

*ANN
GUILLAUME*

*/
YANN LE
GUENNEC*

N.E.O.VI

**l'espace
d'en
bas**

2, rue bleue
75009 Paris
tel : 09 62 24 66 14

N.E.O.VI

Une exposition :
d'Ann Guillaume & Yann Le Guennec
Du 07/09_2012 au 26/10_2012

**Vernissage le 07/09
à partir de 18h30**

N.E.O.VI

Une exposition d'Ann Guillaume & Yann Le Guennec
Du 07/09_2012 au 26/10_2012
Vernissage le 07/09 à partir de 18h30

L'ESPACE D'EN BAS
2, rue bleue 75009 Paris
M° Bonne Nouvelle / Cadet

ANN GUILLAUME / YANN LE GUENNEC

N.E.O.VI

N.E.O. VI met en scène les traces du laboratoire Never Ending Object. Il s'agit d'un programme de rencontres (tables rondes) entre archéologues, artistes, historiens de l'art et philosophes. Alimentées d'expositions collectives, ces rencontres servent à révéler puis visiter de nouveaux enjeux (la définition de l'objet, de l'intentionnalité, la question de l'interprétation, objective et subjective..) selon les points de vue que chaque discipline induit.

Théorie et pratique coexistent dans un même mouvement : étude de l'évolution de la culture matérielle et artistique d'une part et création-exposition d'autre part. L'objet y tiens lieu de dénominateur commun en cela que ces tables-rondes sont envisagées sous l'angle complémentaire de la performance et sont aussi, à terme, créatrices d'objets (enregistrements, transcriptions, vidéos).

Les objets et les conversations issus de ces rencontres sont archivés, classés. Une fiche d'identité est créée pour chaque artefact et rejoint l'ensemble des fiches déjà établies au sein du logiciel Ogham développé par le plasticien Yann Le Guennec. Ce logiciel permet de travailler sur la classification et les relations entre les données par recoupements, recherches d'analogies et associations spontanées, et d'explorer ainsi une ontologie possible du domaine de recherche.

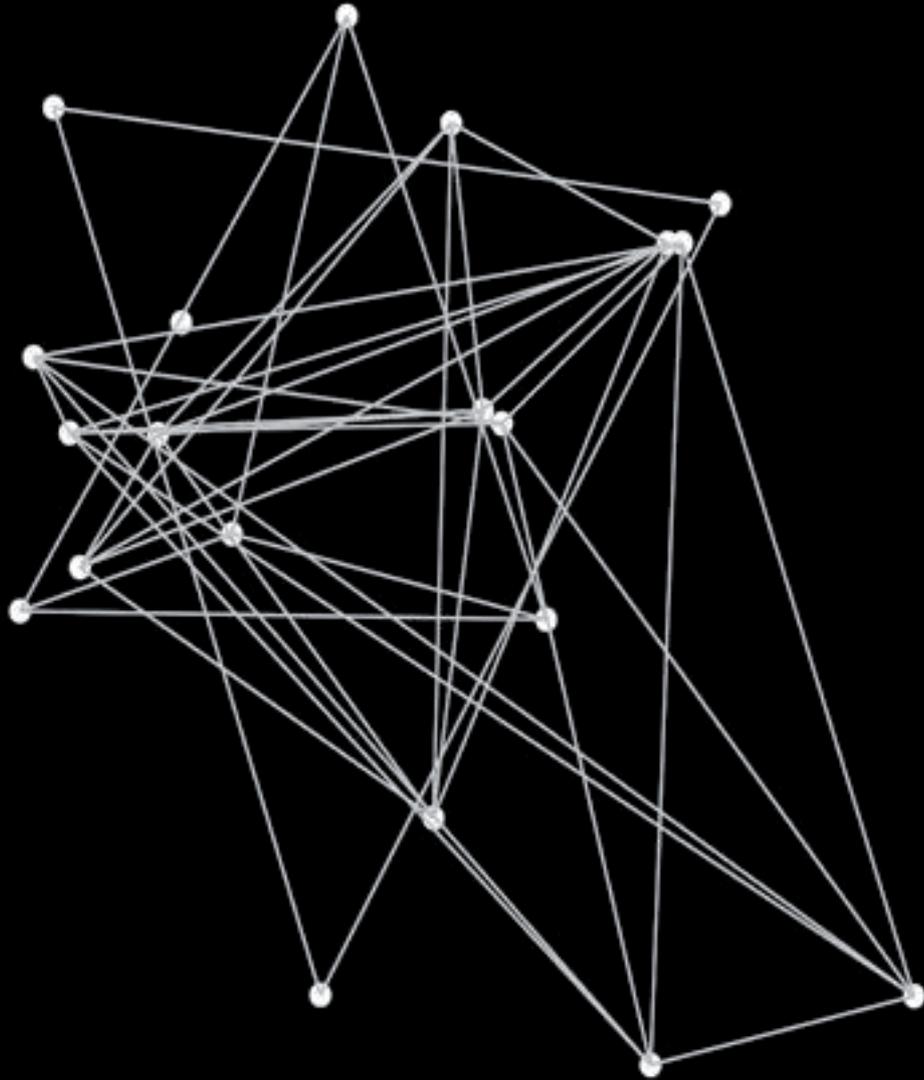
L'intérêt de ce travail d'archivage est de classer, nommer, dénommer, c'est à dire de créer un système de définition de l'objet. Si c'est au travers de l'objet que les points communs entre l'art et l'archéologie convergent, le logiciel permet de définir ce que peut être cet objet et ce à quoi il renvoie : un concept, un paysage, un lieu, une personne... Les informations dessinent alors une carte où la hiérarchie et les différences entre ces deux disciplines disparaissent. La carte, qui se transforme et se réactualise au fur et à mesure permet de travailler à une définition en constant renouvellement du réseau de lien dans lequel s'inscrit ces objets.

Le logiciel est en outre la mémoire du laboratoire, l'outil pouvant devenir lui même sujet d'étude.

N.E.O. VI expose et rejoue l'activité du laboratoire. Sous forme de répliques en terre, 20 œuvres exposées l'or des précédents NEO reprendront vie, retrouveront leur forme.

Ce dispositif pose la question de l'authenticité, de l'origine, en créant une rencontre simultanée entre passé, présent et futur.

Dans un nouvel espace-temps poétique matérialisées par des liens mouvants, les objets se redéfinissent à mesure que la carte se déplace sur eux. Accélérer la transformation, donc le temps du laboratoire passé et à venir mobilise la métaphore du chantier de fouille archéologique, une fouille où il s'agit de tenter de redécouvrir ce qui lie les objets entre eux. Le contexte des objets invoque la création de nouvelles mythologies intermédiaires, capables de relier ce qui semble le plus disjoint, dans l'espace et le temps.



www.never-ending-object.com

