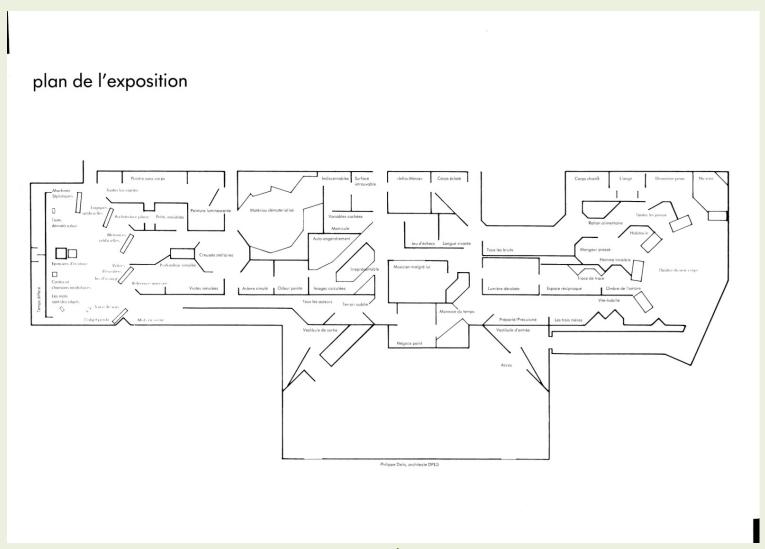


Les Immatériaux

Jean-François Lyotard - Thierry Chaput
Centre Georges Pompidou
Paris — Francia
28 de Marzo — 15 de Julio
1985

carton d'invitation Luc Maillet, Grafibus, 1985. Coll. JLB.





Les Immatériaux catalogue de l'exposition éd. Centre Georges Pompidou, Paris. 1985.

nu vain
deuxième peau
l'ange
corps chanté
corps éclaté
«Infra-Mince»
surface introuvable
indiscernables
matériau dématérialisé
peinture luminescente
peintre sans corps
toutes les copies

## matériau

Fibres de kevlar, une fois et demie seulement la densité de l'eau, quatre à cinq fois la résistance de l'acier. Avec ce matériau paradoxal, vous pouvez bâtir en zone sismique.

Sexe : masculin. Or il se trouve que vous détestez être un homme. La biochimie et la chirurgie peuvent vous faire un corps de femme. Mettre ce matériau, le sexe de naissance, en conformité avec votre désir. Echapper au destin qui vous était tracé.

Matériau : ce sur quoi s'inscrit un message : son support. Il résiste. Il faut savoir le prendre, le vaincre. C'était le métier, faire une table avec un arbre.

Qu'arrive-t-il si l'on conçoit, simule et réalise le matériau selon la nature du projet ? Toute résistance au projet d'inscrire un message serait vaincue. Le message ne rencontre pas son support, il l'invente. Le travail n'affronte pas son objet, il le calcule et le déduit.

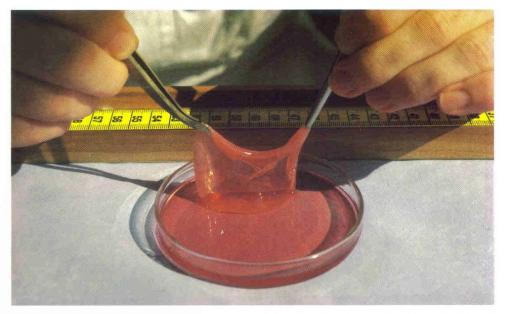
Evolution des métiers vers la conception et l'ingénierie informatique. Déclin de la valeur attachée au travail, à l'expérience, à la volonté, à l'émancipation. Essor de l'imagination combinatoire, de l'expérimentation, de l'essai.

La question pressante : avec la perte du matériau, la destinée en chômage ?

J-F L

# deuxième peau

La peau naturelle considérée comme premier vêtement. Enveloppe protégeant le corps de l'extérieur, elle instaur l'opposition dedans/dehors. Les prothèses de peau déplacent la limite. Où commence le dehors ?



 matériau
 deuxième peau

 matrice
 toutes les peaux

 matériel
 habitacle

 matière
 vite-habillé

Des inclusions sous plastique présentent différer types de peau :

- greffe de peau provisoire : peau de porc, film de collagène, pansement synthétique, pansement biosynthétique;
- autogreffe et combiné : greffe totale, peau expansée, combiné de peau homogreffe, autogreffe;
- peau artificielle : peau de synthèse.

Sous vitrine : culture de peau (derme équivaler et épidermisation).

En contrepoint, une combinaison d'astronaute et un caisson de privation sensorielle, envelopp artificielles permettant de reporter les limites de la peau.

Derme équivalent.

# «Infra-Mince»

« Quand la fumée de tabac sent aussi de la bouche qui l'exhale, les deux odeurs s'épousent par infra-mince. » (Marcel Duchamp). Une apparition secrète sous l'apparence. L'artiste traque l'événement dans son caractère insaisissable. L'œuvre visuelle se fait témoin de l'invisible dans le visible.









Quand
La FIMBE de TABAC
Selt dussi
de la Couche
gui L'EXHALE,
les DEUx ODEURS
S'ÉPousent par
NFRA-mince

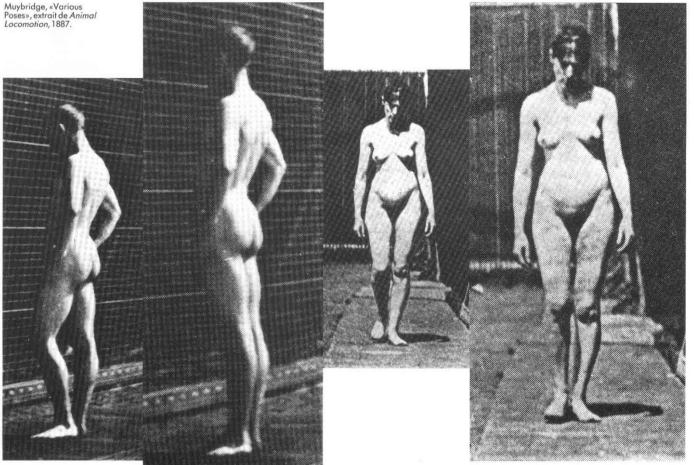
marcel Durhamp

matériau	«Infra-Mince»
matrice	
matériel	
matière	trace de trace
maternité	

- 1. Marcel Duchamp, des Pistons de courant d'air, 1914, au Développement de la glissière à eau, un ensemble de documents, dessins, croquis et lettres de l'auteur d'Eau et gaz à tous les étages, 1958.
- 2. Yves Klein, Zones de sensibilité picturale immatérielle, 1959. Documents témoignant de la cession des zones de sensibilité picturale au bord de la Seine.
- 3. Giovanni Anselmo, *Invisibile*, 1969. Sur le corps du promeneur, à la hauteur de sa jambe, s'inscrit la trace de sa présence. Le spectateur devient l'œuvre.
- 4. Thierry Kuntzel, *La desserte blanche*, 1980. Une bande vidéo, le minimum d'image, trois néons blancs qui la surplombent. Une œuvre sur la naissance du visible.

## nu vain

Le corps dépouillé. La nudité comme limite du sens, comme présence absurde. La chair remplacée par le matériau neutre, mesurable, démultipliable, immatriculable.



matériau	
matrice	
matériel	
matière	
maternité	

Forêt de douze mannequins asexués. A l'intérieur, projection d'un passage du film, *Monsieur Klein*. En alternance, une photo de déporté durant la seconde guerre mondiale.

Muybridge, «Walking», extrait de Animal Locomotion, 1887.

# visites simulées

L'œil-caméra excède les parcours possibles à l'œil en déplacement réel. Il les prolonge et les complexifie. Il fait voir «comme si l'on y était» ce qui ne peut pas être vu actuellement. Ce qui est là-bas, alors, rivalise en présence avec ce qui est ici, maintenant.



matériau surface introuvable
matrice
matériel
matière visites simulées
maternité

Maquette d'un autobus de la RATP. Trois de ses fenêtres sont occupées par trois moniteurs reliés à un vidéodisque. En appuyant sur un bouton d'arrêt, le visiteur peut « descendre » du bus et aller « explorer » le site de son choix.

Montage de photos extraites du vidéodisque, «Le bus».



'Tous les auteurs' site, the exhibition's concluding area, where the visitor could participate in real time in various digital writing experiments Photograph © CCI/J.- C. Plancher, 1985, scenography by Philippe Délis



Les Immatériaux, 'Tous les auteurs' site, with Nam June Paik's TV Buddha in the background Photograph © CCI/J.-C. Plancher 1985, scenography by Philippe Délis



Des citations de Beckett, Artaud, Proust, Bachelard, Michaux, Blanchot, Mallarmé, Kleist, Roubaud, Borges, Baudrillard, Bioy Casarès, Virilio, Andersen, Rabelais, Barthes, Caroll, etc. sont diffusés par infrarouge dans trente zones.

Les Immatériaux. - Cliché © Centre Pompidou 1985.



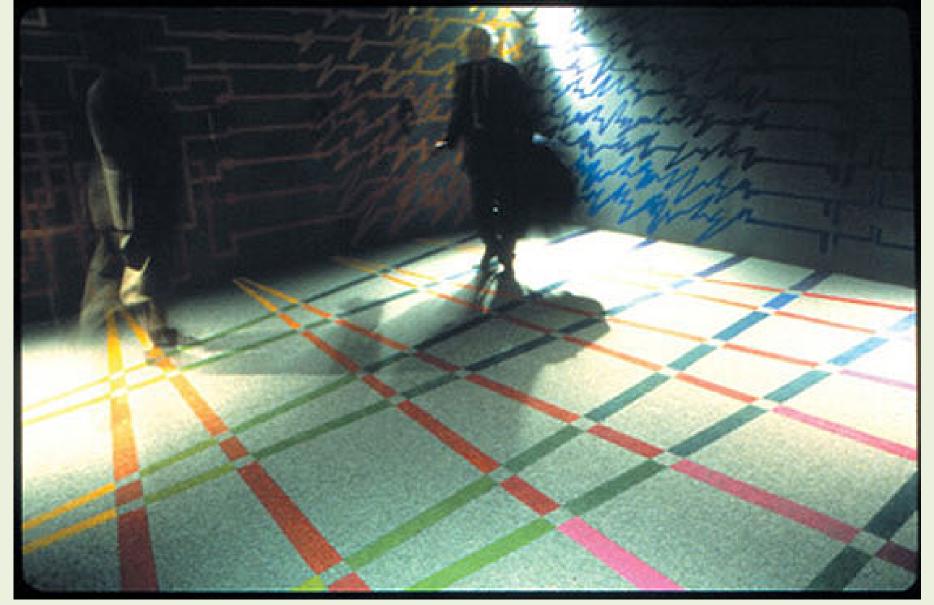
Philippe Délis, Bernard Stiegler

Les Immatériaux

Filmische Ausstellungsdokumentation, 1985

Centre de Création Industrielle

Centre Georges Pompidou



Philippe Délis, Bernard Stiegler

Les Immatériaux

Filmische Ausstellungsdokumentation, 1985

Centre de Création Industrielle

Centre Georges Pompidou



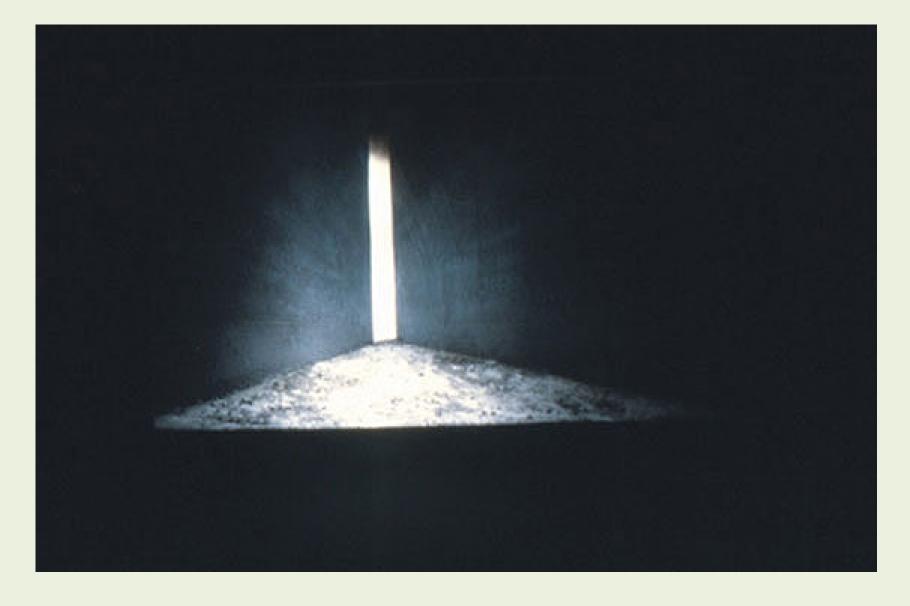
Philippe Délis, Bernard Stiegler

Les Immatériaux

Filmische Ausstellungsdokumentation, 1985

Centre de Création Industrielle

Centre Georges Pompidou



Philippe Délis, Bernard Stiegler

Les Immatériaux

Filmische Ausstellungsdokumentation, 1985

Centre de Création Industrielle

Centre Georges Pompidou



Philippe Délis, Bernard Stiegler

Les Immatériaux

Filmische Ausstellungsdokumentation, 1985

Centre de Création Industrielle - Centre Georges Pompidou



Philippe Délis, Bernard Stiegler

Les Immatériaux

Filmische Ausstellungsdokumentation, 1985

Centre de Création Industrielle - Centre Georges Pompidou



Philippe Délis, Bernard Stiegler

Les Immatériaux

Filmische Ausstellungsdokumentation, 1985

Centre de Création Industrielle

Centre Georges Pompidou

Philippe Délis, Bernard Stiegler

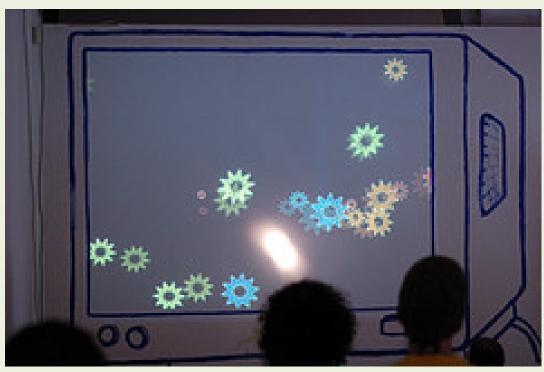
Les Immatériaux

Filmische Ausstellungsdokumentation, 1985

Centre de Création Industrielle

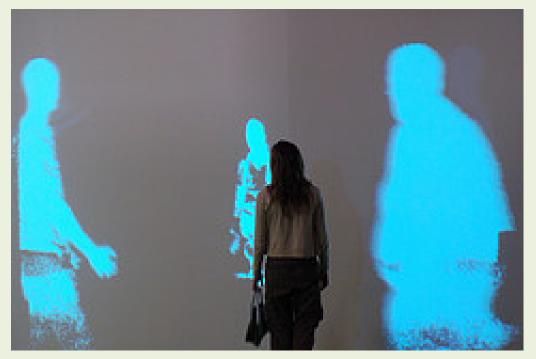
Centre Georges Pompidou





**Linterna mágica** Alberto García Pi. Con la colaboración de Julio Obellerio, Martín Nadal y Alberto Cortés

Alumbrando la pared con la linterna mágica, vemos cientos de pequeñas estrellas, flores, mariposas y otras formas inesperadas siguiendo el rastro de la luz. Los espectadores pueden ver como estos dibujos se mueven en relación directa con el movimiento de sus manos, disfrutando de este peculiar mando a distancia



*Memento*Jeldrik Schmuch/Ulrike Gollner

Cuando nos movemos por un espacio sólo somos conscientes de lo que está ocurriendo en ese momento. No recibimos información acerca de la gente que ha estado allí antes o las cosas que han ocurrido. Y cuando abandonamos ese espacio, no queda nada de nuestra apariencia.

¿Por qué no dejar una parte de nosotros para que interactúe con otros? Memento es una video-instalación interactiva que graba las siluetas de la gente que transita por ella y las conecta con sonidos. Al mismo tiempo que se graban y visualizan las siluetas, estas se combinan con imágenes grabadas de la gente que ha estado antes.

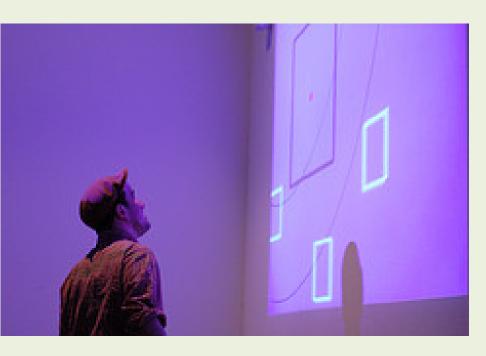
Así que, aunque estés solo en el espacio de la instalación, tu sombra se integra en un espacio virtual poblado por las sombras de otros.

El espacio físico como lugar de investigación, de proceso, como espacio vacío de contenido que precisa del espectador para tomar forma y tener sentido. En este caso, el espectador entra en un espacio vacío y no ve ninguna obra expuesta. Sólo observa cómo va dejando una huella, ve que su propio trayecto está dejando un rastro, una línea y una frecuencia que interactúan con él, que le hacen seguir avanzando, moverse. Cuando abandona el espacio, sus rastros desaparecen.

# **Trayectos/passages**Idea y diseño: Mario Gutiérrez Desarrollo C++: Martín Nadal



**Predator?**Carl-Johan Rosen / Henrik Wrangel



Predator? es una instalación que permite a los visitantes interactuar con un "depredador" empleando todo su cuerpo. Los usuarios pueden moverse por el área física de la instalación y el depredador les persigue en un espacio virtual.

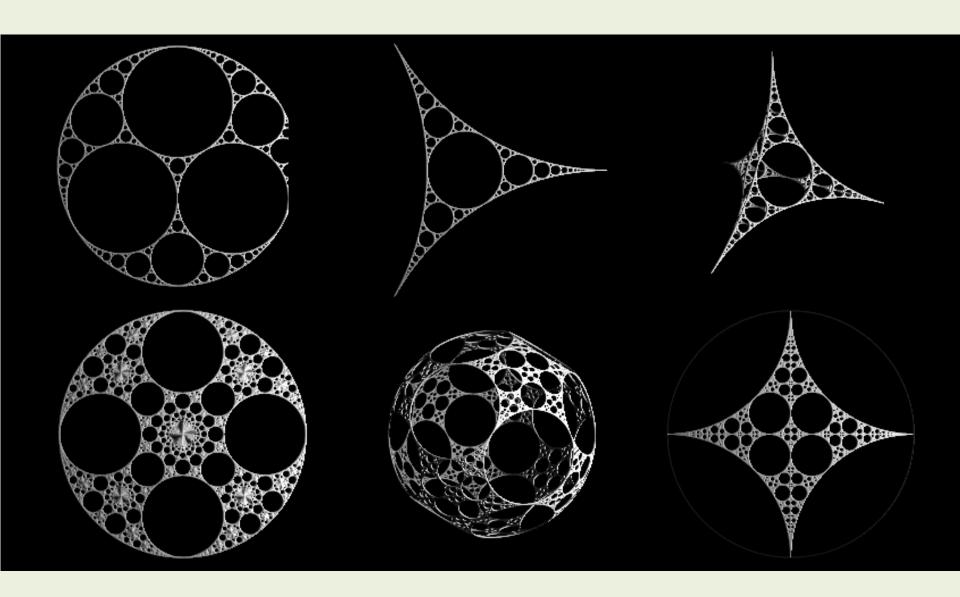
El depredador cambia su comportamiento según el comportamiento de los participantes; protege su esquina, y si alguien se acerca demasiado lo captura y se lo come. El visitante que es capturado desaparece de la visualización. Cuantos más visitantes captura, más grande se hace el depredador, pero también va encogiendo a medida que pasa el tiempo.

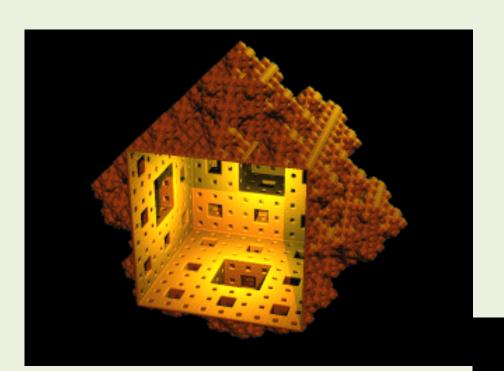
*Predator*? motiva la colaboración entre los visitantes. Sin esta colaboración, el depredador será la parte más fuerte de la interacción. Pero cuando los usuarios empiezan a interactuar se hacen más fuertes y pueden engañarle.

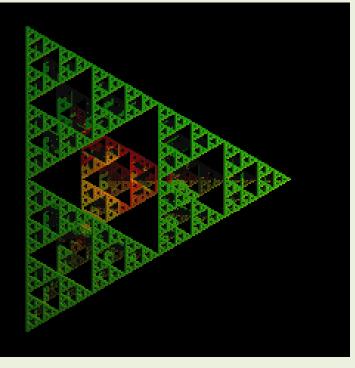


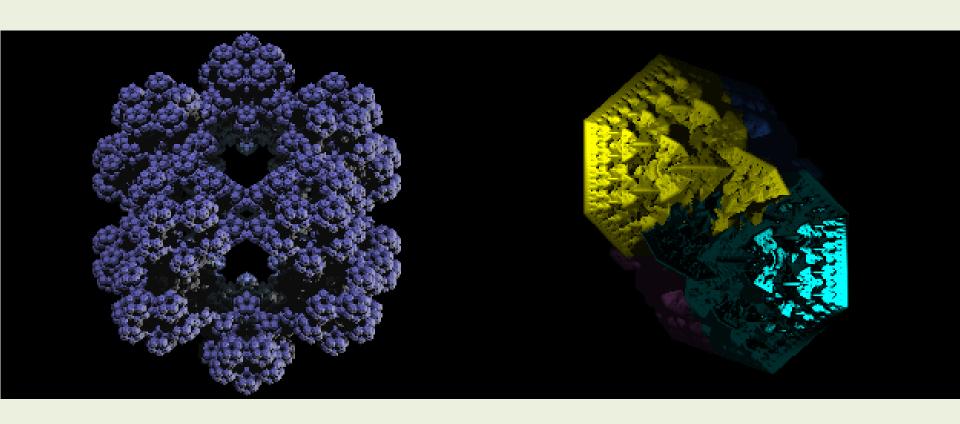
"Las teorías de la complejidad comprenden por un lado un conjunto de formulaciones teóricas de amplio rango y por el otro un conjunto de algoritmos y heurísticas de propósito más puntual pero de alcance transdisciplinar. Existen ya algunos antecedentes del uso de estos últimos en ciencias sociales y en la creación artística, pero se trata de una práctica emergente, todavía no consolidada y en ocasiones mal comprendida."

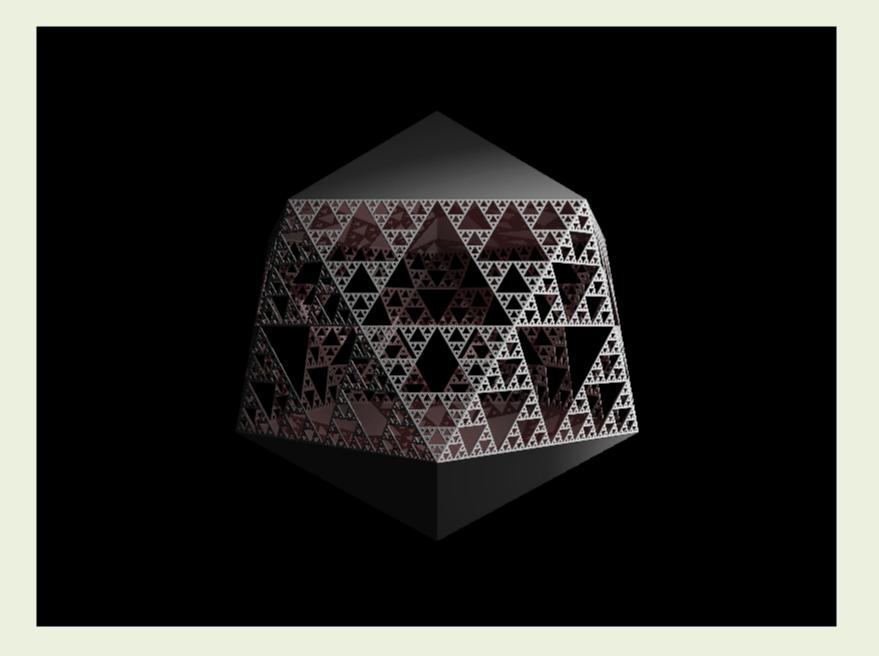
#### ::: IFS Builder 3D:::

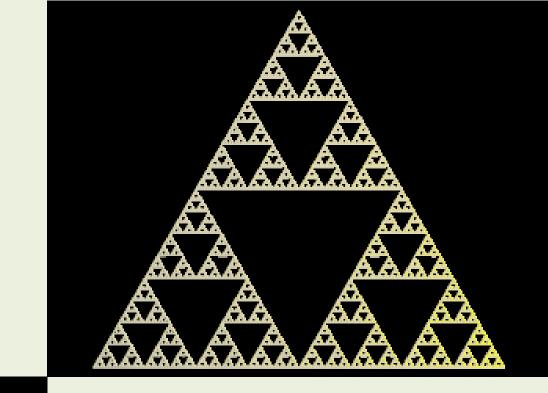


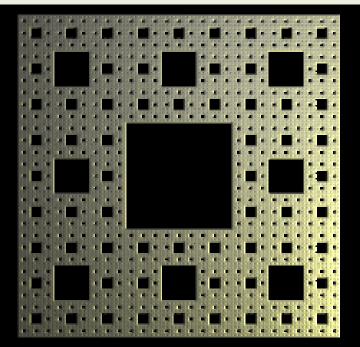












#### Análisis y Producción artística

En este espacio se expone el análisis básico del conocimiento instrumental aportado por el antropólogo Carlos Reynoso, para dar paso a la creación artística propuesta por nosotros dentro de un marco estético en relación a la complejidad y el caos.

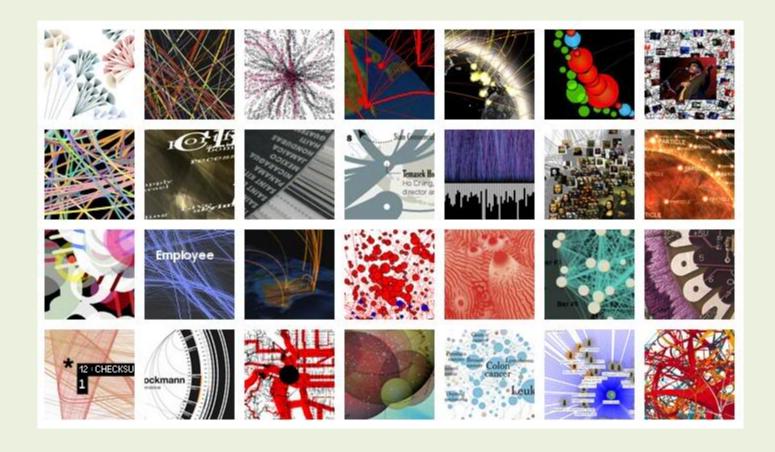
Tiene que ver con nuevas formas de representar el cuerpo como un sistema complejo en el que sus partes hacen el todo y el todo está en sus partes, donde su discurso fractal va mas allá de lo funcional y empieza a ser visceral, entrañable y orgánico, definiendo el corazón como el instrumento principal de ese discurso sonoro y generando una visión casi poética del mismo.

Esta necesidad de encontrar patrones de organización de ese aparente desorden del cuerpo, generan un **estudio articular de los sonidos y ruidos vírgenes** que éste produce, disposiciones mínimas que al ser sumadas dan como resultado **un acontecer perceptible de la estructura interna** del cuerpo a partir del movimiento del corazón.

Aunque el cuerpo no esta intervenido directamente si es la herramienta con la que podemos operar como músicos, en la que los ruidos son convertidos en sonidos y elementos compositivos armonicos y caóticos, junto con la ayuda de softwares y tecnologias médicas, teniendo como resultado nuevas percepciones de la relación cuerpo-espacio-dispositivos tecnológicos.

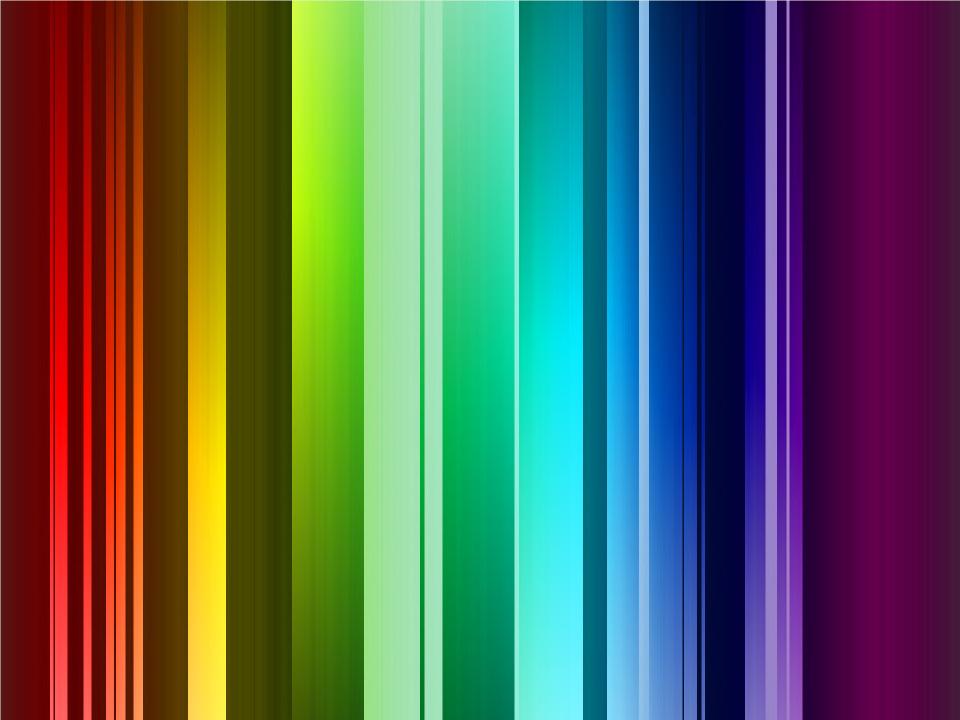


## Las redes sociales en el campo artístico





El festival de arte STRP de Eindhoven, en Holanda, ha llevado a cabo una original experiencia con buenos resultados, introduciendo el concepto de las redes sociales en el campo artístico. Los asistentes se registraron con sus cuentas de **Twitter o Facebook**, o crearon perfiles en el entorno ofrecido por la organización, y compartieron sus valoraciones sobre las obras.



Alicia Romero, Marcelo Giménez 2011