

PERMANENT MARKER* #4
ÉMILE COUTURE



Permanent Marker* #4

23 NOVEMBRE 2017 > 27 JANVIER 2018

EXPOSITION

ENSA D
ART
&
DESIGN
D
I
J
O
N

17
18

CORRESPONDANCES

ÉMILE COUTURE

Cette exposition témoigne de ma recherche personnelle portant sur le code informatique, ses enjeux, sa nature et sa portée poétique. Pour traiter des questions que ce sujet m'inspire, j'ai choisi le médium artistique. Utilisant le code informatique comme matériau et comme médium, les quatre œuvres présentées proposent une introduction à une approche singulière du langage numérique. Laissons pour un temps de côté le fonctionnalisme du code et intéressons nous à sa portée philosophique, poétique et plastique.

Dans *Inerte, vivant, conscient* le code est traité comme un objet poétique, redéfinissant sa fonction, et proposant un échappatoire face à ses contraintes grammaticales et syntaxiques parfois écrasantes. Cette pièce questionne également la pérennité des données numériques et leur ancrage dans le monde physique.

Manifeste pour le Glitch met en relief la dualité et le rapport au langage qu'entretiennent les images numériques. Cette pièce est le témoignage d'un processus appelé *Databending* qui consiste dans la modification des données informatiques qui constituent les images numériques. Cette série de livres indéchiffrables interroge la notion de langage et la relation entre l'homme et la machine.

Extraction montre le rapport d'échelle entre les informations stockées par l'ordinateur pour afficher une image et l'image elle-même. Chacune d'elle est directement tirée de *Google Streetview* et mise à l'échelle 1:1 en mesurant depuis le logiciel. L'espace virtuel coexiste dans le format avec l'espace actuel, montrant les deux faces d'une même pièce.

Kinétopologie est un travail sur l'espace. Partant du vide, l'espace se construit progressivement, croisements de lignes et de points laissés là par les visiteurs, et témoins de leurs déplacements. Aucune connexion n'est possible entre les différents acteurs de cette genèse numérique, pourtant l'espace vit et se transforme. Cette pièce traite du jeu en ligne, du réseau, d'Internet, et dans un renversement total, ne présente comme façade que ce qui est bien souvent caché derrière l'interface, une succession de traces et de coordonnées.

L'Association Bourguignonne Culturelle (A.B.C.) et l'École Nationale Supérieure d'Art de Dijon (ENSA Dijon) s'associent et présentent du 23 novembre 2017 au 27 janvier 2018 dans le hall de l'A.B.C. *Permanent Marker#4: Correspondances*, exposition du travail de Émile Couture.

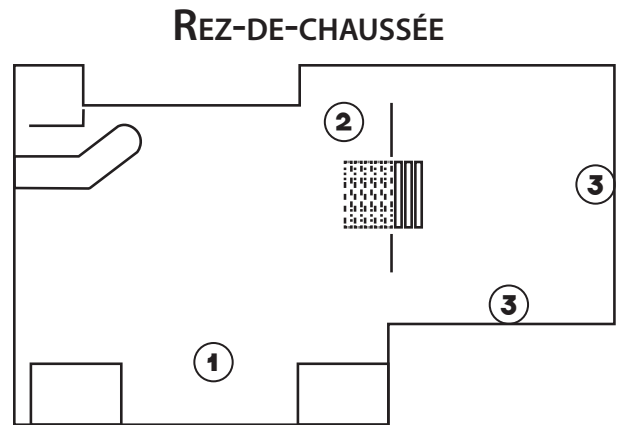
*Permanent Marker** est né d'une volonté commune de l'ENSA Dijon et de l'A.B.C. de promouvoir la jeune création et de favoriser la monstration du travail des jeunes diplômés de l'ENSA Dijon.

① **Manifeste pour le Glitch**

Série de livres, 2017
25 cm x 16 cm

Cette série propose au spectateur de s'intéresser au concept de langage. La pièce se compose de plusieurs ouvrages manipulables tous créés sur le même modèle. Chacun de ces objets est unique et témoigne d'un processus d'altération de l'information appliqué à un texte issu de la littérature philosophique traitant de la notion d'espace. La couverture et le contenu de chaque ouvrage sont tirés de la modification artificielle de ces textes en utilisant un ordinateur. Le processus est appelé *Databending* ou *Glitching*, il pose la question de la compréhension de la machine par l'Homme.

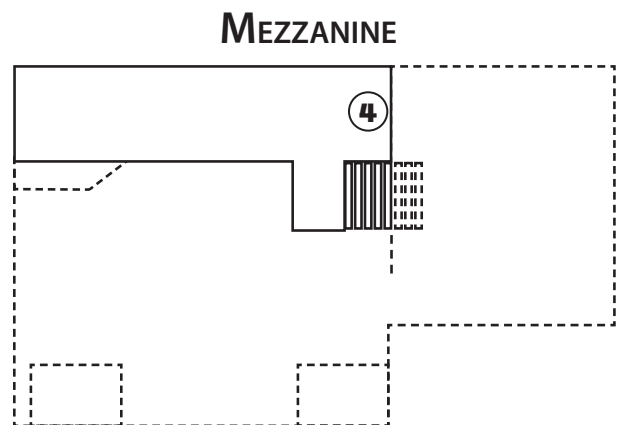
Les livres peuvent être manipulés



② **Inerte Vivant Conscient**

Triptyque de gravures au laser, pierre, bois, plâtre, 2017
15 cm x 20 cm

Cette série de sculptures fonctionne en triptyque. Chacune d'entre elles est la gravure d'un poème écrit en Javascript, un langage de programmation sur un matériaux particulier. Le premier poème traite de la naissance de la roche, le deuxième du vivant, de l'essai et de l'erreur, le dernier de l'acte de créer en conscience. Les poèmes respectent les contraintes grammaticales et syntaxiques du langage informatique. Cette œuvre traite de l'émancipation du codeur dans l'acte de création, d'invention et d'intelligence dont il fait preuve. Les matériaux sont choisis pour être pérennes et représenter un ancrage physique sur lequel se raccroche le code, souvent considéré comme complètement abstrait.



③ **Extraction**

Série d'impressions, 2017
150 cm x 265 cm

Ce travail est le témoin d'un processus de compréhension de la structure numérique de l'image que j'ai initié lors de mon diplôme de fin d'études. Tout un monde virtuel insoupçonné s'étend derrière chaque image, chaque pixel. Cet univers informatique, j'ai décidé de m'en emparer pour le faire cohabiter avec l'image elle-même. Les deux faces d'une même pièce se confrontent. Les chiffres constituent pour chaque format la totalité des informations nécessaires à l'ordinateur pour afficher l'image représentée. Les images sont extraites de *Google Map* et mises à l'échelle 1:1 (en mesurant directement depuis la source).

④ **Kinétopologie**

Site Internet, 2017
Code : Emile Couture et Alexandre Nicolas

Une installation issue de ma recherche autour de l'espace virtuel, du réseau et du territoire partagé. L'installation est constituée d'une projection et de la présentation sur ordinateur d'un site web développé en collaboration avec Alexandre Nicolas (codeur). La pièce évolue en temps réel et est enrichie des interactions du visiteur avec elle.

ÉMILE COUTURE

Diplômé de l'École Nationale Supérieure d'Art de Dijon (ENSA), j'ai axé mon travail plastique et ma recherche sur l'environnement numérique et le jeu vidéo. Mes années au sein de la section design de l'ENSA m'ont permis d'approcher le monde virtuel avec un œil de designer d'espace, et d'aborder l'univers du code informatique en collaborant avec des professionnels. Ceci m'a permis de développer une recherche et un champ d'expérimentation tournant autour de la notion de langage informatique, de l'acte de création du codeur et de l'aspect profondément poétique du code. Ayant été nourri à la fois par l'art, la science, le design, ainsi que fortement par le design graphique, mon travail joue avec les limites entre ces disciplines. Ma passion pour le jeu vidéo a constitué un des principaux moteurs à mon intérêt pour le code informatique et reste aujourd'hui une source d'inspiration constante dans mes projets.