

Le nouveau Prix MAIF pour la **sculpture** annonce ses finalistes 2020

**Grégory Chatonsky et Goliath Dyèvre
Léonard Martin
Hugo Servanin
Virginie Yassef**

Le Prix MAIF pour la sculpture annonce les 4 artistes finalistes de sa 12^e édition :
Grégory Chatonsky et Goliath Dyèvre, Léonard Martin, Hugo Servanin et Virginie Yassef

Parmi plus de 170 dossiers reçus, les finalistes ont été sélectionnés par **un jury indépendant, composé d'experts, professionnels de l'art et de l'innovation** :

- **Dominique Mahé**, président de la MAIF et président du jury
- **Nils Aziosmanoff**, président co-fondateur du Cube, centre de création numérique
- **Christine Bard**, co-fondatrice de Make ICI, premier réseau de manufactures collaboratives et solidaires en France
- **Manuela de Barros**, chercheuse et maitresse de conférences en philosophie, esthétique et théories des Arts au département Arts plastiques de l'Université Paris 8
- **Marialya Bestougeff**, directrice de l'innovation du CENTQUATRE-PARIS
- **Gaël Charbau**, critique d'art et commissaire d'exposition indépendant
- **Anne Langlois**, directrice du centre d'art 40mcube à Rennes
- **Hervé Pérard**, délégué général de SIANA, Centre de ressources pour les cultures numériques, et trésorier de TRAS, Transversale des Réseaux Arts-Sciences

Pour son édition 2020, le Prix MAIF pour la sculpture invite les artistes émergents à créer un projet audacieux et innovant conçu et/ou réalisé grâce aux nouvelles technologies. Après avoir été dédié au bronze pendant 12 ans, le Prix MAIF pour la sculpture s'ouvre ainsi à **de multiples matériaux et formes de production artistique.**

Avec cette évolution, la MAIF fait **écho aux évolutions sociétales et aux recherches des artistes, qui s'emparent des technologies actuelles désormais incontournables**, dans des domaines aussi différents que l'intelligence artificielle, la modélisation et impression 3D, la robotique...

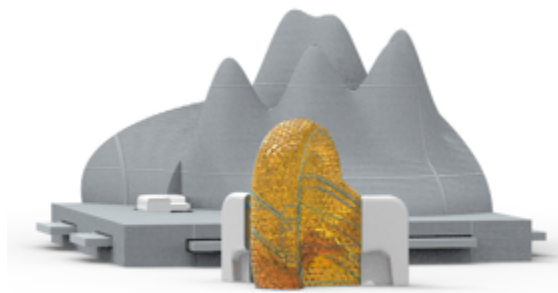
Le lauréat bénéficie d'un soutien financier - **40 000 euros dédiés au développement du projet et à la production d'une sculpture en 2 exemplaires** -, ainsi que d'un accompagnement pédagogique et médiatique pour créer un projet inédit, avec l'appui d'experts et d'acteurs économiques que la MAIF souhaite soutenir et mettre en lumière.

PROCHAINES ETAPES

Les quatre artistes finalistes présenteront leur projet devant le jury au printemps. Ils seront ensuite exposés au cours de la soirée de remise du prix à Paris.

RDV fin avril pour l'annonce du lauréat du Prix MAIF pour la sculpture 2020 !

GRÉGORY CHATONSKY ET GOLIATH DYÈVRE



Alors que la réalité augmentée consiste habituellement à superposer une représentation numérique à une réalité, Goliath Dyèvre et Grégory Chatonsky imaginent des objets matériels qui accueillent la réalité augmentée. **Pour *Internes*, le duo se projette dans un monde où tout ce qui pourrait être augmenté le serait, la matière deviendrait ainsi un décor vide pour le numérique.** Ce projet interroge la relation entre les humains, les techniques et le monde qui les entourent. Il s'agit d'unités de 1 x 1 x 1m imprimées en béton. Elles peuvent s'emboîter les

unes avec les autres et s'assembler pour construire des objets, des espaces, des immeubles, des villes, jusqu'à remplir la totalité du monde, jusqu'à saturation de la Terre par une gelée grise. Ces unités sont fonctionnelles, mais on ne sait pas à quoi elles servent. On peut se saisir de certaines d'entre elles, les manier et observer leur augmentation numérique.

Deux dispositifs réalisés par les artistes, en dehors du Prix MAIF, viendront compléter la narration de la sculpture. Un film mettra en scène les étranges rituels des habitants de ce monde augmenté. De plus, à intervalle régulier, un.e performeur.r.se doté.e d'un casque de réalité augmentée, interviendra pour nous raconter le monde qu'il.elle expérimente et deviendra l'interface narrative du projet. D'un côté, une matérialité servant de support, de l'autre un monde augmenté toujours changeant tel un flux. **Le défi du projet de sculpture réside dans l'usage innovant de la technique d'impression béton et l'intrication entre les volumes matériels et numériques afin de créer une réalité intermédiaire. Il s'agit de voir ce que l'art fait à l'innovation plutôt que ce que l'art fait de l'innovation.** Grégory Chatonsky et Goliath Dyèvre remettent ainsi à plat des questions de l'histoire de la sculpture (le vide, le plein, le creux, l'ajout, le moule) et celles contemporaines des technologies afin de montrer qu'une zone ontologique trouble s'ouvre entre les deux.

LES ARTISTES



Grégory Chatonsky - Né en 1971 à Paris, Grégory Chatonsky a fait des études de philosophie à Paris I et de multimédia aux Beaux-Arts de Paris. Il a été professeur invité au Fresnoy et à l'Université du Québec à Montréal. Il travaille depuis 1994 autour de la question des technologies et en particulier d'Internet, plus particulièrement vers la capacité des logiciels d'intelligence artificielle à produire de façon quasi autonome des résultats qui ressemblent à une création humaine. Depuis 2017, il est artiste-chercheur à l'ENS Ulm et dirige un séminaire de recherche sur l'imagination artificielle et l'esthétique postdigitale. Il est directeur artistique du Centre de recherche Imago (ENS, ENSBA et UNIGE). Il a été, par ailleurs, lauréat Audi talents (2018) et a exposé dans de nombreux lieux tels que le Palais de Tokyo, le Centre Pompidou, le Musée d'art contemporain de Taiwann, etc.

Goliath Dyèvre - Né en 1980, Goliath Dyèvre est diplômé en 2009 de l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI) à Paris. La même année, il crée son studio de design. Il a remporté plusieurs prix comme le concours de tapisserie de la Cité Internationale de la Tapisserie et de l'Art Tissé d'Aubusson (2014), le concours Agora pour la ville de Bordeaux (2013), le concours nouveaux talents de Cinna (2011), le concours Jardin Jardin (2010). Il a enseigné à l'école des Beaux-arts de Lyon et dirige depuis 2018 un atelier de design expérimental à L'ENSCI-Les Ateliers. Le travail de Goliath questionne le rapport matériel et cognitif que l'être humain entretient avec les objets.

LÉONARD MARTIN



Alma est un automate en verre soufflé dont le nom évoque la célèbre effigie d'Alma Mahler que fit réaliser le peintre Oskar Kokoschka pour se consoler de son amour perdu. En hommage à ce fait divers, cette sculpture animée, dont la transparence laisse apparaître l'intérieur de la machinerie, revisite le thème historique du rapport de l'artiste à son œuvre à l'heure du trans-humanisme.

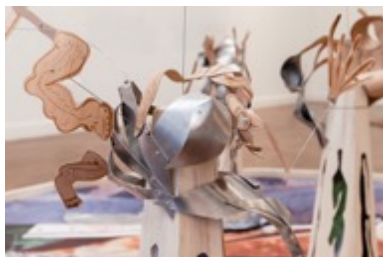
Alma sera une figure forte et puissante, une divinité des temps modernes, émancipée de son créateur. Le paradoxe se tiendra là. **L'usage d'une technologie permettra à la sculpture de programmer ses mouvements et de se débarrasser du manipulateur.**

Tandis que l'enveloppe de verre gardera volontairement à la vue du spectateur la mécanique du système, rejetant tout idéal illusionniste. Ainsi, l'œuvre entretiendra une constante ambiguïté sur le manipulateur et le manipulé. La présence d'une petite caméra à l'intérieur de son organisme permettra de diffuser l'image du spectateur, en miroir, sur un écran situé dans sa tête. A travers la paroi de verre, le

spectateur entendra une matière sonore composée de bribes de textes et de fragments musicaux qui laissera deviner la nature de ses pensées. Des lumières placées à différents endroits animeront le corps d'Alma et par leur variation d'intensité pousseront le spectateur à lire les différents organes de ce corps comme autant d'épisodes d'un récit de gestes. La lumière mettra aussi en valeur la matière intrinsèque du verre.

Alma formera ainsi une œuvre totale, une sorte de sculpture-opéra, et tentera de saisir un monde dans son entier, à la manière des Géants humanistes de Rabelais qui s'enivraient des nourritures du corps et de l'esprit, au risque parfois de ne plus distinguer l'intérieur de l'extérieur.

L'ARTISTE



Léonard Martin est né à Paris en 1991. Pensionnaire à la Villa Médicis - Académie de France à Rome pour l'année 2018-2019, il mène un travail plastique qui lance des ponts entre les époques et les formes. Ces œuvres traitent de grands thèmes de l'art et de la littérature qui font appel à des techniques variées, aux divers langages de l'image et de la représentation dans l'espace. Lauréat des Audi Talents Awards 2019, le projet proposé illustre la diversité de ses intérêts et sa capacité à orchestrer les références à l'histoire de l'art savante, et les moyens d'expression populaires : Paolo Uccello et la Renaissance italienne, le théâtre de marionnettes et les jeux de Carnaval. Ce dialogue ludique entre les disciplines s'est développé lors de son parcours au Fresnoy - Studio national et aux Beaux-Arts de Paris. Le travail autour de l'écriture de James Joyce a été récompensé par le prix de l'ADAGP - Révélation art numérique, art vidéo en 2017, par le prix Dauphine en 2018 et exposé lors de la Biennale de Gwangju en Corée. À l'automne 2019, il expose à la Biennale de Lyon dans l'exposition « Là où les eaux se mêlent » proposée par le Palais de Tokyo et participe à la Nuit Blanche à Paris. Il est actuellement résident à la Cité Internationale des Arts - Paris Montmartre.

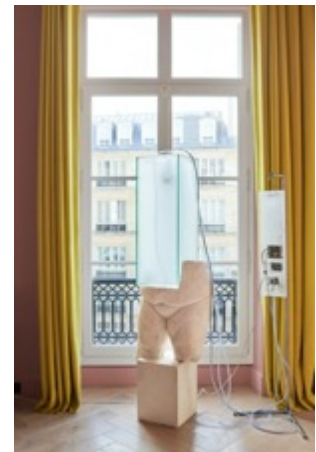
HUGO SERVANIN



Pour le projet *Athéna*, Hugo Servanin souhaite **convertir une intelligence artificielle numérique en circuits électriques pour créer un système nerveux artificiel**. La sculpture est composée de trois éléments distincts : un buste sur son socle, un assistant respiratoire également disposé sur un socle ainsi qu'une intelligence artificielle matérialisée sous la forme de composants électroniques et de câbles.

Athéna est une réflexion sur les liens qui existent entre le corps et les représentations qu'on en fait. Cette réflexion prendra la forme d'un respirateur artificiel contrôlé par un cerveau algorithmique. L'ensemble serait matérialisé par un corps souple doté d'une poche d'air interne qui officierait comme poumons. Ce corps prendrait vie après une récolte des données respiratoires permettant de générer une intelligence artificielle. Cette dernière contrôlerait la pompe, qui gonflerait à son tour les poumons du corps. Un cerveau artificiel qui, selon son évolution dans le temps ou la situation dans laquelle il trouve le corps, contrôlerait son rythme respiratoire. Il s'agit donc de questionner les technologies qui assistent nos êtres, les soulagent et/ou augmentent leurs capacités. Le respirateur artificiel, parce qu'il permet de maintenir en vie des corps usés, remplace l'humain et sa pulsion de vie en lui donnant une autre forme. ***Cette sculpture ne porte donc pas uniquement sur l'intelligence artificielle en tant que telle, mais sur le rapport direct qu'elle entretient avec l'humain.*** Comme notre réseau neurovégétatif contrôle notre respiration pour nous maintenir en vie, ce réseau de neurones artificiels contrôlera un assistant respiratoire pour donner vie à un corps inerte.

L'ARTISTE



Né en 1994, **Hugo Servanin** vit et travaille à Paris. Il est diplômé de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs avec les félicitations du jury. En 2019, il participe à l'exposition *Futures of Love* au Magasins Généraux à Pantin. On le retrouve également à la Villa Médicis de Rome, à la galerie Charraudeau à Paris ainsi qu'à la Cité Internationale des Arts à Paris. L'univers d'Hugo Servanin fait écho à notre environnement, il est un terrain expérimental peuplé de *Géants*, d'êtres évoluant dans un univers social où tout est question de rapports : le rapport de soi à l'autre, du corps à l'esprit, du matériel à l'éthéré. Les traces de leurs interactions en dessinent le paysage, saturé de sensations corporelles et de constructions sociales enchaînant les individus à ce monde empli de données. Le travail consiste ainsi à faire entrer en résonance les mythologies et représentations qui façonnent nos corps et les propriétés des matériaux et des technologies.

VIRGINIE YASSEF



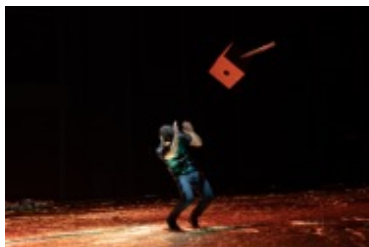
Virginie Yassef présente une expérience visuelle, plastique et sonore, intitulée **Soleil City**, composée d'une sculpture et d'une vidéo complémentaire. Fidèle à son univers onirique et irrationnel, inspirée par David Lynch autant que Samuel Beckett, l'artiste donne la parole à la nature de manière théâtrale. La sculpture consiste en une copie et un agrandissement naturaliste d'un tronçon de branche de genévrier. La branche se tiendra debout dans l'espace faisant face à la vidéo et au son de celle-ci.

L'enjeu technique de projet consistera, en collaborant à des ingénieurs, à élaborer un système son et de vibration qui donnera l'impression que la branche, en apparence inerte, est douée de parole et d'expression. La production de cette sculpture utilisera

ainsi les technologies de l'impression 3D, du son et de la robotique.

Dans ce dispositif sonore et sensoriel, **cette branche ventriloque s'animera et entamera devant le public un monologue autobiographique**. Face à cette ineptie, le dialogue dérapera et n'arrivera plus à s'arrêter, tant la branche traverse des épisodes d'angoisse, de peur ou d'effroi, avec des moments d'accalmie et de silences énigmatiques.

L'ARTISTE



Née en 1970, **Virginie Yassef** est une artiste pluridisciplinaire mêlant dans sa pratique, vidéo, performance, théâtre ou encore sculpture. Inspirée par son environnement immédiat, elle dévoile l'étrange beauté du monde qui nous entoure. Au travers des objets qu'elle détourne et auxquels elle applique des variations d'échelle ou de texture, elle met en doute nos repères géographiques, spatiaux et temporels pour créer des fictions à la fois drôles et cruelles. Depuis 2002, Virginie Yassef est représentée par la galerie Georges-Philippe & Nathalie Vallois à Paris où sa dernière exposition personnelle a eu lieu en juin 2019. Ses œuvres sont présentées dans des collections privées et publiques (Frac Ile-de-France, Conseil départemental de Seine-Saint-Denis, Frac Languedoc-Roussillon, MAC VAL Musée d'art contemporain du Val-de-Marne, Frac Grand Large et Frac Normandie Caen).

CONTACT ORGANISATION ET MÉDIAS

L'ART EN PLUS

Chloé Villefayot - c.villefayot@lartenplus.com - 01 45 53 62 74

CONTACT MÉDIAS MAIF

Garry Ménardeau - garry.menardeau@maif.fr - 05 49 73 75 86

Simon Vuillemin - simon.vuillemin@maif.fr - 05 49 73 89 76

INFORMATIONS

www.maif.fr/prix-sculpture

Retrouvez le Prix MAIF pour la sculpture sur Facebook

LÉGENDES

GRÉGORY CHATONSKY ET GOLIATH DYÈVRE

(1) *Internes* © Grégory Chatonsky et Goliath Dyèvre

(2) *Perfectskin* © Grégory Chatonsky

(3) *Telofossiles* © Grégory Chatonsky

(4) *Fantômes* - Cloche de rangement - Édition Cinna Paris 2013, Goliath Dyèvre et Quentin Vulot
© Vulot&Dyèvre

LÉONARD MARTIN

(1) *Alma*, 2019, croquis préparatoire, Courtesy de l'artiste

(2) *Circo Uccello* (détail), 2018, Courtesy de l'artiste / ADAGP, Production Audi talents

(3) *Échappée guère*, *Portrait de Dédale en Fichèncip*, 2017, Courtesy de l'artiste / ADAGP, Production Le Fresnoy - Studio national, Prix de l'ADAGP - Révélation 2017

(4) *Picrochole*, *le Rêve de Paul*, 2019, Courtesy de l'artiste / ADAGP, Production Audi talents et Villa Médicis, Photo © Festival ¡Viva Villa! 2019

HUGO SERVANIN

(1) Modélisation du projet *Athéna* pour le Prix MAIF pour la sculpture, Courtesy de l'artiste

(2) *Foule média #1*, 2019, Courtesy de l'artiste © Victor Calsou

(3) *Géant #10*, 2018, Courtesy de l'artiste © Victor Calsou

(4) *Géant #20*, 2019, Courtesy de l'artiste

VIRGINIE YASSEF

(1) Esquisses préparatoires de l'installation *Soleil City* pour le Prix MAIF pour la sculpture
Courtesy de l'artiste

(2) *The veldt [La savane]*, 2018 © Martin Argyrolo

(3) et (4) *L'objet du doute*, 2013 © Nicolas Brasseur