

POLLEN+

OLAUSSON
ALICE

FEMENIAS
MARIE

JUNG
THOMAS

DUBREUCQ
IGOR

SALEL
ALIX

BOYREAU
ALICE

FOIX
NICOLAS

GARIN
PAULA

PAGES
PAULINE

SOHN
YURI



PANTERI
KONSTANTINA

VLAHOS
HARIS

DRIMOUSI
NASIA

TSIAMPAKARIS
CHRISTOS

FOUSEKIS
CHRISTOS

FRAGKIOUDAKI
MARINA

MANOLIS
NIKOS

KSILOGIANNPOULOU
MARKELLA

KARAKOUSI
EFFIE

KARAKOU
ELENI

Exposition
26->31 mai 2023
14:00-19:00

Vernissage
25 mai 2023
18:00

APERTO
1, rue Etienne Cardaire
34000 Montpellier

POLLEN+

Une exposition collective

L'installation se visite à Aperto du 26 au 31 mai 2023

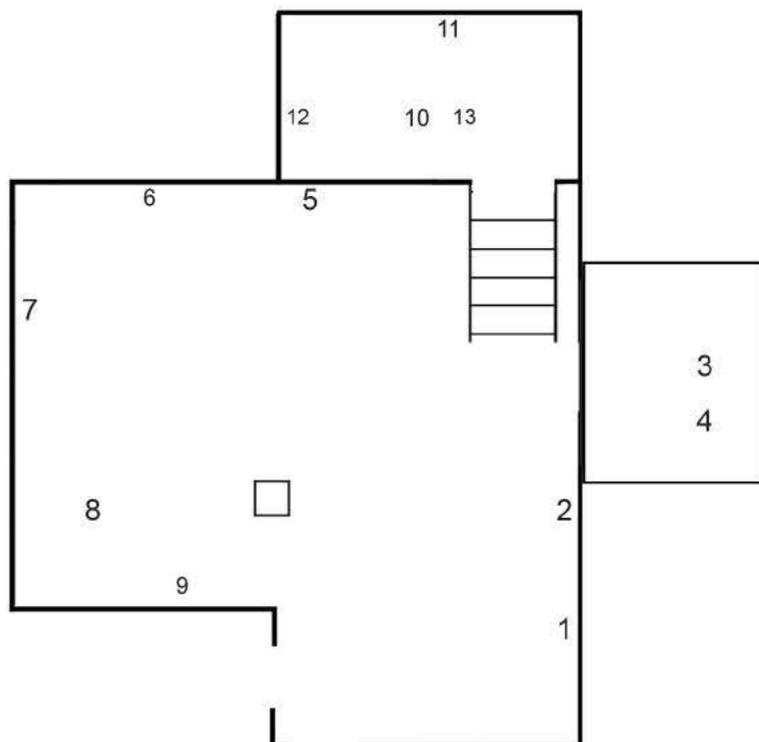
De 14h à 18h

vernissage

Jeudi 25 mai à partir de 18h

Partenaires de **POLLEN** [le jeu] : Mo.Co.ESBA & ASFA
ESBA | MOCO <https://www.moco.art/fr/esba>
ASFA, Athens School of Fine Arts, Grèce <http://www.asfa.gr/en/>

En savoir plus sur EuroFabrique <https://www.grandpalais.fr/>



- (1) **Pauline PAGÈS** - *Booby trap* - impressions sur papier à grain - 2022.
- (2) **Yuri SOHN** - *Vue de la Pyramide* - vidéo 3D, 16:9, 16'13" - 2022.
- (3) **Igor DUBREUCQ** - *Melody, Part 1, 2 & 3* - Vidéo 10:34 min - 2023.
- (4) **Alice OLAUSSON** - *I am the actress!* - Vidéo, 01:15. - 2023.
- (5) **Marie FEMENIAS** - *Tempête* - poèmes sur ailes de papillons - 2023.
- (6) **Nicolas FOIX** - *Modules* - bois - 2022.
- (7) **POLLEN [jeu vidéo]** - 2022.
- (8) **Thomas JUNG** - *Friche* - sculpture - 2023.
- (9) **Paula GARIN** - *Interprétation pour Micocoulier, partition* - 2023
- (10) **Alice BOYREAU** - *Réservoir de pollen* - medium et bois - 2022.
- (11) **Alix SALEL** - *Morphée* - Film d'animation - 2021.
- (12) **Installation collective**
- (13) **Installation collective**

Les expositions d'Aperto sont réalisées avec l'aide de la Ville de Montpellier et de la DRAC Occitanie.



Pollen - jeu vidéo - 2022.

POLLEN s'inspire du projet du botaniste Francis Hallé, visant à (ré)créer une forêt primaire en Europe de l'Ouest. Les notions de croissance, renouvellement et transformation sont interrogées à partir de frontières mouvantes entre nature et culture. Les cycles propres au monde végétal - régénérescence, reproduction etc. sont utilisés comme modèles de collaborations entre les participants. En creux, comment des procédés tels que fusion, pollinisation, greffe, fragmentation, propagation peuvent faire l'objet d'une réappropriation artistique génératrice de nombreuses nouvelles formes, et ainsi permettre l'émergence d'un art(é)cosystème ? POLLEN est une invitation à célébrer la différence, la fragilité et l'interdépendance de toutes formes de vie.

POLLEN a été réalisé avec les contributions de Konstantina PANTERI, Haris VLAHOS, Nasia DRIMOUSI, Christos TSIAMPAKARIS, Christos FOUSEKIS, Marina FRAGKILOUDAKI, Nikos MANOLIS, Markella KSILOGIANNPOULOU, Effie KARAKOUI, Eleni KARAKOU, Alice BOYREAU, Igor DUBREUCQ, Marie FEMENIAS, Nicolas FOIX, Paula GARIN, Thomas JUNG, Alice OLAUSSON, Pauline PAGÈS, Alix SALEL, Yuri SOHN.



Réservoir de pollen - médium et bois - 2022.

Cette maquette, est inspirée de l'architecture des refuges de haute montagne et du refuge "tonneau" de Charlotte Perriand.

L'architecture des refuges de haute montagne est étudiée de manière à résister à des conditions extrêmes (froid, vents violents, intempéries...)

Nous pouvons aussi retrouver ce refuge au sein du jeu vidéo Pollen, réalisé pour le projet EuroFabrique, en collaboration avec les étudiants de l'ASFA, où elle sert de refuge artistique- réservoir de pollen entre les différents mondes et le lobby.

La réalisation de cette maquette s'intègre dans un processus de recherche autour des milieux extrêmes allant des abysses aux plus hauts sommets de la terre, en passant par la base Concordia en Antarctique.



Melody, Part 1, 2 & 3 - Vidéo 10:34 min - 2023.

Quels sont les effets de la technologie et de la surcharge d'informations sur notre psychisme ? Ou vice versa. Que fait notre psychisme avec cette technologie ? Pour l'installation vidéo *Melody*, Igor Dubreucq a pris ses propres rêves comme point de départ. Il raconte une histoire fragmentée, narrée par Tsuji Shizuka, un personnage fictif faisant office de guide à travers une succession de paysages étranges, créés avec l'aide de l'IA. De cette façon, il offre un aperçu cauchemardesque du subconscient, infusé par l'addiction à l'Internet moderne. Mais c'est aussi notre échappatoire : ce sont nos fantasmes qui nous distinguent de l'IA.

Igor Dubreucq est un artiste vivant à Montpellier. Il est cofondateur du studio *Threaded Haven*. Il compose et performe en tant que musicien sous le nom de **migu**, et plus récemment sous le nom de **Emma Hensen**.



Tempête - poèmes sur ailes de papillons - 2023.

J'ai imaginé une série de poèmes envolés inspirée du manifeste *Pour une forêt primaire en Europe de l'Ouest* de Francis Hallé. Sur les ailes de papillon déchirées des corps apparaissent des mots, comme une poésie découpée, parsemée dans l'espace. Le langage lie les êtres comme il peut les séparer profondément. Un simple mouvement d'aile de papillon, un simple mot, peut déclencher une tempête à l'autre bout du monde. Cela est d'autant plus vrai aujourd'hui dans un monde où la responsabilité de chacun est mise en avant. Ces ailes, comme un papier d'une infinie fragilité, risquent à tout moment de s'envoler et de disparaître, emportant la poésie qu'elles portent. Qu'on le veuille ou non, le chaos fait partie de notre vie. Mais nous avons le pouvoir d'agir sur ce chaos. Aujourd'hui nous possédons tous des ailes de papillons.



Modules - bois - 2022.

Mon travail s'incarne autour de plusieurs notions qui se complètent dans leur mise en forme. L'architecture et l'espace autant que l'échelle et le mouvement ou la structure et son support sont des notions que j'interprète dans le caractère modulaire de mon travail plastique. Comment un rapport à l'échelle est-il moteur de déplacement et en quoi ce déplacement agit sur notre perception de l'espace? C'est en effet une des problématiques motrices de mon travail. Je considère en l'occurrence les modules comme un moyen d'envisager un déplacement et l'échelle comme un moyen de visualiser un espace. Il y a aussi une intention d'interaction avec le spectateur, d'échange entre l'objet d'art et celui qui le perçoit. Il s'agit en ce cas de créer une relation avec le spectateur et l'espace vécu.



Populus tremula - Écorce de peuplier tremble, plaque de bois perforée, fils, perles - 2022.

N° 1 : *Populus tremula*

L'écorce d'un Peuplier tremble apparaît dans un des univers du jeu vidéo A Pollen Story. J'ai reproduit les aspérités de l'écorce de ce peuplier tremble sur une plaque de bois perforée au laser.

N° 2 : *Interprétation pour Micocoulier*

À la surface de l'écorce d'un arbre, une empreinte est relevée. L'écorce d'un Micocoulier apparaît à travers la transposition de ce prélèvement sur une portée musicale. Chaque aspérité qui se révèle au papier devient une note, ou du moins une information sonore.



Friche - sculpture - 2023.

Le travail de Jung Thomas s'articule autour des questions de liaisons entre différents territoires. Les ponts, pour aller de l'un à l'autre sont comme les rencontres faites sur la route, les instants de transitions, que ce soit entre le monde rural et la ville, d'une époque passée à une à venir, ou d'un état à un autre.

Il s'intéresse à la temporalité d'une œuvre, à sa "survivabilité" et son changement d'état, entre la continuité puis la prolifération des fougères depuis le Carbonifère, l'Humain et l'histoire de l'art, c'est avec *Friche* qu'il va évoquer les relations et les parallèles faits entre ces éléments.



I am the actress! - Vidéo, 01:15. - 2023.

Alice Olausson est une artiste multidisciplinaire. Elle vit et travaille entre Montpellier et la Suède, son pays de naissance. Son travail explore les relations entre les choses: mot et image, objet et espace, ready-made et original.

Pour cette pièce, *I am the actress!*, elle travaille en collaboration avec deux intelligences artificielles et crée avec elles un scénario retraçant la rencontre entre un drone et une mouette. Dans un intérêt pour l'esthétique de la création de contenu algorithmique, elle entretient un dialogue avec ces logiciels pour générer un langage à la fois visuel, auditif et narratif, semblable aux données que l'on peut retrouver dans les banques *found footage*.



booby trap - impressions sur papier à grain - 2022.

Un *booby trap* est un piège qui est conçu pour blesser, tuer ou capturer une personne déclenchant involontairement le piège. Ils peuvent être utilisés à des fins militaires, criminelles ou de chasse. Ils peuvent être cachés dans des objets tels que des boîtes, des sacs. Les *booby traps* peuvent inclure des explosifs, des pièges à ressort, des armes à feu dissimulées. Ils prennent la forme d'un objet qui attire et intrigue la personne prise au piège.

Cette pièce se compose de deux impressions sur papier à grain, des photos argentiques prises de paysages urbains et marins, assemblés avec des sculptures 3D abstraites créant une composition onirique ou virtuelle, entremêlant le monde réel et le monde virtuel.

Inspiré des mondes virtuels et jeux vidéos de guerre et d'attaque, l'idée est de piéger le regard du spectateur dans l'idée d'une forme irréaliste et impalpable contrastant avec un paysage commun.



Morphée - Film d'animation - 2021.

Cette vidéo est une invitation à la métamorphose. Par le biais du *Morphing*, une technique d'animation, l'ordinateur décompose chacun des dessins réalisés à main levée et les rassemble dans une forme différente. La machine se réapproprie les mouvements humains et retrace à son tour une nouvelle gestuelle numérique, laissant apparaître en creux l'éventualité d'une symbiose entre l'organique et le numérique. Le spectateur ne s'attarde pas sur une image fixe, mais sur une perpétuelle mutation. Renvoyant à la fameuse doctrine d'Antoine Lavoisier "rien ne se perd tout se transforme", 1789. Derrière cette phrase c'est l'idée de résilience que je désire souligner ; la capacité d'un individu, des corps à se re-construire et à vivre de manière satisfaisante en dépit de circonstances traumatiques.



Vue de la Pyramide - vidéo 3D, 16:9, 16'13" - 2022.

Les villes modernes construites sur des terres désaffectées sont d'une utilité évidente. Les bâtiments peuvent être des espaces de loisirs luxueux, ou d'oasis magnifiques sur la plage. Pourtant, cette utilité finit par créer un paysage faux comme une scène imaginaire. La qualité pauvre de la 3D révèle l'histoire de création dessinée à l'écran. Des erreurs apparaissent entre la réalité et le virtuel, le vrai et le faux.

POLLEN

Inspired by the Primary Forest project of French botanist Francis Hallé that aims to recreate a primary forest in Western Europe, POLLEN questions the notions of growth, renewal and transformation in relation to the shifting boundaries between nature and culture.

The project examines whether regenerative and reproductive cycles from the plant world can be used as models of collaboration and visual research between participants. Can processes such as fusion, pollination, fertilisation, grafting, fragmentation, and propagation be artistically appropriated to create a multiplicity of new forms that enable the emergence of an art-ecosystem?

To expand the creative potential of the collaboration, the project makes use of both physical and virtual spaces. Notably the use of drawing as a material, tactile language to generate form and the employment of a digital space that provides a virtual platform (inspired by video games and metaverse) where new forms of encounters and exchanges can occur. These two spaces are non-hierarchical allowing the project to develop through an interchange of ideas, where a diversity of forms co-exist and interact to create new emergent territories.

The outcome of the project aims to celebrate difference, fragility and the interdependence of all forms of life.

POLLEN

s'inspire du projet du botaniste Francis Hallé, visant à (ré)créer une forêt primaire en Europe de l'Ouest. Les notions de croissance, renouvellement et transformation seront interrogées à partir de frontières mouvantes entre nature et culture.

Les cycles propres au monde végétal - régénérescence, reproduction etc.- sont utilisés comme modèles de collaborations entre les participants. En creux, comment des procédés tels que fusion, pollinisation, greffe, fragmentation, propagation peuvent faire l'objet d'une réappropriation artistique génératrice de nombreuses nouvelles formes, et ainsi permettre l'émergence d'un art(é)cosystème ?

Afin d'augmenter le potentiel de cette collaboration, le projet se déploiera dans les espaces physique et virtuel. Le dessin y est utilisé comme matériau, tel un langage tactile, tandis que l'espace numérique constitue une plateforme virtuelle (inspirée des jeux vidéo et métaverse) produisant de nouvelles formes d'échanges.

L'absence de hiérarchie entre ces deux espaces permet ainsi au projet de se développer grâce à un échange continu d'idées. Les formes coexistent, interagissent, et créent petit à petit de nouveaux territoires.

POLLEN est une invitation à célébrer la différence, la fragilité et l'interdépendance de toutes formes de vie.

POLLEN est le titre d'un jeu vidéo expérimental réalisé et présenté dans le cadre d'EuroFabrique au Grand Palais Éphémère à Paris en 2022.

Il est le fruit d'un croisement et d'échanges entre des étudiants du Mo.Co.ESBA [École des Beaux-Arts de Montpellier] et l'ASFA [Athens School of Fine Arts, Grèce].

POLLEN+ [exposition collective] réactive la pièce inaugurale et propose un ensemble de nouvelles réalisations conçues, pour l'occasion, par les jeunes artistes montpelliérains.

Avec Alice BOYREAU, Igor DUBREUCQ, Marie FEMENIAS,
Nicolas FOIX, Paula GARIN, Thomas JUNG, Alice OLAUSSON,
Pauline PAGÈS, Alix SALEL, Yuri SOHN.