

[[Galerie Roger Pailhas](#)]

CYC.01/M- 02/SYS.E/R-23

Mathieu Briand



**PHASE 1: 25/04 -
15/05**

Articulé en deux temps, **phase 1 & phase 2**, ce projet s'inscrit exactement dans la logique du travail de Mathieu Briand et tentera de mettre en évidence les jeux complexes qu'il organise.

Objet, vidéo, photographie, image de synthèse, techno, performance, autant de pratiques que Mathieu Briand convoque, autant de champs qu'il entend investir pour élaborer une fiction dont l'efficacité du système réside dans un jeu permanent de va et vient entre monde réel et réalité virtuelle.

Yvonne Chapuis (Blocnotes N°14 jan-fév. 97)

Pendant la **phase 1**, Mathieu Briand travaillera dans l'espace de la galerie, ce qui permettra au spectateur de participer aux différents processus et expériences «scientifiques» entre fiction et réalité que l'artiste entreprend. Il ne s'agit pas là d'inviter le public à assister à une performance mais de lui proposer une véritable

capacité d'intervention, de prise de parole et ainsi, tenter de questionner le statut de l'individu et de son rapport à la communauté.

La **phase 2**, rendre compte des différentes expérimentations de la phase 1, mais surtout proposera l'entrée en scène des robot maîtres & esclaves.

PHASE 2: 16/05 - 11/06

Il y a deux groupes.
Chaque groupe est composé d'un maître
et de quatre esclaves.
Ils sont au départ disposés en carré.
Les esclaves étant les angles et le maître, le centre.

Le maître du premier groupe
est tatoué d'un cercle rouge.
Chaque esclave est tatoué
d'un quart de ce cercle correspondant
à son point de départ (quart haut gauche,
quart bas droit, quart bas gauche,
quart bas droit).

Les maîtres sont chacun munis
d'un oeil et d'une oreille
qu'ils prêtent au spectateur
par le biais d'un écran et d'un écouteur.
Leurs déplacements sont aléatoires.

Les esclaves les suivent par un système
d'asservissement infra-rouge.
Chaque maître utilise le même système,
ce qui peut provoquer
un changement de camps pour les esclaves.

Mathieu Briand (mars 1998)

De nombreux artistes aujourd'hui se penchent sur les nouvelles technologies et la manière, la nécessité de les intégrer dans leurs oeuvres, voire d'en faire le support, le médium de leur travail. Le travail de Mathieu Briand participe de ces questionnements, sans pour autant faire des nouvelles technologies, de la cyber culture le centre de sa réflexion. Ces nouvelles technologies sont, au sein de son travail, utilisées pour leurs potentialités, comme un moyen et non une fin Mathieu Briand appartient de fait à une génération pour

laquelle les nouvelles technologies n'ont de nouveau que le nom tant elles appartiennent spontanément à leur environnement le plus quotidien, à leur culture. Une culture complexe qui a su trouver Sa formalisation aussi bien dans le domaine des jeux vidéos et des connexions internet que dans une contre-culture des années soixante, soixante-dix pour laquelle, la technologie, comme support d'information était un champ libre, un réceptacle disponible aux projections les plus utopistes, les plus subversives qui avaient sans doute en commun l'ambition d'une nouvelle organisation sociale. Cette dernière reposant entre autre sur la fusion d'un mode de vie nomade, quasi-archaïque, et d'une connaissance, d'une familiarité, avec les moyens d'information et de communication les plus sophistiqués. Ce nomadisme, et le terme ne saurait être compris ici uniquement dans son acceptation physique et géographique, pourrait être la clé de voûte d'une culture que l'on pourrait qualifier comme «techno-archaïque», qui sans être ni dominante, ni marginale, semble être une alternative aux modèles que proposent une société post-industrielle. La réflexion que nous propose Mathieu Briand est nourrie d'une telle culture et témoigne d'une volonté de repenser ou de déplacer les modèles traditionnels d'exposition et de diffusion de la culture qui nous est contemporaine, sans contenir son propos dans la seule sphère des arts visuels.

Philippe Vergne

[Galerie Roger Pailhas]