et histoire, ancien et nouveau, en questionnant le progrès tout autant que la conservation. L'ensemble des oeuvres semble vouloir s'abstraire du temps historique mais chacune d'elle est pensée pour être vue à un moment précis du jour ou de la nuit. En proposant de nouvelles délimitations, en brouillant les frontières, ces éléments questionnent l'idée d'époque et l'opposition de notions a priori anthitétiques.

le progrès est-il la disparition de la tradition ? ou bien les deux contribuent-ils à une évolution culturelle universelle?

Cette interrogation sans réponse traverse les oeuvres d'un ensemble défini par les doubles, les oppositions et les absences ainsi qu'une présence à un temps imprécis, empreint aux récits mythologiques.

*Certaines interventions sont encore visibles au Musée d'Architecture Populaire de Gorj à Curtișoara.*



2 handfuls of rocks, détail, 2019

## 2 handfuls of rocks

*pierres roses et vertes, tablette en bois et verre,  
25 x 3cm, 2019*

Deux poignées de petites pierres colorées sont juxtaposées sur une tablette. Toutes les deux ont été ramassées en même temps sur deux petites montagnes voisines de «The Artist Pallet» dans la vallée de la mort en Californie.



vue d'exposition, Tête, Berlin, 2019



Midnight movie, captures d'écran, 2018.

## Midnight movie

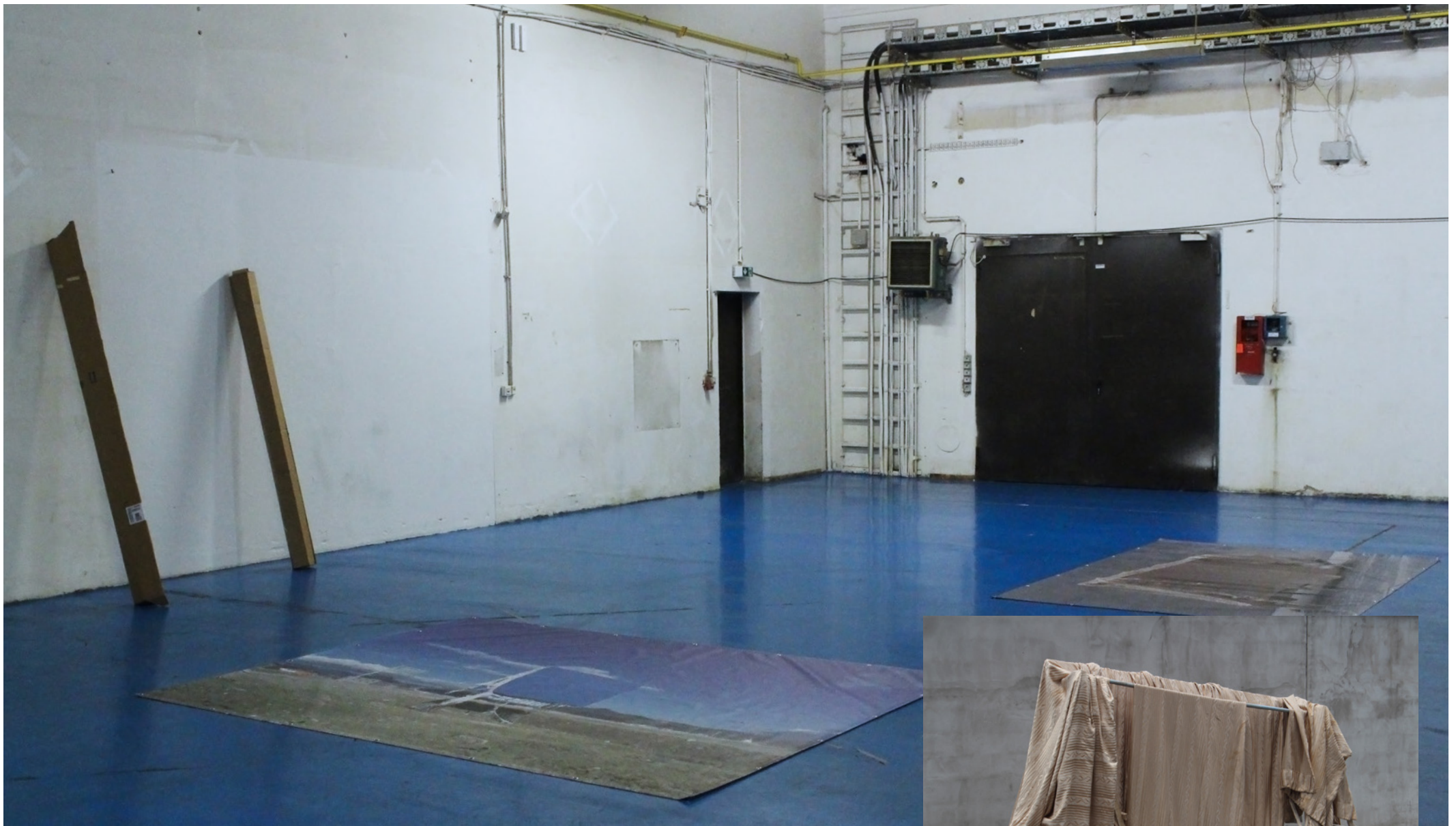
*vidéo animée, 16/9, 4", boucle, 2018*

De courtes séquences d'animation reprenant dans les grandes lignes les formes et les mouvements utilisés par les compagnies de production internationales, s'enchaînent à l'infini et amorcent un film qui ne commencera jamais. Par accumulation, ces logos débarrassés de leur nom composent un film qui évoque les grandes et petites histoires du cinéma.

*extrait video : <https://vimeo.com/301461737>*



Deep blue, photographie numérique, Chine 2018.



## Empty forms (Deep Blue, Costume)

photographie numérique sur PVC micro-perforé,  
300x225 cm et 300x200 cm, 2018

*Deep Blue* et *Costume* sont deux photographies numériques prises en Chine en 2015 et 2018. Les deux sont imprimées sur de la bâche PVC micro-perforée. Elles ont les dimensions standard équivalentes à celles utilisées pour cacher les chantiers de construction.

Chaque image a sa propre boîte de transport en carton. Elles peuvent être présentées roulées ou bien déroulées au sol sur demande. *Empty forms* est une archive personnelle d'objet et d'images montrant leur propre structure. Se faisant elles rendent visible la disparition d'une forme culturelle ou narrative.  
Blog de recherche: <http://feudf.tumblr.com/>

*Empty forms*, installation, Berlin Art Prize Show, The Shelf, 2018.



*Costume*, photographie numérique, Chine 2015.



Rifle, tissu, métal, 30x10x110 cm, 2018.

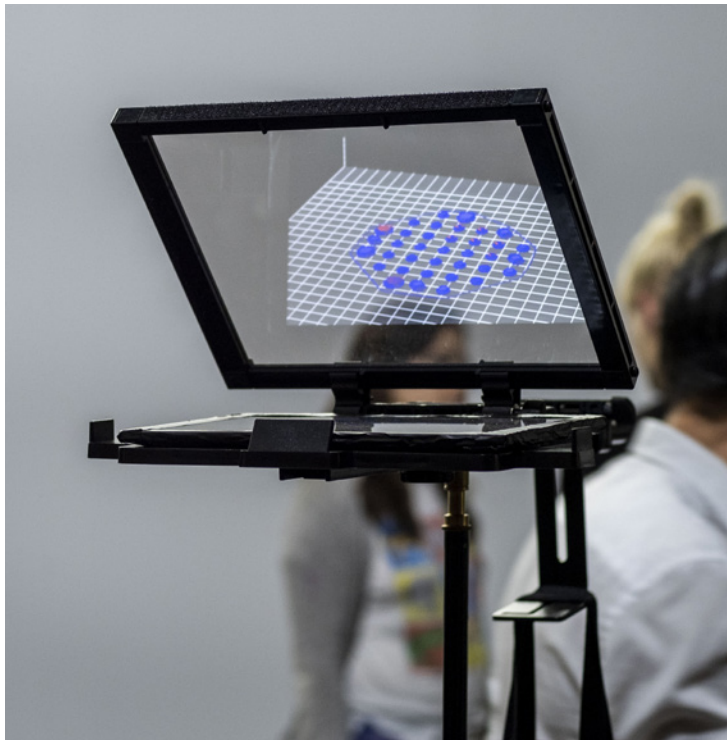
## Empty forms (Rifle, Sasumanta)

*Tissus, cuivre, aluminium, polystyrène  
30 x 10 x 110 cm et 250 x 70 x 30 cm, 2018*

Les deux sculptures ont été réalisées d'après un souvenir flou de la Chine. *Sasumanta* renvoie à mon incompréhension d'un objet présent dans toutes les entrées du métro de Shanghai, un long bâton aux formes abstraites. L'objet s'est révélé être une arme utilisée par la police pour bloquer les forcenés au sol ou contre un mur.

Rifle rappelle une manière internationale d'accrocher des armes anciennes sur les murs les désignant comme objet décoratif.

*Ces deux sculptures font également partie de la recherche Empty forms. (voir page précédente)*



## Souffleur

*vidéo animée sur téléprompteur, 50x50x170 cm, 2018*

*Souffleur* est un téléprompteur équipé d'un lecteur vidéo. Il diffuse un texte animé qui se reflète dans la plaque de verre. Le texte est une description des mouvements dans la séquence de la bibliothèque du film *Les Ailes du Désir* de Wim Wenders. Le texte alterne avec un film d'animation montrant le processus d'impression 3D d'un jeu d'échecs.

de gauche à droite : **Souffleur**, publique regardant la vidéo - la sculpture seule - la vidéo vue depuis l'autre côté - Berlin Art Prize Show, The Shelf, 2018



## Impressions (k5e3)

avec Luc Debert

*Installation, pièce sonore 5", dessins, impressions numériques & 3D, 1989-2017.*

Ce projet est une collaboration avec Luc Debert, mon père. J'ai réalisé un jeu d'échecs qu'il a modélisé 25 ans plus tôt. L'installation combine des modèles 3D, des dessins de 1993 et une pièce sonore renvoyant au premier match d'échecs remporté par l'ordinateur *Deeper Blue* sur le champion du monde Garry Kasparov.

*1989 : L.D. réalise une image de synthèse en 3 dimensions d'un jeu d'échecs.*

*1993 : L.D. modélise en 3D l'ensemble des pièces du jeu.*

*1997 : D.B. le super ordinateur d'IBM gagne son premier match contre le champion d'échecs russe G.K.*

*2017 : A. D., fils de L.D., traduit les volumes de synthèse de 1993 en objets "imprimables" puis imprime le jeu d'échecs en 3D.*

détail, le cavalier et la reine



16  
X

**Impressions (k5e3)**, vu d'exposition, Centre d'Art Arkad, Auville, France, 2017  
détail de l'impression de 1989, pièce sonore, jeux imprimés en 3D, images de rendu et dessins (1989/1993)



studio/scène d'enregistrement pour le direct en public à RAMDAM Art Center



enregistrement en direct de Wuthering 1 - FANTOME

## Wuthering

avec Marion Aeschlimann  
*série d'émissions radiophoniques.*

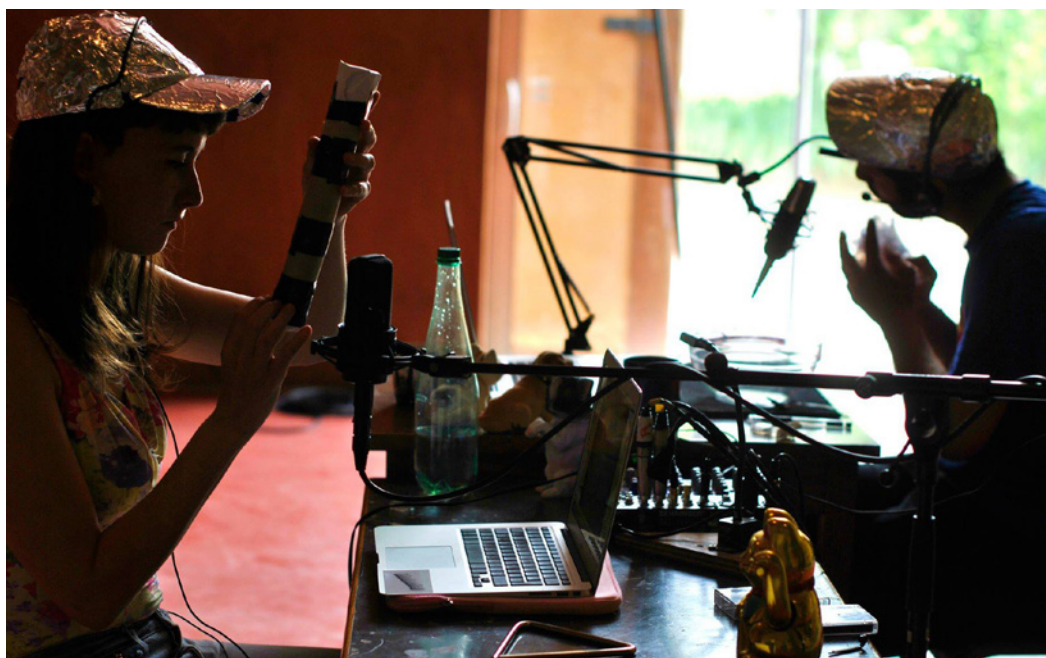
«Wuthering» est une performance pour deux voix. Durant cette diffusion radiophonique sur internet de 30 minutes nous utilisons des extraits de films invisibles aux spectateurs. En créant notre propre ciné-club à la radio, nos deux «geeks» dressent un portrait bricolé de leur vidéothèque mêlant films catastrophes, déclarations d'amour, invasion extraterrestre et concert de triangle.

Chaque émission est thématique. La première est au sujet des fantômes, la deuxième autour de la météo. En jouant sur plusieurs niveaux de narration, en re-interprétant et en doublant nos bandes son, nous proposons un nouvel imaginaire à ses histoires célèbres.

<https://wuthering.hotglue.me/archive/>



Affiche pour Wuthering 1



Enregistrement en direct de Wuthering 2 - ORAGE

## Dubbing bar

barre d'acier non-traité, connecteurs 70's  
110 x 200 x 70 cm, 2018

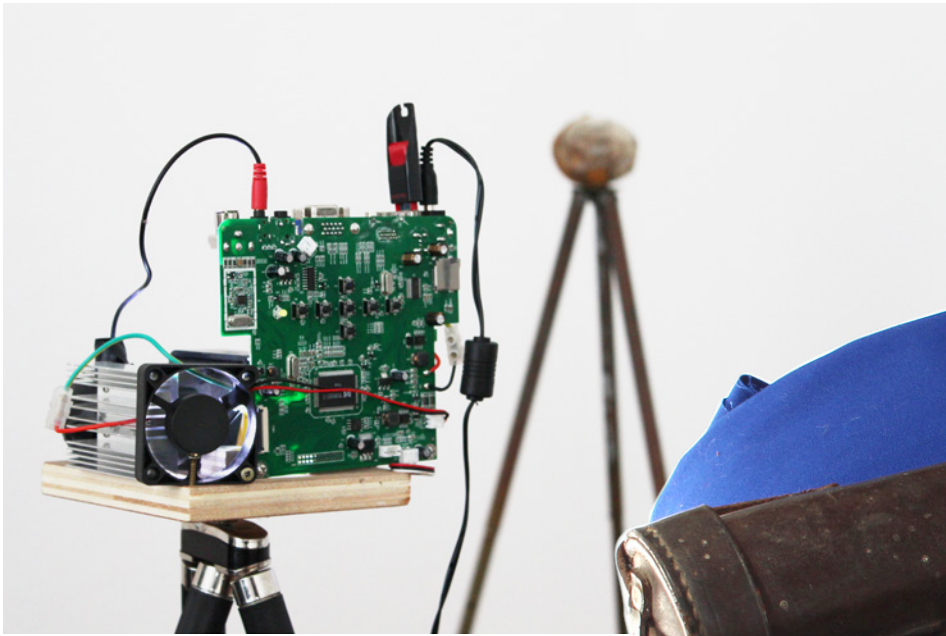
*Dubbing bar* renvoie à un outil qui n'est jamais montré et n'a pas de nom, une barre qui arrive au niveau des hanches qu'utilisent les doubleurs de cinéma pour placer leurs mains ainsi que pour placer leurs voix.



Dubbing bar, Berlin Art Prize, The Shelf, Berlin, 2018



Dubbing bar, détail, oxydation par les mains des visiteurs.



## Yojimbo

*installation multimedias & dialogue. 2016.*

Un dispositif nomade dont l'activation et l'installation se fait sous la forme d'une courte présentation. Son nom provient du Garde du Corps d'Akira Kurosawa. Comme lui, le procédé décrit la trajectoire sinueuse d'un acteur dont le rôle devient de plus en plus flou dans un monde en guerre, où la mondialisation tend à faire disparaître les rôles intermédiaires.



Yojimbo, détail du boulet de canon ancien (18e/19e sc.?)  
Yojimbo, capture d'écran, A.Kurosawa, 1961



*l'arrivée à Toulouse, c. Etienne Cliquet, Printemps de septembre, 2016*

## Contrebande

*action, publication, 2017.*

Vendredi 23 septembre 2016, il est 4h du matin à Berlin. Sur un chantier de construction je saisis une poignée de sable que j'emmène dans ma main droite jusqu'à Toulouse. Le transport par avion dure 8 heures et 32 minutes.



la publication, impression pigmentaire



Vue d'exposition, danse sur le fil regard terre à terre,  
Ateliers du vent, Rennes, 2018



Accrochage du travail de Charlotte Sivrière, avec deux voisins, capture d'écran de la documentation vidéo

## Bande passante

*projet collaboratif, techniques mixtes, dimensions variables, 2015 et 2017.*

Lors de ma résidence à Shanghai, me basant sur mes expériences de travail en collaboration, j'ai contacté plusieurs artistes avec qui j'avais eu plaisir à travailler auparavant. Dans un email, j'ai demandé à chacun de m'envoyer une œuvre et me suis engagé à la réaliser pour eux, en chine, par mes propres moyens.

Durant deux semaines, j'ai interprété une chorégraphie où se sont activées, jour après jour, des propositions prêtées ou transmises par mes invités. Ces actions et objets se sont regroupés dans l'intention de créer un répertoire personnel de variations sur l'idée de déplacement et de transfert.

Un artiste m'a demandé de rechercher pour lui une véritable dent humaine, un autre m'a proposé de ramasser tous les fils que je trouverais lors

de mes déplacements pour en faire une pelote. Tous les projets étant transmis uniquement par internet, certains artistes se sont emparé de Skype comme d'un espace performatif, d'autres ont joué les espions en traçant sur internet les visiteurs du Centre d'Art, d'autres encore m'ont envoyé des objets à imprimer en 3D.

Cette expérience, fruit de collaborations multiples et variées, m'a permis d'entrevoir l'idée d'une production artistique à l'initiative des artistes eux-mêmes reposant sur des liens professionnels autant qu'amicaux.

*avec Alain Colardelle & Guillaume Lemuhot, Pauline de Chalendar, Jean-jacques Dumont, Marine Froeliger, Marco Godinho, Olivier Jonvaux, François Martig, Marianne Mispelaère, Emma Perrochon, Louis Picard, Charlotte Sivrière, Jade Tang, Carola Uehlken, interprété par Arthur Debert au Bazaar Compatible Programm à Shanghai en mars 2015.*



détail de la reliure

Installation de la publication *Bande passante*, 72 pages combinant matériaux et images de la production des projets envoyés par les artistes. La publication est optimisée pour être partageable, téléchargeable et imprimable sur une imprimante de bureau classique.



**Bande passante**, 3 impressions réalisées avec les imprimantes de la structure accueillant l'exposition, d'une imprimerie voisine et d'un collectif d'art voisin. Vu d'exposition, éditer\_exposer•exposer\_éditer, exposition collective, Ateliers Bonus, MPVite, Nantes.



captures d'écran de la vidéo

## Nouvelle Histoire de la Révolution Française

Vidéo, 4/3, 4''30, boucle, 2013

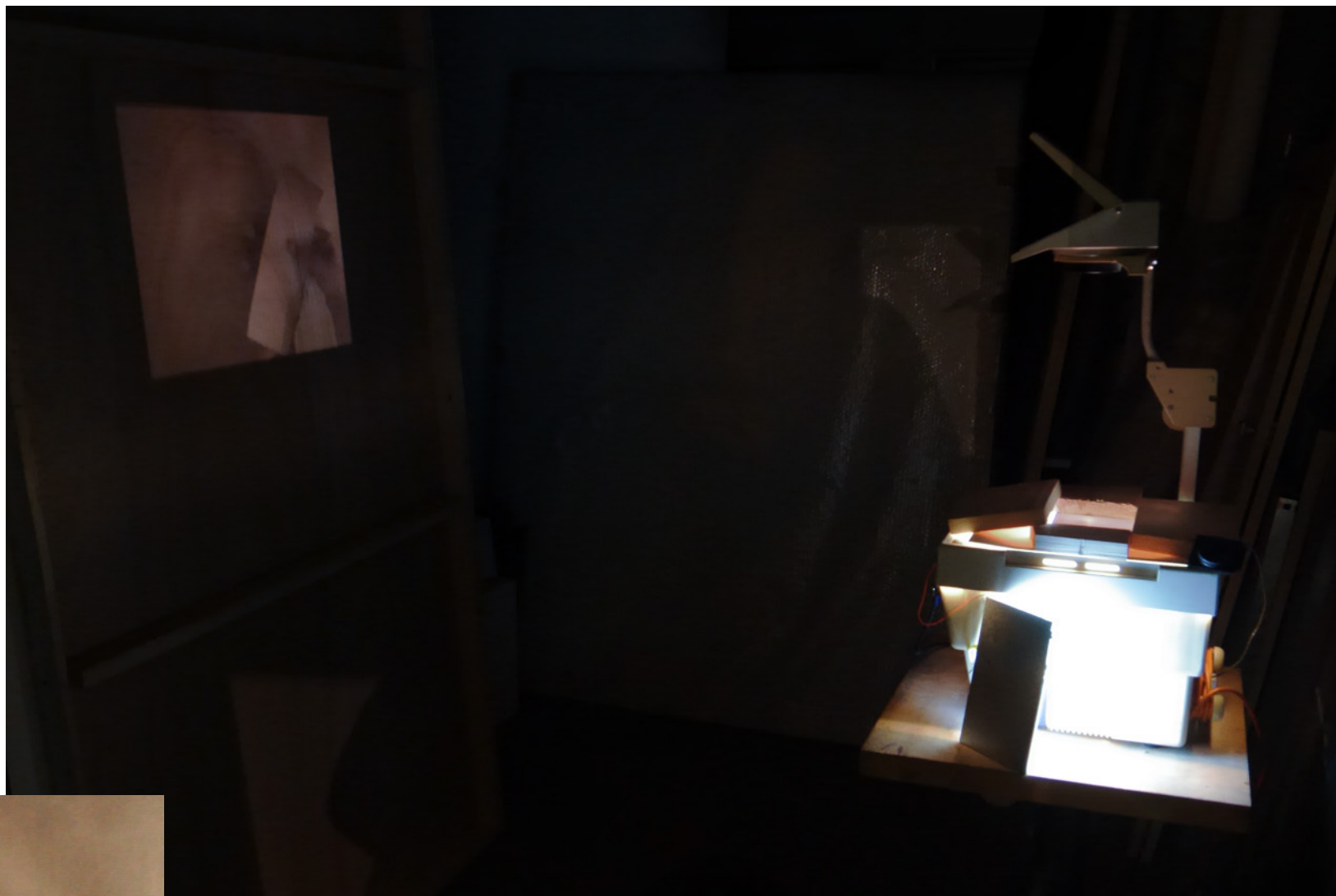
Image par image, le ballon a été effacé de la finale de la coupe du monde de football de 1998, opposant la France au Brésil.

extrait: <https://vimeo.com/163992698>

## Strict nécessaire

Installation multimédia, vidéo 25",  
écran Lcd, retro-projecteur, 2013.

Je fais l'inventaire de tout ce que je porte sur moi  
durant un voyage. La vidéo qui en résulte est un  
enregistrement de la création de ce «kit de survie»  
pour me déplacer. Mes affaires se succèdent à  
l'image pendant que je les emballe dans du papier  
kraft, une à une.



capture d'écran de la vidéo.

«Placé dans la régie de la salle d'exposition - espace de transit où s'entreposent matériaux et objets divers - l'enregistrement de l'emballage compulsif de chaque élément issu de ce « kit de survie » inspire l'effacement d'une distinction entre objet utilitaire et objet artistique.» L. Demuro en 2017, Présentation pour Tutoriality au 6B.



**Le strict nécessaire**, présentation pour Une nuit/ein Nacht, Forbach, 2013.  
La vidéo a été présentée dans une chambre d'hôtel dans laquelle j'ai, au préalable, emballé de la même façon tous les meubles, les surfaces et les objets de cet espace de transit.



photographie numérique, 2 mois après l'intervention



documentation vidéo de la marche

## Galerie des espaces disparus

*sapin, okoumé, bois exotiques, bois tempérés,  
vis et poignées, vidéo 19", 2014*

Neuf personnes s'éloignent dans une forêt pour  
y abandonner des caisses de transport en bois,  
à la lisière de la frontière Franco-allemande.  
Un mois plus tard, les caisses sont devenues  
des refuges pour les insectes

*Photographies prises dans la forêt de la Heidenkirch  
ainsi que dans l'exposition Pic-Nique à Artopie, Meisenthal*