



GUILLAUME LEPOIX

# DÉMARCHE ARTISTIQUE

Par l'utilisation de différents médiums, allant du dessin en passant par l'installation, jusqu'aux pratiques numériques, j'explore les rapports subtils que peuvent entretenir le monde numérique et le monde naturel.

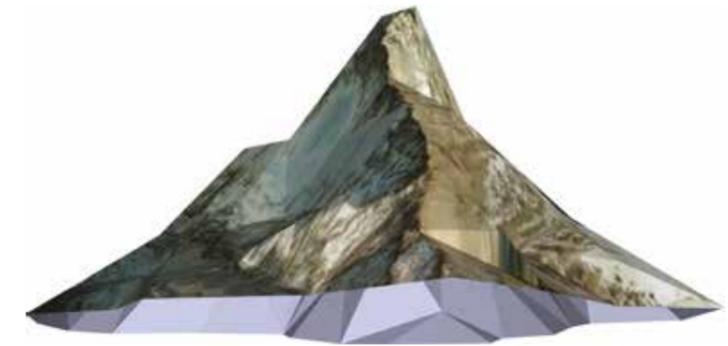
Ma pratique plastique s'appuie ainsi sur les différentes relations générées par la rencontre entre des dimensions primitives (éléments naturels, paysages, mythes) et contemporaines (mondialisation, internet, nouvelles technologies).

C'est donc cette zone de frottement qui m'intéresse. Je l'envisage comme une sorte d'interface entre fiction et réalité permettant d'examiner les interactions entre l'Homme et son environnement en constante mutation.

Cette démarche amène mes recherches à déborder du champ artistique et je m'efforce de créer des ponts avec d'autres domaines de la recherche au sens large (Sociologie, Ethnologie, Anthropologie, Géologie, Astronomie, Physique, etc).

Dans ma dynamique de travail, je mets toujours en avant l'expérimentation en corrélation avec le contexte dans lequel j'interviens. Cela me permet de me confronter à des situations nouvelles qui influencent mon comportement et proposent des opportunités inattendues. Je développe ainsi mes recherches et mon travail plastique principalement par l'intermédiaire de résidences d'artiste en France et à l'étranger.

Dans ma pratique, le fait de « résider » quelque part pour y développer une recherche artistique spécifique s'impose à moi comme étant un élément primordial dans l'activation d'une démarche pertinente et toujours renouvelée.



# Cabane de ferrailleur

DATE : 2022

FORMAT ET TECHNIQUES : INSTALLATION - STRUCTURE BOIS - TISSU IMPRIMÉS

« Ne chassez pas l'homme trop tôt de la cabane où s'est écoulée son enfance »

Friedrich Hölderlin

Au cœur du musée d'histoire naturelle, une forme étrange semble être soudainement sortie de terre. Elle se manifeste comme un objet incongru, apparaissant de nulle part, à la manière d'un champignon géant venu contaminer les collections du musée.

Les motifs abstraits qui colorent son tronc, figurent peu à peu une entité reconnaissable au sommet : une architecture. C'est bien une sorte d'abris de jardin ou de cabanon vernaculaire, une vieille cabane faite de bric et de broc, qui trône au sommet de cette structure.

Présentée parmi les objets hétéroclites du musée, cette construction confronte sa désuétude et la conjugue avec l'étrangeté, la fascination et l'exotisme que dégage ses collections.

Cette nouvelle condition peut la donner à voir à la fois comme une pièce d'archéologie, une sauvegarde patrimoniale, un lieu de culte. Elle est, temps d'une exposition, élevée au rang d'objet de collection, « muséifiée » par l'écrin qui l'accueil.

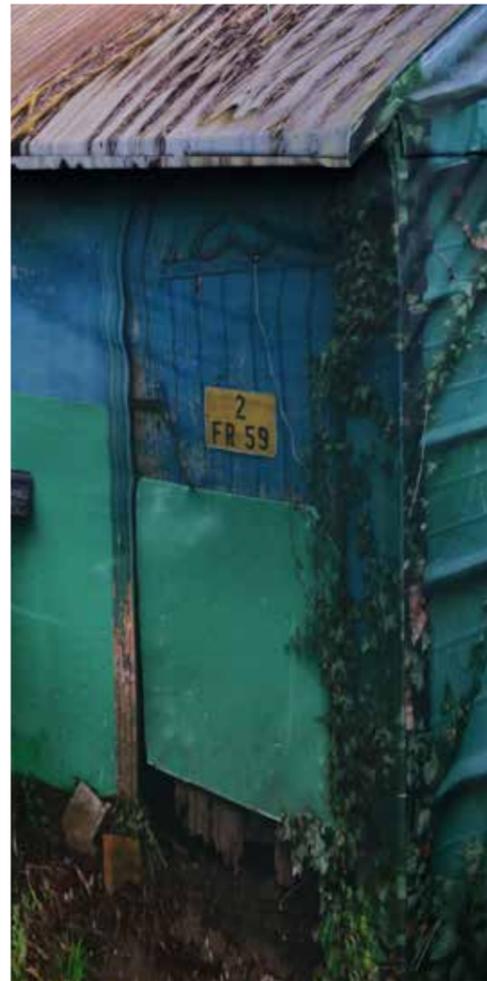
L'idée de la « conserver » n'entre pas en opposition avec sa nature. En effet, ce type de construction **s'oppose au provisoire en ce sens qu'elle n'est pas un pis-aller en attendant autre chose, mais une architecture existant pour elle-même, le temps que quelque chose se produise** (Raveneau et Sirost, Anthropologie des abris de loisirs).

J'ai choisi de représenter ici ce type de bicoque, car leur aspect « débraillé » m'a toujours fasciné. En effet, elles sont **emblématiques d'un déni des normes esthétiques et sociales**.

**Elle représentent une marge et elles sont revendiquées comme des espaces d'autonomie, de liberté par les « anarchitectes » des jardins**, comme l'exprime si bien Dominique Bachelart dans son texte « **S'encabaner** ».

Mais les pans de tissus qui composent cette installation rappellent aussi les cabanes que font les enfants avec de simples couvertures et quelques coussins. Ces huttes deviennent aussi un habitat intime et éphémère, un lieu en marge, siège de la liberté et du rêve. Certains pédopsychiatres ont montré leur importance en tant qu' **aires transitionnelles** et leurs fonctions dans le développement de l'imaginaire de l'enfant.

Le public est donc aussi invité à quitter la clarté des vitrines du musée en poussant les tentures et de se glisser à l'intérieur de la cabane. Cette dernière devient ainsi un passage vers un monde onirique et mystérieux. Plongés dans une pénombre verdâtre, les visiteurs pourront expérimenter une ambiance similaire à celle des réserves du musée : l'atmosphère troublante et blafarde des lampes anti-insectes, éclairant des formes étranges qu'on devine être des animaux empaillés, des crânes muets, des momies endormies et des masques occultes.



# Symbioses rêvées

DATE : 2022

FORMAT ET TECHNIQUES : SÉRIE DE 9 VIDÉOS UHD EN BOUCLE

LIEN DE VISIONNAGE : [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/SYMBIOSES-REVEES/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/symbioses-revees/)

*Symbiose : association étroite de deux ou plusieurs organismes différents, mutuellement bénéfique, voire indispensable à leur survie*

Ce projet trouve son origine dans l'envie de brouiller les frontières entre peinture, vidéo et création numérique. L'idée était donc de trouver un moyen de donner corps à la peinture en l'inscrivant dans le temps, tout en gardant son ancrage dans la singularité et l'unicité de l'image picturale.

Pour ce faire, je me suis associé avec des élèves du CP, CE1, CE2, CM1 et CM2 de différentes écoles lilloises dans le cadre d'une résidence A.R.T.S. Chaque classe devait créer sa propre composition au sein d'un espace donné : la serre équatoriale de Lille.

Cette démarche constitua à mettre en scène les différents « modèles » au sein du cadre foisonnant de la serre. Entre trois et cinq enfants sélectionnés devaient se positionner entre les multiples fougères, troncs, lianes, et autres feuilles géantes que forme ce théâtre luxuriant. Les autres s'attelaient à les filmer et les dessiner sur le motif. Chaque groupe constituait ainsi une série de portraits animés d'élèves, posant comme pouvaient le faire les modèles des peintres classiques. Cette manœuvre initiale pouvait déjà être vue comme le reflet d'un premier essai de « symbiose » avec l'environnement végétal.

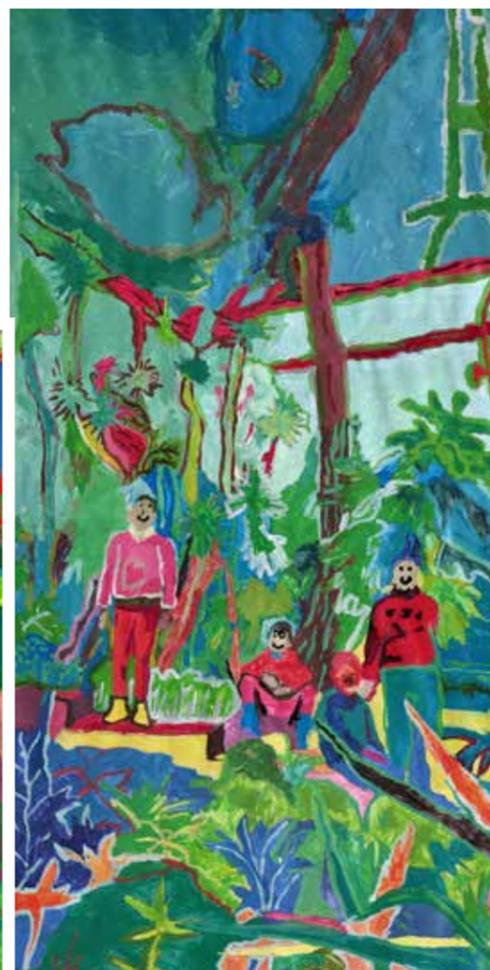
De retour en classe quelques semaines plus tard, l'idée était de peindre le souvenir de cette expérience sur grand format. Chaque groupe d'élèves composés de quatre à six personnes se sont affairés à réaliser des peintures collectives. Chacune de ces images, composées d'après une capture d'écran des vidéos précédentes, apparaissaient autant dans un mélange de remémoration des couleurs que dans une libre interprétation artistique.

La dernière phase du projet a été d'essayer, via les outils numériques, d'associer et de fusionner ces peintures avec les vidéos précédemment réalisées.

Dans l'observation de ce processus et des transmutations qui en découlent, les enfants ont pu constater que leur travail change de nature lorsqu'il glisse d'une technique à l'autre, acquérant les caractéristiques de la peinture (fixité, composition, aplats et touches de couleurs) tout en y imposant celle de la vidéo (écoulement du temps, mouvement dans l'espace, matière numérique, etc). Dans cet alliage pictural, chaque médium se met au service de l'autre.

De cette manière, les élèves ont pu autant développer leur ouverture sur ces différentes techniques artistiques, que leur curiosité en découvrant les heureux hasards que la création permet d'explorer, tout en déroulant leur imaginaire attisé par les nouvelles formes et couleurs qu'ils voyaient apparaître sous les pincesaux et sur les écrans.

Les résultats de ces « symbioses » donnent à voir des productions hybrides, dans lesquelles les corps deviennent eux-même pur camouflage, révélant par endroits leur présence discrète par de légers déplacements. Ces danses subtiles transforment l'environnement pictural comme pourrait le faire les pincesaux d'un peintre fauve. Fondant et confondant les corps avec le décor qui les entoure, ces compositions expriment aussi une forme de fantasme de l'Homme sauvage. L'atmosphère étrange et exotique qu'y s'en dégage est aussi un moyen de donner corps à ce rêve mythique de fusion entre l'Humain et la Nature.







# Reliquat

DATE : 2022

FORMAT ET TECHNIQUES : IMPRESSIONS SUR TISSU ET STRUCTURE CARBONE

COLLABORATION : THOMAS DAVELUY

La Terre-Mère des anciens est presque toujours désignée sous les noms de Gaïa chez les Grecs anciens. Ils l'ont quelquefois représentée sous les deux aspects de la nature : capable de créer la beauté harmonieuse mais également de faire resurgir le chaos originel.

C'est cette ambivalence que l'on retrouve dans *Reliquat* : une structure de tissu suspendue qui offre un point de vue en contre-plongée. En examinant la pièce, le spectateur peut discerner un feu de camp autour duquel se trouvent trois protagonistes. Le public se tient donc en dessous de la scène, comme s'il la contemplait du point de vue de l'intérieur de la Terre, du point de vue de Gaïa.

Cette installation révèle ainsi un monde impossible à appréhender sans l'outil numérique : l'idée de passer à travers le sol. *Reliquat* intervertit le réel et retourne les volumes comme si le monde qui nous entourait n'était composé que d'une fine couche de tissu réversible. Chacun peut ainsi faire l'expérience d'une plongée sous la surface

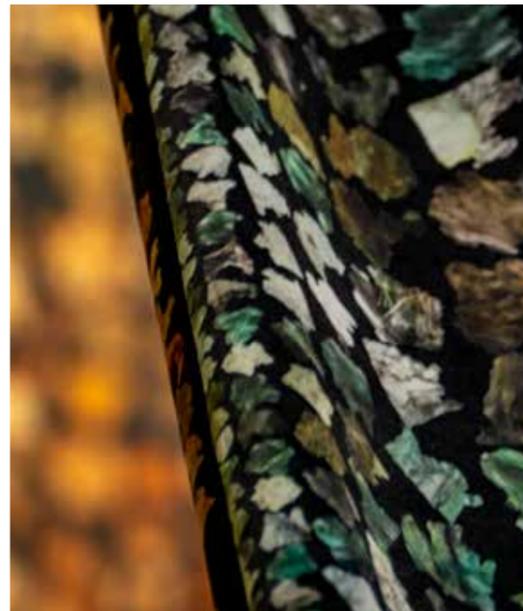
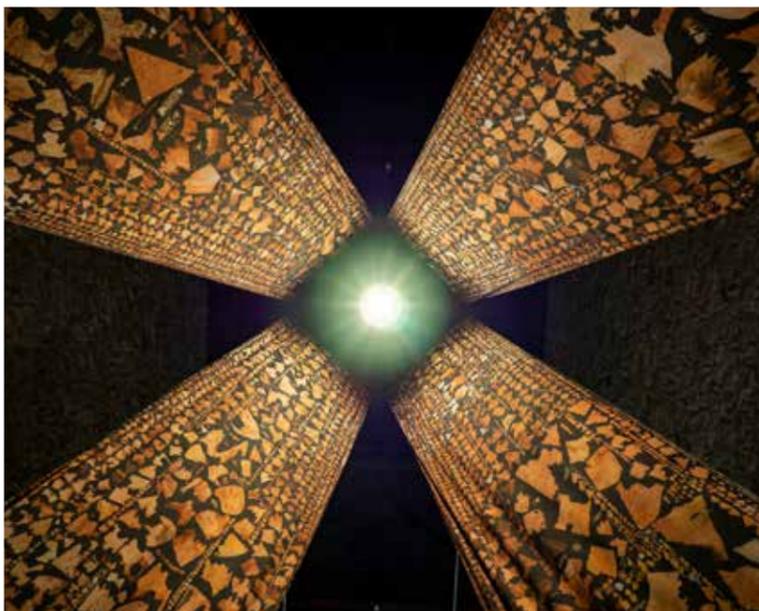
Le choix du sujet (le feu de camp) permet d'ancrer la scène dans un moment suspendu et intemporel. Celui du bivouac, du refuge, du repos et de la rêverie.

Les formes polygonales permettent de souligner l'origine numérique de cette installation. Issue d'un scan 3D, sa fabrication et sa mise en œuvre offrent un glissement vers le concret : le tissu ainsi tendu rappelle autant la toile de tente que celle du tableau. Le support ainsi que les textures volontairement baveuses, sont autant de clins d'œil à la peinture impressionniste qui cherchait à saisir l'instant ainsi qu'à reproduire le réel sans une volonté d'exactitude.

*Reliquat* protège et menace. Sa conception, qui reprend les structures des tentes, crée un dôme sous lequel le spectateur peut s'abriter, mais sa grande taille et ses formes parfois saillantes et rigides sonnent comme un rappel du poids du monde.

Dans cette pièce, les artistes renouvellent leur volonté d'utiliser les outils numériques pour métamorphoser le réel. Issu d'un vrai campement, celui-ci se retrouve numérisé, puis réinséré dans le monde concret. La succession de manipulations transforme lentement la scène originale, étape après étape jusqu'à donner un hybride qui devient le reliquat des altérations techniques subies.





# Atlas

DATE : 2022

FORMAT ET TECHNIQUES : IMPRESSIONS SUR VELOUR

COLLABORATION : THOMAS DAVELUY

Ce projet gravite autour de la polysémie du mot "Atlas".

Ce terme apparaît pour la première fois dans le mythe fondateur grec : Atlas est un titan, une divinité primordiale précédant les dieux de l'Olympe. Pour régner, Zeus condamne Atlas à porter le monde sur ses épaules pour l'éternité. Il est ensuite pétrifié par Persée avec la tête de Méduse puis métamorphosé en une chaîne de montagnes qu'on retrouve en Afrique du Nord.

C'est justement sur ce massif qu'a été réalisé ce projet. Au cours d'une marche ascensionnelle au Maroc, chaque étape du périple a été l'objet de photogrammétries du corps des artistes dans le paysage.



Cette pièce représente non pas le résultat des scans 3d mais uniquement les fichiers de texture : les atlas. Le paysage et les corps se retrouvent dès lors totalement éclatés par le processus numérique dans une énorme collection de formes et de matières. Cette entité crée un nouveau panorama où la présence humaine s'éparpille jusqu'à s'y fondre totalement. Ainsi la forme originale disparaît, cédant sa place à un paysage dissous, sorte de précipité chimique ou de strate géologique.

Atlas redessine une nouvelle topographie à la fois géographique mais aussi temporelle. Chaque strate est le témoin d'une étape : elle déroule le récit de l'ascension des artistes.



Ces pans imprimés sur velours et présentés sous forme de pyramide, redessinent une topographie montagneuse tout en dévoilant une frise chronologique. Ce choix de matériau donne une forme de chaleur au numérique. Le spectateur est invité à se rendre sous la structure pour contempler les images et tenter de reconstituer sa propre histoire. Installés ainsi au sein du musée des Beaux Arts de la Cohue à Vannes, ces tentures font autant écho aux tapisseries du moyen-âge (qui illustraient les récits mythiques) que référence à la tradition bretonne de peinture sur velours.

Réalisé avec l'aide précieuse de Jaad Gaillet.





# HIC SUNT DRACONES

DATE : 2021

FORMAT : PERFORMANCE FILMÉE - VIDÉO HD - 8MIN22

LIEN DE VISIONNAGE : [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/HIC-SUNT-DRACONES/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/hic-sunt-dracones/)

COLLABORATION : RICHARD PEREIRA DE MOURA

« Et puis est venue l'idée la plus grandiose de toutes. En fait, nous avons réalisé une carte du pays, à l'échelle d'un mile pour un mile ! »

LEWIS CAROLL - *Sylvie et Bruno*, 1893

*Hic sunt dracones* est une inscription latine que l'on trouvait sur les cartographies médiévales. Elle désignait les *terrae incognitae* situées aux confins du monde – ces territoires encore inconnus, réputés dangereux, peuplés de figures allégoriques telles que des dragons, des lions, des serpents de mer et autres créatures.

Entre le XVIII<sup>e</sup> siècle et le XX<sup>e</sup> siècle, ces inscriptions disparaissent avec la construction et l'affirmation des savoirs cartographiques. Les territoires inconnus sont alors laissés en blanc par les cartographes, non pas pour exprimer le vide, mais au contraire pour accroître la volonté de connaissance et de conquête de ces territoires encore à explorer.

Désormais, toutes les portions de la Terre semblent être connues, cartographiées et numérisées. Néanmoins, la carte continue de faire rêver, de stimuler l'imaginaire et de susciter l'expérience des lieux. Car la carte n'est pas seulement une représentation de l'espace. Si elle est certes une image du monde, elle est aussi, et surtout, une manière pour l'Homme de s'inscrire concrètement dans le monde en le chargeant d'une certaine intentionnalité (valeurs, croyances, symboles, matérialités, etc.). Et c'est bien la relation entre la réalité du territoire et sa représentation qu'il s'agissait d'interroger à travers ce travail.

632 élèves d'un collège de campagne traversent le territoire en soulevant des lettres monumentales. En mouvement dans le paysage, ces lettres forment la locution cartographique *Hic sunt dracones*. Considérant l'idée selon laquelle la carte n'est pas le territoire, les élèves contribuent ici à en tester l'hypothèse inverse de manière concrète et collective. Et si la carte pouvait imprimer le territoire le temps d'une performance monumentale ?

Cet intérêt pour les formes cartographiques est à l'origine du travail initié par le plasticien Guillaume LEPOIX et le géographe Richard PEREIRA DE MOURA. Leur intention est née lors d'une visite de Théroutte, dans les Hauts-de-France, à l'occasion d'une résidence-mission de 4 mois sur le territoire. Tous deux ont été rapidement frappés par l'inscription dans le paysage, de l'histoire et de la géographie de cette cité antique et médiévale. Celle-là même, située aux confins de l'empire romain, ainsi que le rappelle la Table de Peutinger, et habitée par les Morins que Virgile avait désigné comme les *Extremi hominum Morini* (les hommes du bout du monde). C'est en écho à ce contexte qu'ils ont amorcé leurs premières recherches.

Très vite, l'intention est fixée, le cadre annoncé, soutenu par les enseignantes et la direction de l'établissement. Pour réaliser cette performance, l'implication de tous les élèves, des familles, des acteurs locaux et de la communauté éducative aura été nécessaire. Durant 4 mois, plusieurs moments et rencontres se succèdent : harangue d'ouverture au chantier à venir, travail de recherche et de documentation cartographiques, collecte des matériaux nécessaires, chantier de construction des lettres, déambulation collective et documentation vidéo, et enfin, la réalisation du court-métrage, témoin de l'expérience vécue avec les élèves.



HIC SUNT DRACONES

An aerial photograph of a vast, bright green field. In the center, the Latin phrase "HIC SUNT DRACONES" is written in large, white, block letters. The field is populated with many small figures of people, some standing near the text and others scattered throughout. The field is bordered by a darker green area at the top and bottom, possibly representing a path or a different type of vegetation.



# LE BANQUET PARTERRE

**DATE :** 2021

**FORMAT :** PERFORMANCE FILMÉE - VIDÉO HD - 7MIN55

**LIEN DE VISIONNAGE :** [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/LE-BANQUET-PARTERRE/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/le-banquet-parterre/)

**COLLABORATION :** RICHARD PEREIRA DE MOURA

Le 29 mai 2021, nous organisons, dans les jardins de l'association *À travers champs*, au hameau de Saint-Jean, à Clarques, dans les Hauts-de-France, un banquet pour le moins étonnant. Durant toute la matinée, une douzaine de convives se rassemblent autour d'une serre opaque pour y creuser à la bêche le cadre de leur siège. La serre en question épouse la forme d'une table de six mètres de long, mais nul ne sait encore ce qui s'y trouve. Par contre, il a été convenu d'entrée avec chacun, que la table ne pourra être dressée que par le truchement des assises creusées dans le sol.

Après plusieurs heures de travail à la bêche, et des dizaines de mètres cubes de terre excavés, les mangeurs sont invités à libérer la table de la serre, et découvrent avidement le menu proposé avec la complicité d'une botaniste : une floraison de plantes sauvages comestibles. La suite du repas se déroule sous les auspices de la botaniste qui délivre ses conseils en termes de bienfaits et de manières de cuisiner les plantes proposées. À quoi bon se donner tant de mal ? À rien, sinon peut-être celui du plaisir d'être ensemble et de considérer qu'un repas est bien plus qu'une ingestion.

Dès l'amorce de ce travail, il avait été considéré les idées suivantes :

1. le jardin étant une œuvre vivante, son évolution ne saurait en aucun cas se réduire à un plan préétabli.
2. tout jardin est contre-nature par principe, vu qu'il est la traduction d'une volonté de mise en ordre de la nature,
3. le jardin suppose une délimitation, une distribution et un entretien des espèces vivantes qui le compose.

À vrai dire, il nous plaisait de tester et de se jouer de ces idées, et de la potentialité d'une « œuvre vivante », tandis que nous traversions une énième période de confinement des démarches artistiques.

C'est sur la base de ces considérations qu'a été organisé le travail de plantation dès le début du printemps. Les actions se sont succédées de la manière suivante : une table de 6 mètres de long pouvant accueillir une douzaine de convives a été localisée et délimitée. Tandis que nous construisions la serre, un ami a évalué la nature du sol à la pelleuse. Ensuite, il a été très vite retenu l'idée d'investir la table avec des plantes sauvages comestibles. Pour cela, nous avons sollicité une botaniste de la Maison de la nature à Ardres, qui nous a remis la quasi totalité des plantes proposées lors du banquet.

Toutes les plantes (grande berce, bourrache, moutarde, alliaire, ail des ours, ortie blanche, etc.) ont été distribuées de manière quasi-aléatoire autour d'un bouquet de guimauve officinale.

Régulièrement arrosées, les plantes ont atteint la taille escomptée et évoluent désormais au-delà de ce que nous avons imaginé. C'est sans doute là toute la singularité et la force de l'œuvre-vivante. Reste que, à l'issue du repas, nous nous sommes tout de même fendus de cette auto-satisfaction : « Eh bien, tu vois, c'est exactement ce que j'avais imaginé. » À croire que la nature fait bien les choses.







# TGP

**DATE :** 2021

**FORMAT :** PROJET PARTICIPATIF NUMÉRIQUE ET INTERACTIF

**LIEN :** [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/TGP/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/tgp/)

**COLLABORATION :** RICHARD PEREIRA DE MOURA

L'expérience artistique « Territoires à gens positifs » vise à engager les territoires et les acteurs locaux dans une démarche exemplaire en matière de transition sanitaire et sociale. Pour cela, le dispositif entend favoriser la mobilisation de tous les acteurs à travers une démarche ludique et collaborative de simulation numérique de l'incarcération de nos horizons.

DEUX ARTISTES CONFINÉS LANCENT UNE DÉMARCHE DE RÉPONSE CONCRÈTE À LA CRISE SANITAIRE.

Cette démarche a été lancée à l'occasion d'une résidence de quatre mois sur le territoire de la Communauté d'Agglomération du Pays de Saint-Omer. Si cette démarche souhaite désormais s'étendre à une échelle nationale, l'émergence, ainsi que la détermination de leur proposition est à situer dans le contexte de la dégradation épidémiologique de cette région du Pas-de-Calais.

## PROTOCOLE

**Étape 1 :** délimiter au sol, dans une pièce de votre logement, 1 mètre carré avec du ruban adhésif. Être attentif au lieu de son implantation qui deviendra votre demeure.

**Étape 2 :** sélectionner une dizaine d'objets considérés comme essentiels et les disposer dans le mètre carré. Être attentif au choix de ces objets qui vous entoureront désormais.

**Étape 3 :** se laisser photographier à 360 degrés au sein de ce mètre carré par une personne tierce (une vingtaine de photographies minimum). Être attentif à rester immobile le temps de la prise de vue

**Étape 4 :** enregistrer une présentation de votre chez vous, en motivant à la fois les raisons de votre implantation à cet endroit ainsi que la disposition de vos objets au sein du mètre carré. Transmettre aux agents positifs les photographies et le fichier son à cette adresse : [objectif.tgp@protonmail.com](mailto:objectif.tgp@protonmail.com)

**Étape 5 :** l'équipe technique de l'opération « Territoires à gens positifs » se chargera d'implanter vos images dans son logiciel de photogrammétrie, avant de vous insérer, en 3 dimensions, dans la matrice du serious game. Encore merci de votre contribution à la transition sanitaire et sociale des territoires.

**Étape 6 :** l'équipe de l'opération « Territoires à gens positifs » entend valoriser son expérience à l'échelle nationale à travers une installation scénographiée comprenant deux agents de médiation et un accès à la simulation numérique.

Amorcée dès le 1er avril 2021, à l'occasion d'un énième confinement, l'opération « Territoires à gens positifs » invite les publics à contribuer à une entreprise de distanciation totale de nos modes de vie. Prenant au mot le fait qu'il vint le temps de la respiration, cette démarche entend favoriser ni plus ni moins que la réduction totale des relations humaines au sein d'une même unité de voisinage.

Considérant le fait que les solutions à la crise sanitaire ne pourront être exclusivement médicales, ce programme concrétise l'idée selon laquelle ce ne sera que par le biais d'une incarcération des individus que nous entrerons dans le monde d'après. À cet effet, le programme se traduit sous la forme d'une simulation numérique à vocation éducative illustrant la vie des individus réduite à un mètre carré. S'il est encore d'ordre pédagogique, ce « serious game » se voudrait la préfiguration exemplaire de l'avènement de la communauté sanitaire que nous désirons tous soutenue par des valeurs telles que l'isolement, l'autonomie et la culpabilité positive.

Toutes les informations (communiqué de presse, vidéo de sensibilisation, protocole d'adhésion à la communauté, lien vers le « serious game ») sont accessibles à cette adresse :

[HTTPS://WWW.OBJECTIFTGP.OVH](https://www.objectiftgp.ovh)



# LES MARES DE BLENDÉCQUES

**DATE :** 20221

**FORMAT :** PROJET PARTICIPATIF - PEINTURE SUR PAPIER ET TRAITEMENT VIDÉO VIA INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

**LIEN DE VISIONNAGE :** [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/LESMARESDEBLENDÉCQUES/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/lesmaresdeblendecques/)

Résumé du projet :

La classe de CE1 (de 2020-2021) Madame Vandomme de l'École Jules Férry à Blendesques (62) m'a demandé d'intervenir dans leur école.

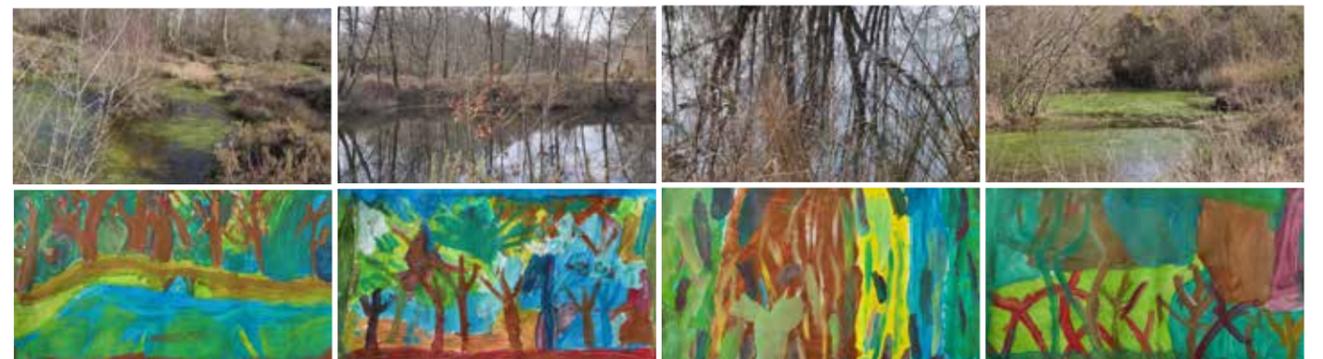
L'idée étant de s'inspirer des mares naturelles présentes dans les hauteurs de la commune. J'avais dans l'idée de confronter la peinture sur le motif et l'intelligence artificielle. Pour ce faire, nous sommes partis, les enfants, l'institutrice et moi-même avec Sébastien Ansel de EDEN 62 sur site. Chaque enfant devait choisir un point de vue sur les mares, à partir d'un cadrage vidéo sur pied de 30 secondes chacun. Puis, en classe, les enfants ont pu effectuer un travail de peinture en ayant pour consigne de réinterpréter picturalement une capture d'écran de leur vidéo respective. Par la suite, j'ai soumis la peinture résultante à plusieurs logiciels d'intelligence artificielle.

Ces derniers permettent de mélanger images fixes et vidéos, mêlant ainsi la peinture faite par l'enfant et la prise de vue sur le motif pour créer une nouvelle vidéo autonome issue de cette manipulation.

Chaque petite vidéo présentée à la suite ici, propose une forme d'objet hybride, à cheval entre la peinture impressionniste et les effets spéciaux vidéos numériques.



Exemples de prises de vues et de leurs réinterprétations en peinture par les enfants :





# MONTS INTIMES

**DATE :** 2020

**FORMAT :** PROJET COLLABORATIF, OUTILS ET SUPPORTS MULTIPLES, EXPOSITION VIRTUELLE

**LIEN DE VISIONNAGE :** [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/MONTS-INTIMES/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/monts-intimes/)



Cette création se présente sous la forme d'une exposition virtuelle.

Elle présente des réalisations produites par les élèves des collèges de Saint-André-les-Alpes, de Castellane et d'Annot, durant la résidence avec Guillaume Lepoix. Chacune de ces sculptures en terre glaise représente un "mont intime". C'est-à-dire un petit paysage totalement imaginé et créé par les collégiens. La seule consigne que l'artiste leur a donné est la suivante : Faites votre propre montagne, mais réalisez ce micro paysage comme si vous pouviez le réellement le parcourir, le gravir et l'explorer. Ensuite, les élèves ont pu donner libre cours à leur imagination tout en découvrant les techniques du modelage de l'argile.

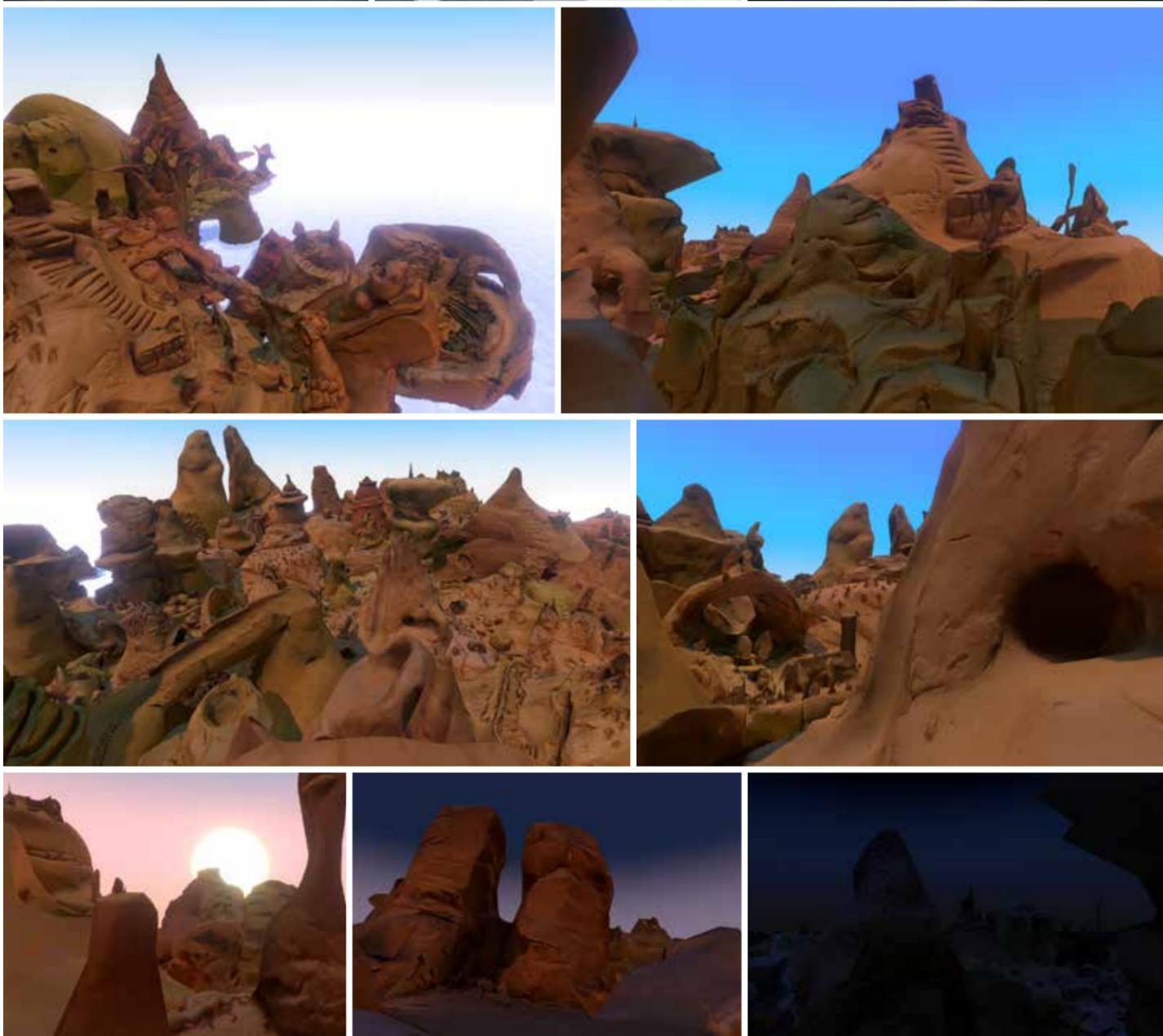
Ces réalisations ont servi par la suite à l'élaboration d'un " jeu vidéo". En effet, après que les élèves eurent modelé en terre glaise une montagne de leur invention avec son lot de strates et d'irrégularités, de routes en corniche et de ponts improbables... Chacun des monts a ensuite été scanné en 3D puis implanté dans un environnement virtuel explorable. Le changement d'échelle, de médium a permis aux élèves, mais aussi aux spectateurs de découvrir ce monde étrange.

Au sein de ce paysage virtuel, se cachent des secrets... En effet, après avoir réalisé sa montagne, chaque élève devait enregistrer une ou plusieurs phrases qui relèvent du ressenti, de l'émotion, de l'intimité et de la confiance. Ces propos jalonnent ainsi (de façon anonyme) le cheminement de "joueur", qui partant en randonnée virtuelle, découvre aux hasards des chemins ces paroles cachées.

Cette création propose un moment d'observation et de réflexion collective sur la manière dont le virtuel s'empare du naturel et le transforme, également sur la relation subjective que chaque individu entretient avec son environnement et ses mondes intérieurs.

Au-delà de l'expérience esthétique, ce travail manifeste que l'on peut faire de la modélisation 3D tout en se salissant les mains et développer des projets numérique en ayant de la terre sous les ongles. C'est un point central pour Guillaume Lepoix, car ce genre d'expérience est aussi un moyen de faire passer l'idée que le virtuel n'est en aucun point déconnecté de ce que l'on appelle le réel, mais qu'il en est bien partie intégrante.

Cette forme virtuelle est un moyen de démultiplier la présentation et la diffusion du projet, mais elle est aussi et surtout le fruit de contraintes sanitaires exceptionnelles, la résidence s'étant déroulée durant les deux confinements de 2020 dus à la pandémie de COVID19.







# La chambre noire

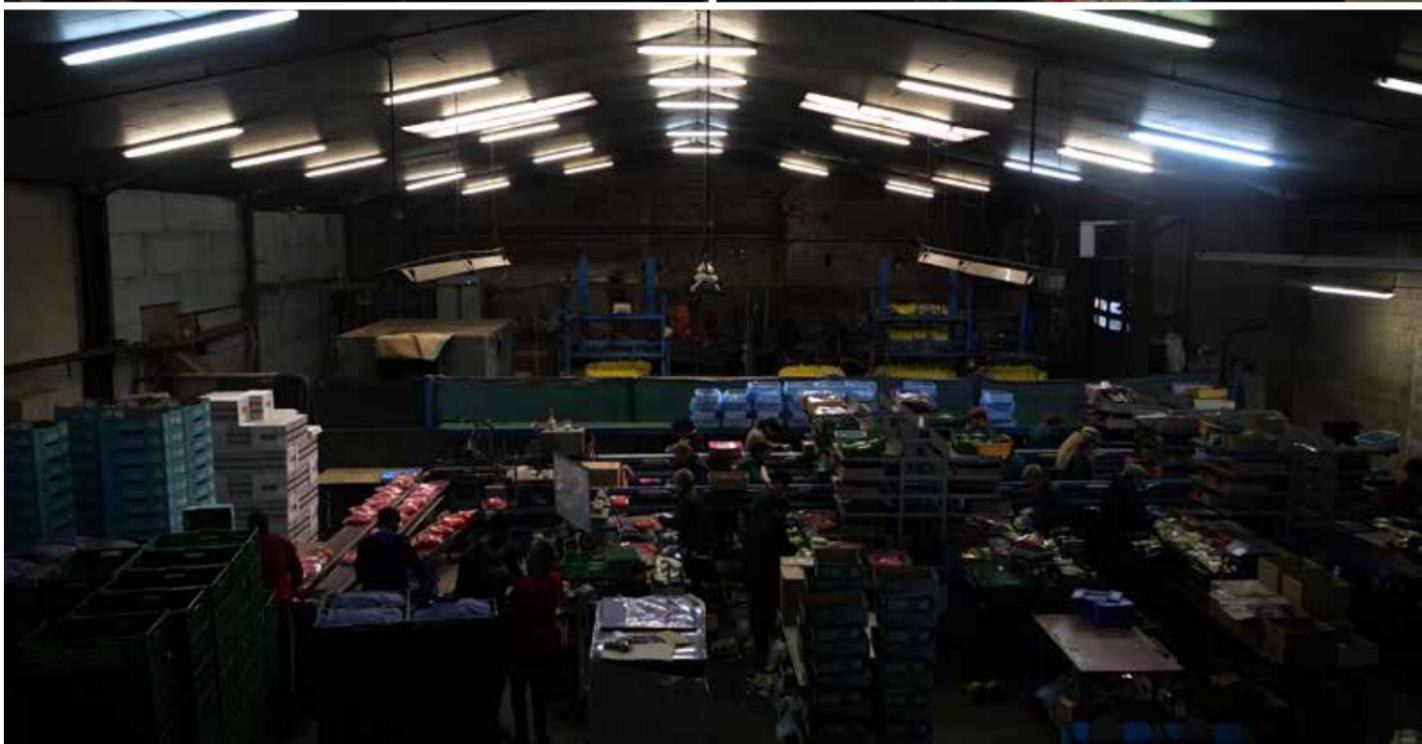
**DATE :** 2019

**FORMAT :** VIDÉO QHD

**DURÉE :** 12 MIN

**COLLABORATION :** JAAD GAILLET

**LIEN DE VISIONNAGE :** [HTTPS://YOUTU.BE/UROLOSCW8\\_U](https://youtu.be/UROLOSCW8_U)

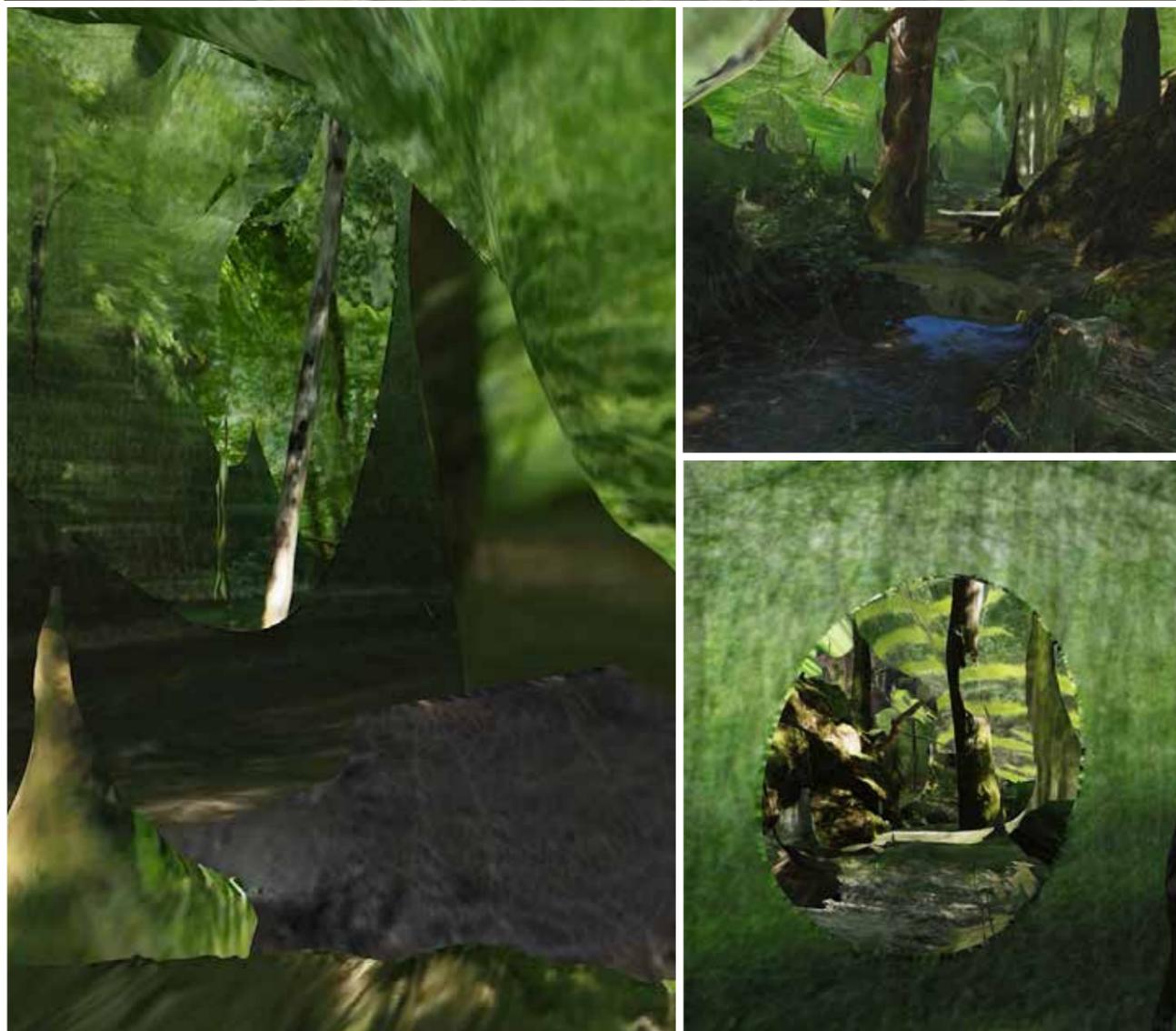


Synopsis :

*Fabien est un ouvrier discret travaillant au sein d'une endiverie. Amoureux en secret de Clémentine, une éplucheuse travaillant dans le même établissement. Au sein de cette entreprise, l'organisation du travail fait que la plupart des hommes sont séparés des femmes par une bâche opaque. Un jour, Fabien décide de mettre en place un stratagème pour vaincre sa timidité et outrepasser l'organisation de la chaîne de production.*

Court métrage co-réalisé avec le cinéaste Jaad GAILLET au cours d'une résidence mission C.L.E.A dans le Sud-Artois. Avec la participation des ouvrières, ouvriers et la direction de l'Endiverie Pouillaude à Neuville-Bourjonval.





# Terrarium

**DATE :** 2018

**FORMAT ET TECHNIQUES :** VIDÉO (QHD ET 1440P) ET/OU INSTALLATION NUMÉRIQUE 3D TEMPS RÉEL

**DURÉE :** BOUCLE DE 10 MIN EN VIDÉO / INFINIE EN MODE 3D TEMPS RÉEL

**COLLABORATION :** THOMAS DAVELUY

**LIEN VERS LA VIDÉO :** [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/TERRARIUM/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/terrarium/)

*Terrarium (n.m) : « milieu confiné et artificiel imitant le biotope de certaines espèces animales et/ou végétales. »*

**Terrarium** propose une déambulation au cœur d'une forêt numérique issue d'une composition de photogrammétriques (scan 3D). Ce paysage figé se découvre lentement par le biais d'un mouvement de caméra uniforme et mécanique. Le voyage au sein de cet espace luxuriant forme une boucle parfaite, si bien qu'il n'existe ni début ni fin. Cette marche incessante peut s'apparenter à celle d'un promeneur perdu sous le couvert forestier.

Comme pour un tableau inachevé, le spectateur découvre des espaces photoréalistes côtoyant des esquisses maladroites, pixelisées, aux couleurs baveuses, résultant d'interprétations erratiques (glitches et bugs) des outils utilisés.

Balançant entre l'hyperréalisme et l'abstraction pure, **Terrarium** est un territoire de contemplation mais aussi une interrogation sur la représentation et l'imitation du réel au travers des outils du numérique.

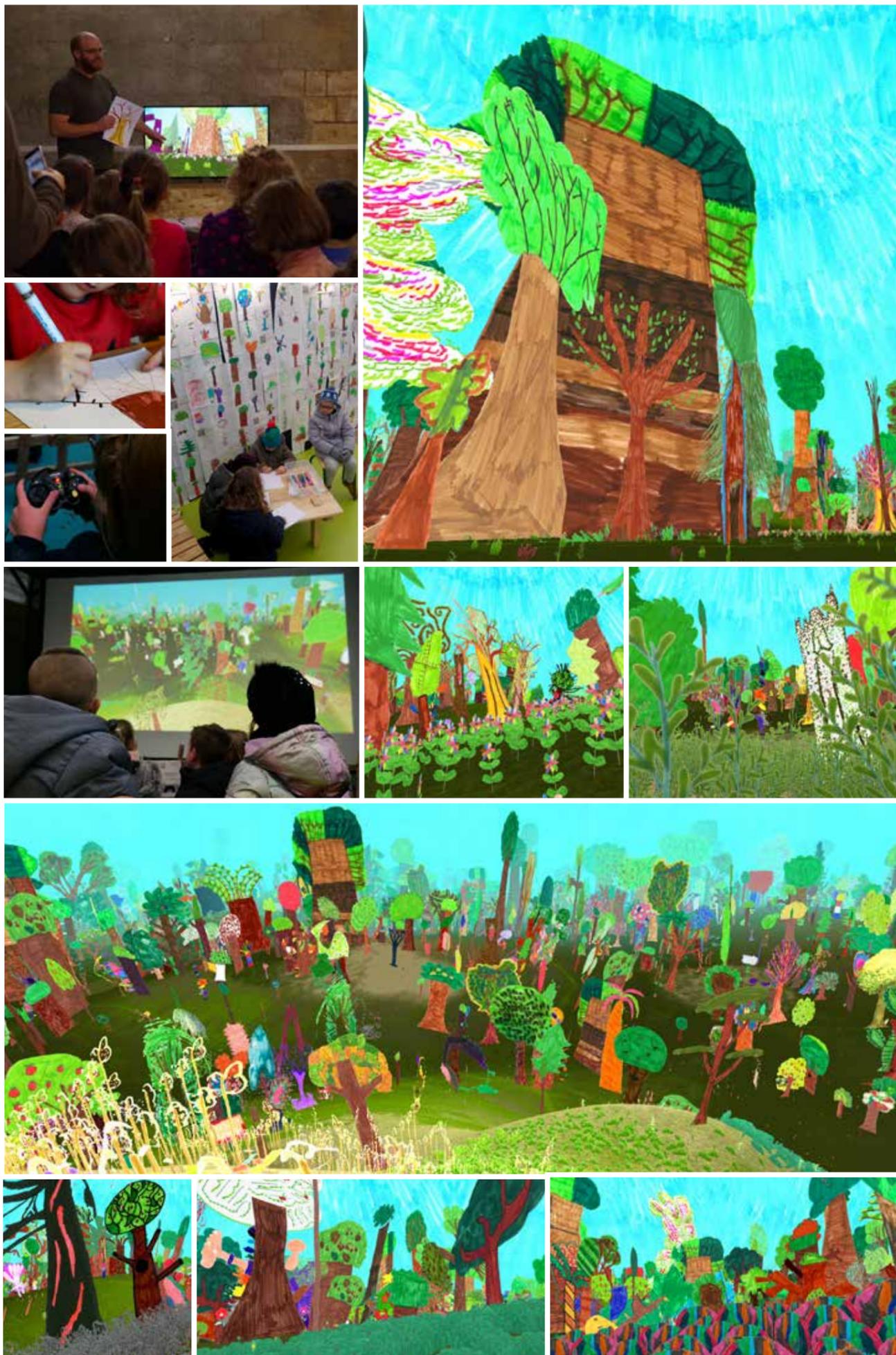
À bien y regarder, un certain trouble émane de ce paysage : la présence animale et les murmures du vent émergent seulement par le biais du son, témoin ténu d'une vie qui semble pourtant bien se dérouler. Ces échos viennent contredire l'aspect pétrifié de cette forêt, déclenchant ainsi un sentiment d'inquiétante étrangeté.

De part sa nature numérique, **Terrarium** se découvre sous différents modes de représentation : vidéo, installation, photos ou en réalité virtuelle.

Co-réalisé avec **Thomas Daveluy**

La version intégrale de **Terrarium** est la propriété de la commune de **Garges-lès-Gonesse**.





# Forêt Primaire

**DATE :** 2017 - 2019

**FORMAT ET TECHNIQUE :** INSTALLATION NUMÉRIQUE 3D TEMPS RÉEL À PARTIR DE DESSINS AU FEUTRE

**LIEN VIDÉO :** [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/FORET-PRIMAIRE/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/foret-primaire/)

Ce projet numérique interactif offre aux publics l'occasion de participer activement à la création de l'œuvre : cette expérience vidéo-ludique propose d'explorer une forêt virtuelle créée à partir de dessins, principalement créés par des enfants.

Chaque arbre reflète la personnalité de chacun, tout en se fondant dans l'ensemble complexe et protéiforme qu'est la forêt elle-même. Le spectateur/joueur est ainsi invité à explorer cette étrange jungle et à admirer les différents dessins réalisés.

Ce projet a donc l'allure d'un jeu vidéo sans vraiment en être un, du moins pas un jeu classique : Il n'y a ici, aucun score à atteindre, aucun ennemi à abattre, ni énigme à résoudre et aucun but réellement explicité sinon celui de la libre déambulation, de l'exploration et de la contemplation.

C'est un projet en perpétuelle évolution : l'objectif de chaque atelier est de récolter un maximum de dessins pour avoir la forêt la plus variée possible. Ce qui signifie que plus il y a de participants, plus la biodiversité est grande !



# Corps célestes

DATE : 2017

FORMAT ET TECHNIQUE : VIDÉO HD, MAPPING 3D TEMPS RÉEL

COLLABORATION : JULIAN JANECKO - JOEL HAUER

Les Compagnons de Saint-Pierre sont dépositaires d'un fonds de modèles statuaire d'Antoine Durenne est situé à Sommevoire en Haute-marne. Cette association a su préserver ce qui constitue une des richesses des productions en matière de fonderie d'art du XIX<sup>ème</sup>. Ces modèles étaient stockés dans un "Paradis" (c'est ainsi que les ouvriers baptisaient les hangars où étaient entreposés de grandes quantités de statues religieuses de plâtre blanc).

L'idée de ce projet est simple : transformer en corps célestes les différents plâtres du Paradis de Sommevoire. La vidéoprojection d'un programme 3d en temps réel diffuse des objets en lévitation sur la voûte, les colonnes et le mur d'entrée de l'église Saint.Pierre à Sommevoire. Ces morceaux de corps, sortes d'astéroïdes perdus, s'entrechoquent au hasard de leur déplacement aléatoirement autour d'une figure centrale qu'est celle de la Gorgone. Ce modèle en plâtre apparaît ici géant, monumental, tel un masque à la bouche béante.

Durant la soirée de présentation de cette création, le public était invité à prendre une tasse de vin chaud sous les arches de l'édifice désacralisé tout en prenant le temps d'observer les mouvements de cette «voûte céleste».

Une version interactive de ce projet permet d'explorer cet espace, le joueur/spectateur étant sur un des ces «astéroïdes».

Il peut, grâce à la manette, diriger la caméra et sauter pour ainsi s'approcher ou s'éloigner des «corps célestes». Il peut aussi rentrer en collision avec et ainsi les déplacer, créant à chaque fois, une nouvelle composition à contempler.





# Efflorescences

**DATE :** 2017

**FORMAT ET TECHNIQUE :** RÉALITÉ VIRTUELLE

**DURÉE :** BOUCLE DE 20 MIN



Le château de Selles est l'un des principaux édifices historiques de la ville de Cambrai. Les graffitis qui ornent ses murs sont un véritable trésor en voie de disparition. En effet, suite à une étrange ironie de l'histoire, le château est envahi par des sels ! Ces cristaux (comme la thénardite par exemple) sont apparus à une époque récente, cela est sans doute lié à l'activité humaine perturbant l'atmosphère des lieux. La visite des souterrains du château est maintenant interdite car les cristaux qui s'y développent, détruisent peu à peu les précieuses traces du passé, gravées à même la pierre (des graffitis de multiples époques allant du Moyen Âge jusqu'à nos jours). Encore maintenant, aucun moyen de conservation efficace n'a été trouvé pour enrayer le processus de désagrégation.

Face à ce phénomène, la ville a décidé de scanner en 3d ces graffitis afin d'en sauvegarder une empreinte lisible via la réalité virtuelle. C'est cette suprématie du minéral qui me fascine et j'ai exploré l'idée suivante :

Que se passerait-il si d'autres cristaux géants venaient contaminer d'autres bâtiments historiques de la ville ?

Et si cette «épidémie» venait à atteindre les pierres de la Chapelle des Jésuites de Cambrai ?

M'appropriant les mêmes outils numériques que ceux utilisés pour la conservation du patrimoine du château, j'ai décidé d'en inverser la fonction : ici le spectateur est invité à observer un processus en court. Presque imperceptiblement, l'espace virtuel de la chapelle est envahi de cristaux, la transformant, peu à peu, en une sorte de cathédrale minérale (à la manière de la mine de Naïca au Mexique dont les cristaux dépassent les 10 mètres). Ces étranges quartz géants et autres orgues de gypse prennent peu à peu possession des lieux, modifiant et saturant ses volumes et son atmosphère.







# Sublimation

DATE : 2016

FORMAT ET TECHNIQUE : PHOTOS IMPRIMÉES SUR BALLON D'HÉLIUM

*« ... rien ne se crée, ni dans les opérations de l'art, ni dans celles de la nature, et l'on peut poser en principe que, dans toute opération, il y a une égale quantité de matière avant et après l'opération ; que la qualité et la quantité des principes est la même, et qu'il n'y a que des changements, des modifications. »*

Antoine Lavoisier – 1789

Le château du Coscro en Bretagne accueille entre ses murs un jardin à la française. Redécouvert suite à un travail archéologique et ethnobotanique il est aujourd'hui en cours de restauration.

Présentée au sein du parc, cette installation met en place un dialogue avec ce jardin et son domaine. C'est à travers les notions de parcelle et de maîtrise de la nature que s'articule le projet en question : Un bloc de terrain est extrait de la clairière au abords du jardin, cette soustraction donnant naissance à un trou de 2 mètres de profondeur. Les 8 mètres cube de terre extraits se retrouvent «transformés» en une structure flottante au dessus de leur emplacement d'origine. Ce ballon d'hélium figure ainsi le passage d'une matière solide, naturelle et concrète à un objet burlesque, artificiel, et aérien.

# AMBITION : Excavation

DATE : 2016

FORMAT ET TECHNIQUE : RÉALITÉ VIRTUELLE, BOIS , BÉTON, TISSU POLYESTER, STRUCTURE MÉTALLIQUE

Mon intention s'est focalisé sur le fait de vouloir transformer une caverne en tente : Ce qui m'intéresse ici c'est l'idée qu'un abris naturel, archétypal, tellurique et donc par essence sédentaire puisse devenir nomade, léger, modulable, démontable. Il s'agit donc de franchir les limites du simple usage et d'y ajouter des notions de hasard et de «non-contrôle». Les envisager comme étant des éléments primordiaux, incontournables et nécessaires à la construction d'un habitat tout en laissant apparaître ce qui peut en résulter dans le formel et dans le vécu.

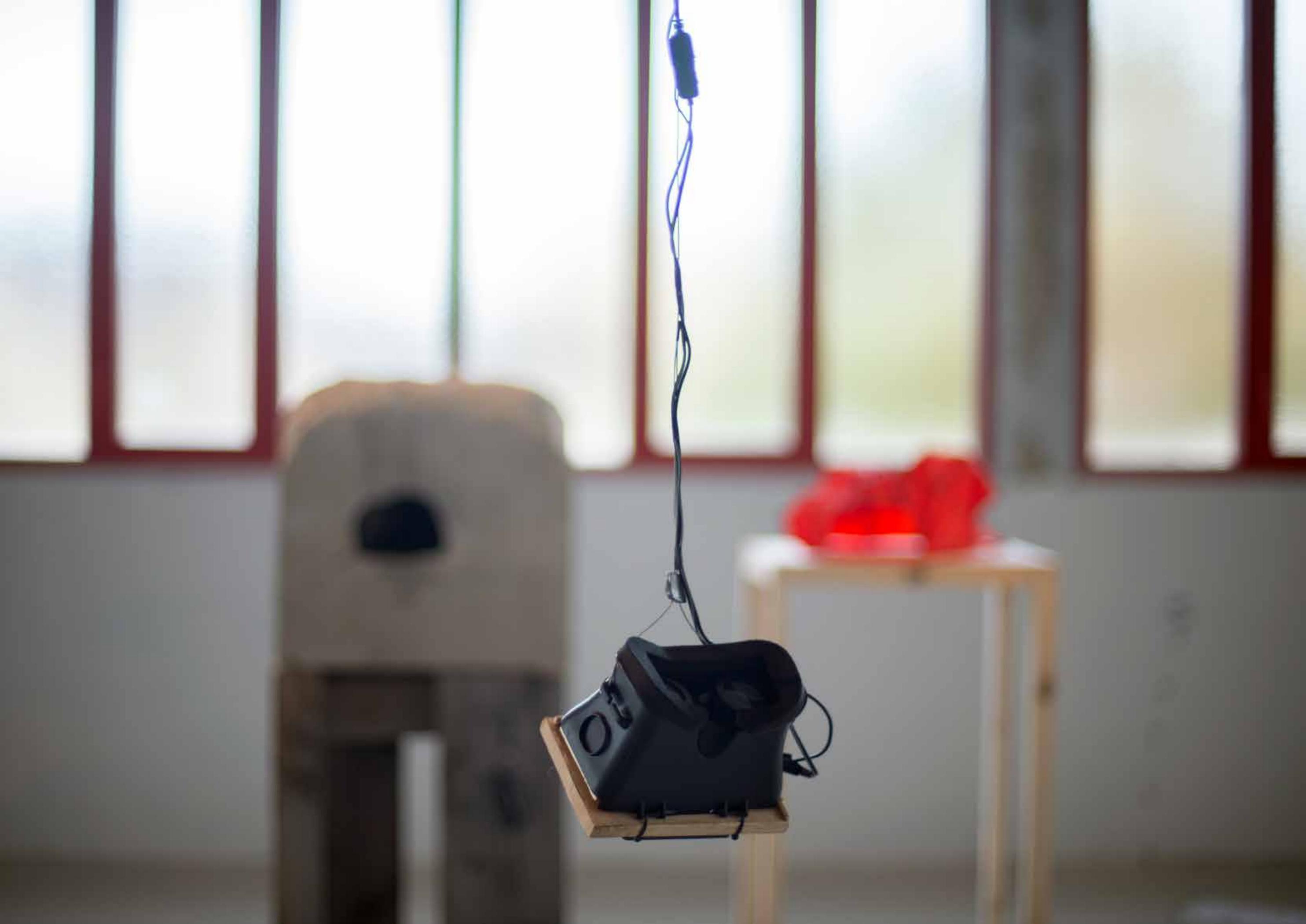
Le premier élément de ce travail est fait d'une matière fausse, dans le sens où cette «roche» est une fiction d'elle même : la caverne apparaît en miniature dans un bloc de pierre artificiel fait de béton pur. Malgré sa présence, son poids, sa pesanteur, ce n'est que l'image de ce quelle représente. Il est cependant intéressant de savoir que le terme anglais pour dire béton est «concrète»...Voilà qui referme la boucle !

L'autre élément de cette installation est une maquette de tente, dont la forme découle des volumes de la petite caverne précédente. L'espace en ces deux formes similaire, cet «entre-deux» crée une autre réalité ou plutôt une autre dimension : celle de la translation. C'est cet espace vide qui donne corps au «glissement» entre les deux objets. L'un se transforme en l'autre et change de nature tout en gardant certains attribut tel que la forme ou la fonction d'abriter.

Le dernier élément est quant à lui est purement virtuel. Il permet de «re-fictionner» ce qui existe déjà, de créer des représentations de représentations. À travers le casque de réalité virtuelle, les notion de contraintes et d'échelle ne sont plus des problèmes et l'ambition peut apparaître «grandeur nature».

Projet réalisé dans le cadre de la résidence AMBITION, organisée par LES ATELIERS DU VENT, durant la Biennale OFF de Rennes en 2016





## Texte de PATRICIA MARTIN

Commissaire d'expositions et critique d'art mexicaine indépendante

Percevoir, penser et interpréter le monde sont des processus très dissemblables mais qui ont une visée commune : donner une valeur à la relation qui existe entre l'individu et ce qui lui est extérieur. Nos sens physiologiques nous fournissent un type d'information sur le monde : lumière, sons, textures, saveurs, odeurs, etc.

Nous interprétons ces sensations en espérant obtenir une connaissance de notre réalité immédiate, tandis que la part d'intelligible qui n'existe que dans la pensée scrute à la loupe chaque stimulus des sens. Ainsi perception, pensée et interprétation interagissent-elles en permanence. Pour un jeune artiste en résidence à l'étranger, ces trois instances sont un défi à relever, car son bagage aussi bien scolaire que technique et personnel est confronté à une réalité nouvelle qu'il doit appréhender. Les observations, les recherches et les liens que développe l'artiste résidant reflètent le réseau complexe d'idées et de conceptions nées de la rencontre de deux univers.

Dans le cadre du programme Résidences croisées à Mérida, au Yucatán, l'artiste français Guillaume Lepoix a créé un corpus d'œuvres qui dévoile un espace fugitif entre l'utopie touristique et la réalité quotidienne de la ville de Mérida. Cette exposition est intitulée *Interfaz*, car les œuvres de Lepoix établissent une connexion entre la réalité et la fiction qui habitent l'architecture, le passé précolombien, l'époque coloniale et l'occidentalisation du Mexique.

Composée de six pièces, l'exposition s'articule autour de trois thèmes liés entre eux : la religiosité, l'inframonde, et l'entropie qui vient les perturber. À travers la peinture, la vidéo, le dessin et les installations, Guillaume Lepoix transforme ces trois thèmes en interfaces, en plans où se rejoignent une réalité constante et une autre fuyante, où apparaissent des phénomènes non perçus jusqu'alors.

**Cesura** (acrylique sur toile) présente une construction pyramidale flottant dans l'espace où sont superposées à la manière d'une poupée russe les églises les plus fréquentées de Mérida, rappelant le fait qu'elles ont été bâties avec les pierres des anciens temples mayas démantelés par les conquistadores espagnols. **El Espectro**, exacerbation d'un élan de foi transfiguré, illustre le culte de saint Charbel Makhlof en représentant ce dernier entièrement recouvert de rubans, ce qui confère à cette dévotion une dimension surnaturelle.

Dans cette série d'œuvres, la religiosité qui imprégnait la Mérida coloniale se juxtapose aux ruines précolombiennes, pour resurgir à notre époque contemporaine, sous l'influence de processus entropiques de perte d'énergie. **Souvenirs**, une série d'impressions en 3D de figurines miniatures, d'objets divers et de « souvenirs » de touristes collectés par l'artiste, fait figure de carnet de voyage reflétant une banalisation de la dévotion, l'expérience mythifiée des grandes pyramides mayas étant réduite à l'acquisition de petits objets fétiches.

La série de dessins muraux **Inframundo** parcourt la topographie de la ville de Mérida, illustrant la conjonction de l'horizontalité de la plaine yucatèque et de la profonde et mystérieuse verticalité des cenotes, interface naturelle entre l'en haut et l'en bas, l'inframonde et la réalité.

Cette verticalité mystifiée apparaît également dans l'installation photographique **Los Árboles**, composée de photos d'arbres de Mérida dont la base du tronc est peinte en blanc (comme cela se fait dans beaucoup d'autres endroits au Mexique), pour les protéger des fourmis, dit-on. Guillaume Lepoix a vu dans cette zone blanche une séparation entre le naturel et l'artificiel, et dans l'arbre qui sort de terre le véhicule qui nous relie à un monde souterrain enraciné et mystérieux. Cette œuvre n'est pas sans évoquer *Upside Down Tree* (1969) de Robert Smithson : un arbre planté à l'envers, les racines en l'air.

Dans la vidéo **La Escena**, le jeune artiste français rend compte du rapport de Mérida avec le temps, retraçant la dégradation de constructions anciennes ou plus récentes : ruines d'haciendas, temples mayas, églises délabrées et bâtiments modernes abandonnés. On songe encore une fois au travail réalisé par Smithson en 1969, précisément au Yucatan, avec ses diapositives de Hotel Palenque. Les ruines contemporaines et les vestiges anciens forment un circuit, un parcours temporel entropique qui les dévore, reliant le passé historique, le présent quotidien et l'avenir.

**Interfaz** de Guillaume Lepoix est un condensé de perceptions intelligemment structurées pour témoigner de l'expérience de l'artiste dans la blanche Mérida. Les interprétations qu'il a élaborées afin de déchiffrer son environnement semblent nées d'un retour au lien originel qui unit l'homme au milieu naturel. À travers son travail artistique, Guillaume Lepoix a su déceler des traces d'intimité et de subjectivité oubliées, au sein d'une réalité mexicaine où coexistent de manière insolite l'illusion et la véracité.





# Cesura

DATE : 2015

FORMAT ET TECHNIQUE : ACRYLIQUE SUR TOILE - 174CMX 174CM

À l'origine, les pierres avec lesquelles sont construites la plupart des églises de Mérida provenaient des anciens temples Mayas, à la place desquels elles se sont implantées.

Cet objet sans fond flottant dans l'espace de la toile est composé d'une superposition des églises de Mérida :

Iglesia de Santa Ana / Barrio de Santiago / Iglesia de San Juan de Dios / Iglesia de la Mejorada  
La ermita de santa Isabel / Iglesia de Itzimná / La catedral.

Tel un jeu d'enfant, les églises s'empilent et créent ainsi un nouvel édifice où se côtoient et se confrontent deux mondes, deux époques et deux civilisations.



Projet réalisé dans le cadre de la résidence d'échange interculturel FRANCE/MEXIQUE mise en place par l'Institut Français d'Amérique Latine en 2015. Cette résidence s'est achevée par une exposition : INTERFAZ au sein de la galerie FrontGround à Mérida – YUCATÁN.

# Souvenirs

DATE : 2015

FORMAT ET TECHNIQUE : SÉRIE D'IMPRESSIONS 3D

J'envisage cette série comme un journal de travail quotidien sur le temps de ma résidence à Mérida. De la même manière que les étalages de souvenirs vendus à la sortie des sites touristiques, je présente ces figurines comme des cristallisations d'expériences éphémères vécues au jour le jour. A la frontière entre l'objet industriel et l'événement intime, cette série figure l'ambivalence du «touriste/explorateur» achetant un crâne sculpté en plastique.



Projet réalisé dans le cadre de la résidence d'échange interculturel FRANCE/MEXIQUE mise en place par l'Institut Français d'Amérique Latine en 2015. Cette résidence s'est achevée par une exposition : INTERFAZ au sein de la galerie FrontGround à Mérida – YUCATÁN.

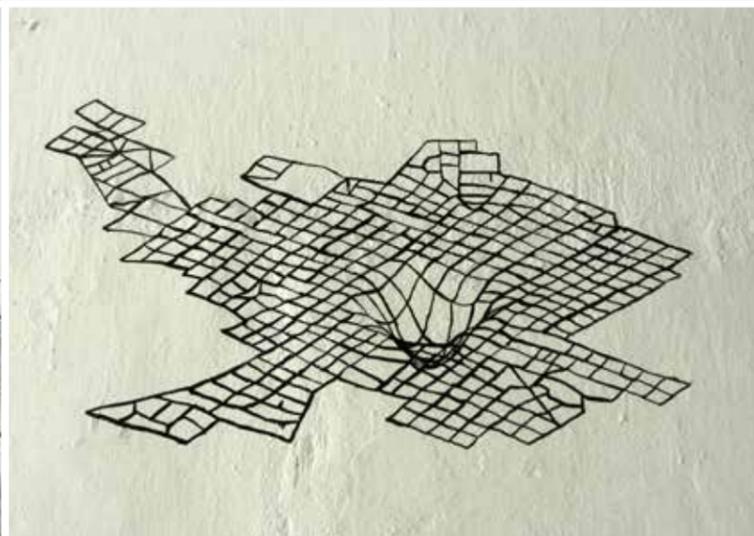
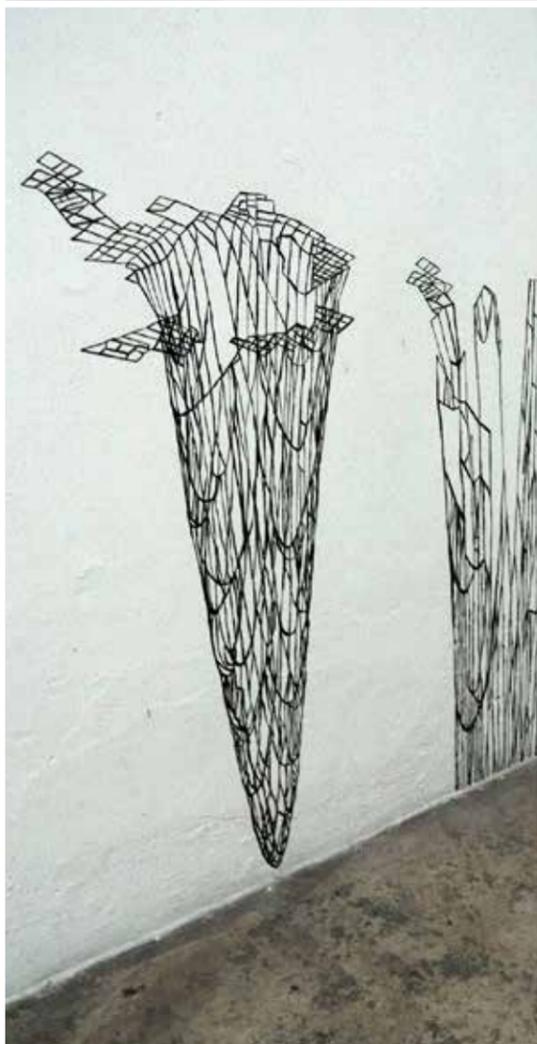


# Inframundo

DATE : 2015

FORMAT ET TECHNIQUE : ACRYLIQUE SUR MUR - 9M X 4M

Le Yucatán est un pays plat, cependant ses habitants ont toujours eu une relation de «verticalité» avec la terre : celle de l'inframonde. Ici ce lieu a bien une existence physique car le territoire doit se concevoir sur plusieurs plans dont les «cénotes» sont les interfaces. Ce concept d'interfaces est aussi présent dans le monde informatique souvent représenté par la grille virtuelle. Si l'on regarde Mérida vue du ciel, c'est bien une multitude de grilles qui nous apparaît. Ici c'est son centre-ville qui s'effondre sur lui-même. Cela peut-être abordé comme une cartographie virtuelle de ma propre connaissance du centre de la ville, grandissant au fur et à mesure de la résidence. Elle peut aussi représenter ce désir de connexion du monde des hommes avec l'inframonde, peut-être jusqu'à la dissolution et la fusion de l'un dans l'autre.



Projet réalisé dans le cadre de la résidence d'échange interculturel FRANCE/MEXIQUE mise en place par l'Institut Français d'Amérique Latine en 2015. Cette résidence s'est achevée par une exposition : INTERFAZ au sein de la galerie FrontGround à Mérida – YUCATÁN.

# Los Árboles

DATE : 2015

FORMAT ET TECHNIQUE : PHOTOGRAPHIES COLLÉES SUR MUR (250CM X 110CM)

Les arbres des villes du Mexique comme Mérida ont une particularité : celle d'avoir la base de leur tronc peinte en blanc. Cette zone blanche crée une séparation entre le naturel et l'artificiel pendant que les racines cherchent leur place sous le béton. Ici c'est le sujet de la photographie qui provoque la torsion de l'image. Ces prises de vues sont présentées sur les deux plans du mur et du sol, de manière à souligner cette interface.



Projet réalisé dans le cadre de la résidence d'échange interculturel FRANCE/MEXIQUE mise en place par l'Institut Français d'Amérique Latine en 2015. Cette résidence s'est achevée par une exposition : INTERFAZ au sein de la galerie FrontGround à Mérida – YUCATÁN.

# El Espectro

**DATE :** 2015

**FORMAT ET TECHNIQUE :** RUBANS DE SATIN, STRUCTURE MÉTALLIQUE, 130CM X 150CM



À Mérida une coutume locale veut que l'on inscrive des remerciements pour des prières exaucées sur des rubans en satin de couleur. Par exemple, dans la Cathédrale, la sculpture du saint Charbel Makhlef en est recouverte partiellement. La statue s'habille des louanges de chacun, à tel point que les autres statues ont un écriteau priant de ne pas les recouvrir.

À travers cette installation j'imagine un rituel qui s'emballe, une frénésie de rubans semblables à des prières.

Cette multitude révèle une silhouette fantomatique, non pas comme un présence qui hante la nuit mais plutôt comme un spectre surchargé de couleurs.



Projet réalisé dans le cadre de la résidence d'échange interculturel FRANCE/MEXIQUE mise en place par l'Institut Français d'Amérique Latine en 2015. Cette résidence s'est achevée par une exposition : INTERFAZ au sein de la galerie FrontGround à Mérida – YUCATÁN.





# The Smell of Money

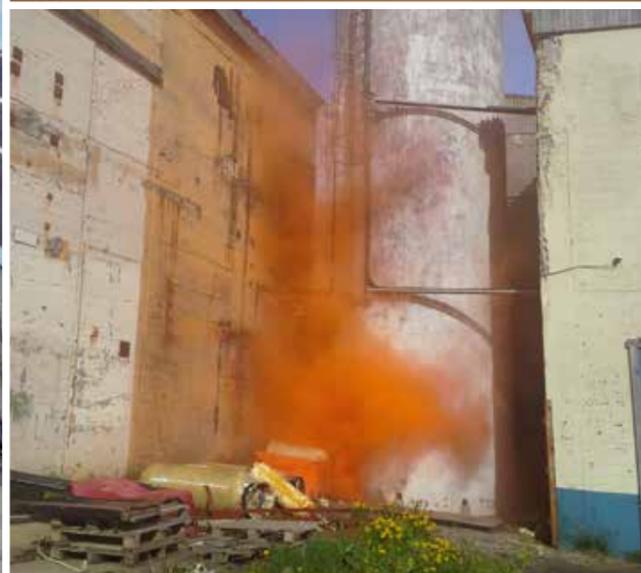
**DATE :** 20175

**FORMAT ET TECHNIQUE :** FUMIGÈNES D'ALERTE POUR NAUFRAGE

**COLLABORATION :** LESIBA MABITSELA

À l'époque des grandes pêches aux harengs, la ville de Siglufjörður était tout les jours emplie d'une odeur nauséabonde de poisson. Lorsque quelqu'un se plaignait de cette odeur on lui répondait : «Ce n'est pas l'odeur du poisson, c'est celle de l'argent !». De nos jours la pêche est beaucoup moins intense mais l'ancienne cheminée de l'usine de poisson est toujours présente au sein de la ville, pour les habitants elle est restée un élément quotidien du paysage.

Ce qui nous a intéressé ici, c'est d'essayer de «réactiver» cette cheminée en lui redonnant sa fonction première: évacuer de la fumée. Nous avons donc utilisé de vieux fumigènes de secours dont sont habituellement équipés les bateaux de pêche. Ils ont tous été enclenchés simultanément dans la cheminée de l'usine. Peu de temps après, un grand nuage de fumée orange en est sorti. Les cars de touristes nouveaux venus se sont retrouvés pris dans un étrange brouillard qui a envahi la ville le temps d'un instant. Cette fumée a permis de créer un lien subtil entre le passé industriel de la ville et ses touristes devenus les nouveaux porteurs de « l'odeur de l'argent ! »



# Chalkboard tent

**DATE :** 2015

**FORMAT ET TECHNIQUE :** DÉBRIS DE BOIS, CORDES, CRAIES

**COLLABORATION :** LESIBA MABITSELA

Le tourisme étant la nouvelle activité qui fait vivre la ville, créer un objet figurant le monde du camping mais ayant aussi un lien direct avec le passé ouvrier de la ville était important. Cette tente est constituée des débris provenant de la déchetterie de Siglufjörður.

Certains panneaux de bois la constituant proviennent des anciens bâtiments de la ville : en particulier de l'ancienne école. On peut y voir encore de vieux dessins d'enfants, sans doute de ceux là même qui ont fréquenté l'école avant sa destruction. Cette "tente-tableau noir" a donc été construite et installée au centre de la ville.

Un écriteau invitait les gens, et en particulier les enfants, à dessiner à la craie en laissant libre cours à leur imagination. Un lien ténu s'est ainsi créé entre les enfants d'aujourd'hui et ceux du passé.





# Ruine Maquette

DATE : 2015

FORMAT ET TECHNIQUE : IMPRESSIONS SUR BÉTON, LAITON

Bordeaux est une ville à deux « bords ». D'un côté le centre ville historique et de l'autre l'ancienne zone industrielle en pleine mutation. D'un côté d'anciens et nobles bâtiments, de l'autre des hangars en ruine : Les détruites et reconstruire du neuf ou les réhabiliter et en faire des lieux « alternatifs » ?

Les traversées quotidiennes de la Garonne m'ont permises de saisir un aspect de la ville de Bordeaux : l'ambivalence de sa propre urbanisation. Coincée entre un désir de conservation d'un centre historique et l'envie de fusion des deux rives pour former le « grand » Bordeaux. J'ai décidé de prendre à revers la chronologie classique d'un projet architectural (temps du projet, du plan, modélisation, maquette et enfin réalisation) pour interroger cette idée de « restructuration », « réhabilitation ». Par extension cela m'a mené à interroger la notion de ruine comme création.

Le bâtiment choisi est non seulement déjà construit mais aussi en train de se déconstruire, de disparaître et de changer de nature. C'est de l'apparence de cette bâtisse qu'ont découlées les formes du plan et de la maquette. Au-delà de l'aspect visuel du lieu c'est aussi sa nature de ruine qui a été injectée dans cet objet. Essayer de reproduire ce qui est en train de se détruire. Reproduire un stade de la disparition et par là « inverser la vapeur » et donner une nature de projet à ce qui est abandonné. Les obstacles de construction de la maquette sont apparus, la difficulté de rendre un aspect ancien à l'objet, m'ont permis de me confronter moi aussi aux contraintes architecturales.

Par la suite, cet objet a subi une translation. Il a été mis en confrontation avec une réalité architecturale du centre ville de Bordeaux. Ainsi cette ruine de hangar, venant de la rive droite, a pu, d'une certaine manière, traverser la Garonne.

À travers ce processus, le hangar a pu essayer de trouver sa place dans les rues du centre historique le temps du vernissage. C'est là qu'a eu lieu un nouvel abandon : celui de la maquette dans les rues de la ville. Le petit hangar a continué sa désagrégation à travers la curiosité des passants. La plus-part des badauds marchaient à côté sans même le voir, mais certains prenaient le temps de le regarder, de s'interroger sur sa présence, de la manipuler et même de la démanteler pour emporter avec eux des fragments. La vidéo ci-dessous est une vue depuis une caméra de surveillance placée au-dessus de la petite structure pour observer les interactions avec le public. La réplique est devenue relique.



# Déshabilitation

DATE : 2015

FORMAT ET TECHNIQUE : MODÉLISATION 3D ET APPLICATION UNITY TEMPS RÉEL

LIEN VERS L'APPLICATION (.EXE) : [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/PUBLICFOLDER/DESHABILITATION.ZIP](https://guillaumelepoix.fr/publicfolder/deshabilitation.zip)

En écho avec la problématique de Ruine Maquette, j'aborde ici la notion de ruine dans l'univers de la modélisation 3D.

Le modèle 3D subit une dégradation. Le bâtiment virtuel tombe littéralement en ruine au fur et à mesure du temps. Les éléments du hangar chutent peu à peu sous leur propre poids. Plongé dans un monde où la gravité est très lente, le spectateur est le témoin d'une destruction lente mais inéluctable. Malgré qu'il puisse se déplacer dans la scène comme dans un jeu vidéo, il ne peut qu'observer sans pouvoir interagir avec les objets qui sont face à lui. Le logiciel utilisé ici n'est pas conçu pour modéliser des bâtiments mais pour programmer des jeux vidéo. Cela a pour effet de générer des « bugs visuels » et autres collisions étranges et imprévisibles. En s'effondrant, l'architecture se transforme peu à peu en sculpture virtuelle incohérente et aléatoire. Ce « non-jeu vidéo » propose de faire l'expérience de la ruine d'un édifice dans ce qu'elle a de plus inexorable.







# Feusurlaplage.gif

**DATE :** 2013

**FORMAT ET TECHNIQUE :** VIDÉOPROJECTEUR ET INSTALLATION HOLOGRAPHIQUE - VIDÉO HD

**COLLABORATION :** ALEXANDRE GOURAUD

**LIEN VIDÉO :** [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/FEUSURLAPLAGE-GIF/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/feusurlaplage-gif/)

Ce projet a été réalisé à la suite d'une envie commune d'Alexandre Gouraud et Guillaume Lepoix : questionner un lieu commun en confrontant réel et virtuel, tout en préservant l'image archétypale et la fonction symbolique du feu de camp.

Le gif animé devient une image holographique projetée à la tombée de la nuit.



# Avant la fin

**DATE :** 2012

**FORMAT ET TECHNIQUE :** VIDÉO 3GP

**DURÉE :** 1H

**LIEN VERS LA VIDÉO :** [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/AVANT-LA-FIN/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/avant-la-fin/)

En 2012 j'envisage de faire une vidéo par jour avant la fin du monde.

Durant près d'une heure de petites vidéos s'enchaînent les une à la suites des autres.

Ce journal de bord apparait peu à peu comme un compte à rebours inexorable composé de témoignages burlesque et constats quotidiens d'un monde prêt à disparaître.

Cette vidéo fut présentée au public le 20 décembre 2012, veille de la supposée «fin du monde».



# La Caverne

**DATE :** 2012

**FORMAT ET TECHNIQUE :** VIDÉO HD

**DURÉE :** BOUCLE À DURÉE VARIABLE (POUVANT ALLER DE 10 MINUTES À 4 HEURES)

**LIEN VERS LA VIDÉO :** [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/LA-CAVERNE/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/la-caverne/)

*Comment ne pas simplement se contenter de la contemplation d'un paysage mais essayer de s'y fondre totalement ?*

C'est à partir de ce questionnement que j'élabore le protocole de ce projet :

La caméra est au fond d'une caverne creusée par les vagues dans la falaise au bord de la mer. Je me positionne au niveau de l'ouverture et je m'efforce d'extraire le sable présent sur place pour boucher l'entrée.

Après avoir atteint une hauteur suffisante je passe de l'autre côté et cette fois-ci j'utilise le sable présent à l'intérieur pour finir de combler l'entrée et m'enfermer dans la roche.

À la manière du Robinson de Michel Tournier je tente, à travers cette performance, de réaliser un rituel tellurique visant à une dissolution totale de l'être au sein du paysage.

Cette longue vidéo donne donc à voir un paysage qui, à chaque coup de pelle, disparaît petit à petit. Plus l'image de l'horizon marin s'efface plus l'intensité de la «fusion» avec le paysage augmente.

À travers ce projet j'essaye également de montrer que la représentation du paysage peut aussi s'envisager par le monochrome.



# Saintes Victoires

DATE : 2012

FORMAT ET TECHNIQUE : IMPRESSIONS SUR TOILE - 65CM X 93CM - SÉRIE VARIABLE

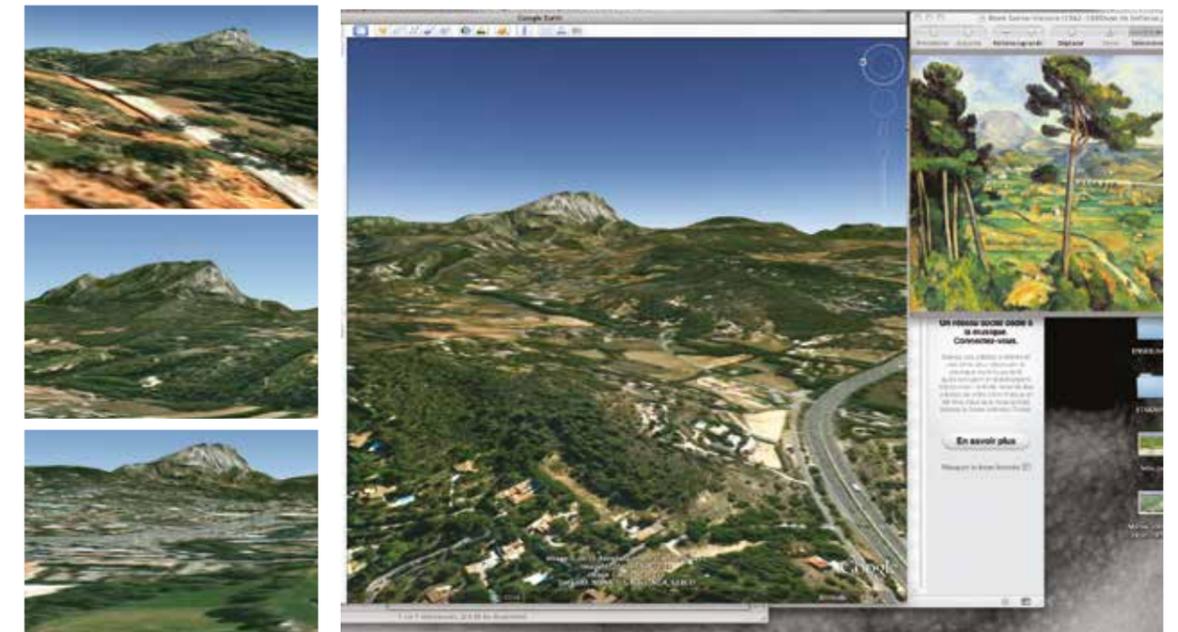
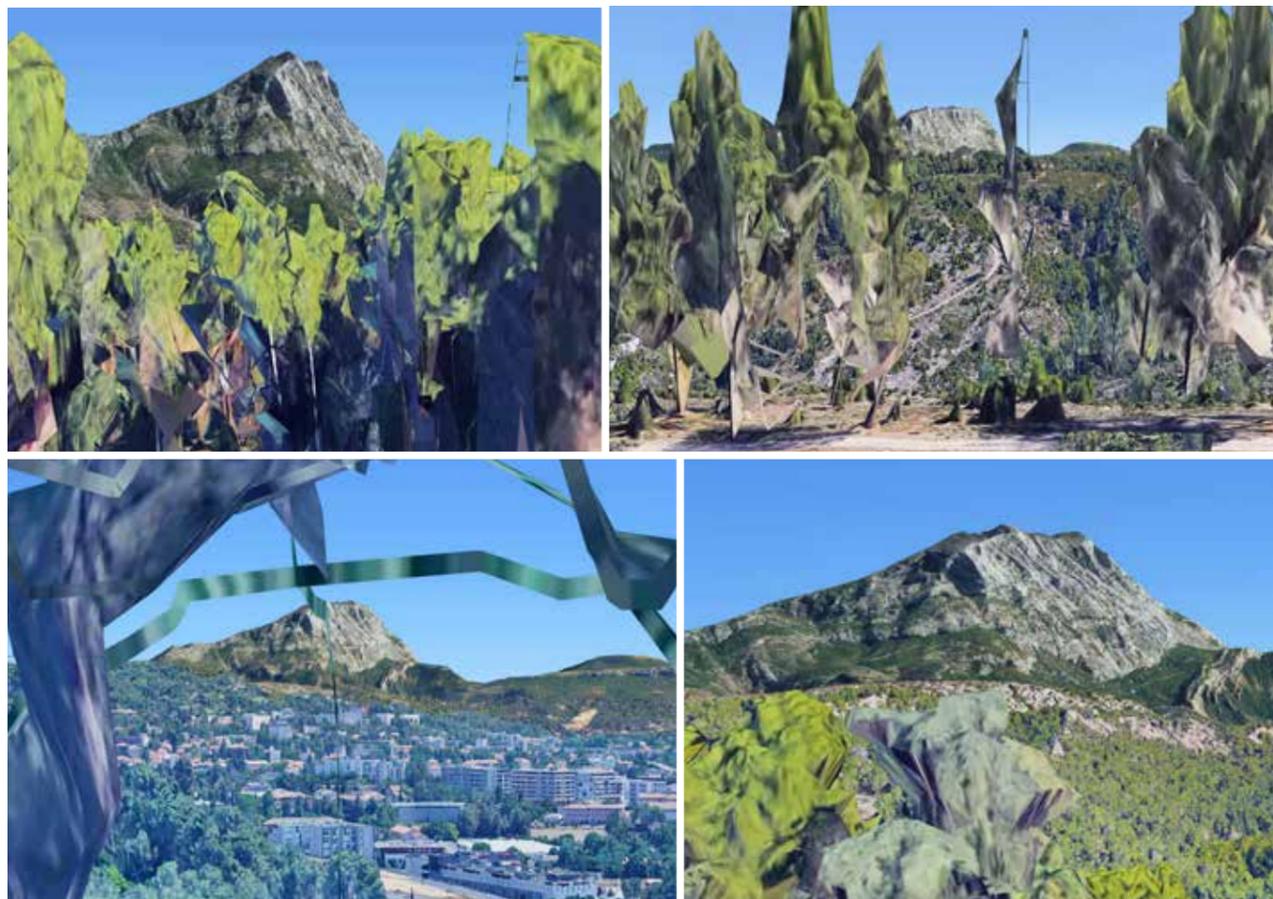
« Ne peignons que ce nous avons vu ou que nous pourrions voir. »

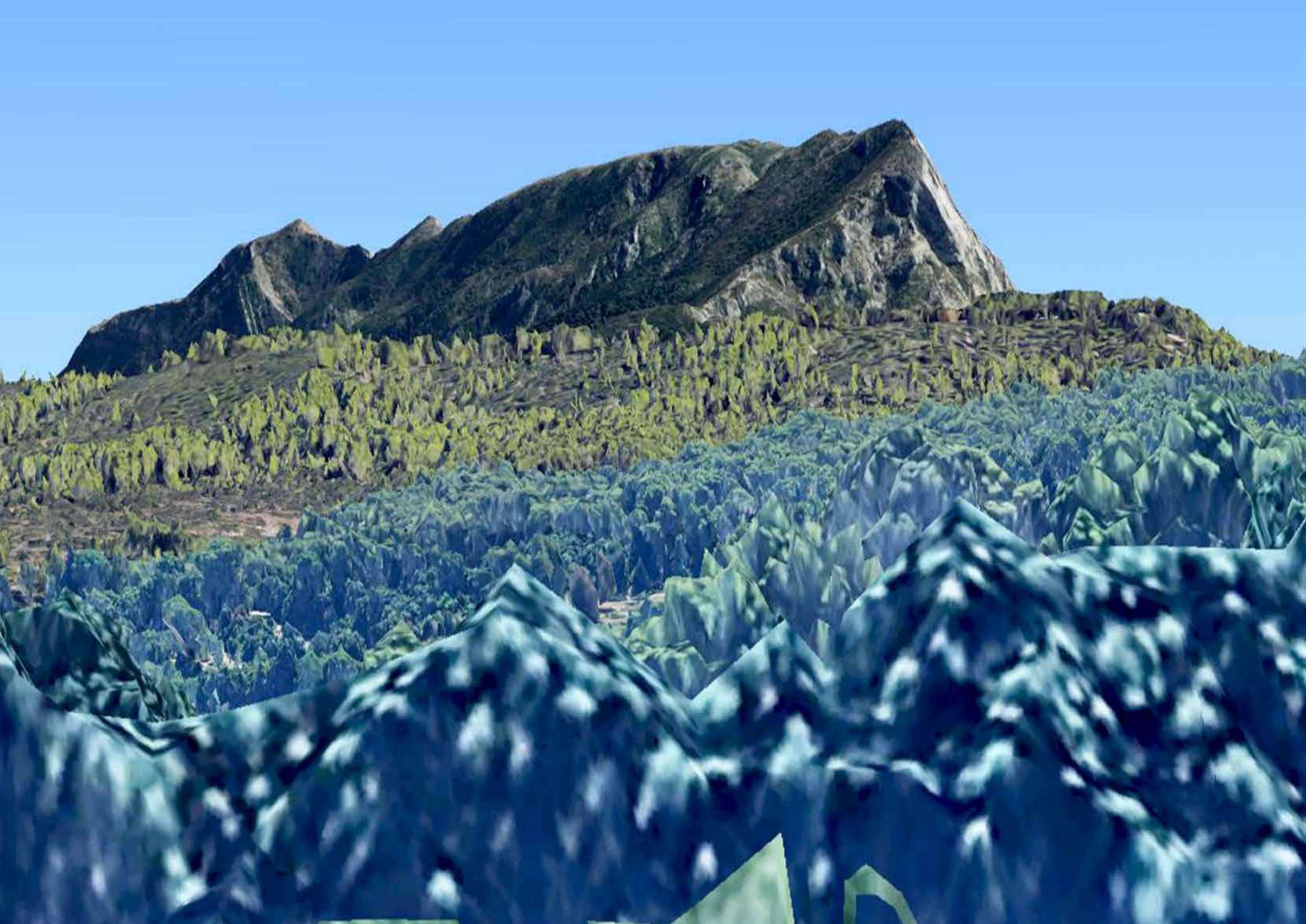
Paul Cézanne

Ma démarche est une antithèse de celle de Cézanne : parcourir les environs de la montagne Sainte Victoire sur GoogleEarth à la recherche des points de vue du peintre.

Ce dernier prenait la peinture comme alibi pour sortir de chez soi, pour se confronter au monde. Dans ces toiles ci, il ne reste presque rien, ni de cette intention, ni de son geste pictural, si ce n'est des points de vue approximatifs. Cependant, le pixel, la compression de l'image, les photos satellites floues et déformées, entrent en résonance avec le traitement de sa peinture.

Le principe : je fait imprimer à la demande un des points de vue des toiles de Cézanne. Mon seul geste devient celui de l'exploration d'un monde numérisé, une fois le point de vue trouvé il ne reste de l'acte de «saisir» le paysage que la pression sur la touche «Imp écr». J'interroge ainsi la place du corps à l'aire du tout numérique et du rapport à l'art face à sa reproductibilité technique et sa dématérialisation.





# Glissement de terrain

DATE : 2012

FORMAT ET TECHNIQUE : VIDÉO HD

DURÉE : 10 MIN

LIEN VIDÉO : [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/GLISSEMENT-DE-TERRAIN/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/glissement-de-terrain/)

*« L'effort de camouflage [...] c'est se fondre dans le paysage, il s'agit d'assimilation, de fusion au sens propre. Il faut atteindre une température de fusion, sans doute dans l'enthousiasme d'être là, afin de faire alliage autant qu'alliance avec le lieu. »*

Jean-Luc Brisson, L'AFFÛT

Travailler avec un motif : celui d'une montagne .

Une modélisation en 3D du Mont Cervin est extraite de GoogleEarth. L'objet 3D, une fois simplifié, conserve son statut de représentation tout en affirmant clairement ses origines virtuelles. Il devient une sorte d'outil d'expérimentation et d'exploration des notions de réel/virtuel et du rapport regardeur/paysage.

Avec cette sculpture, l'objet virtuel se voit «matérialisé» dans le réel.

Il échappe à l'espace de l'écran, au monde numérique, maîtrisé et programmé, le voila qui s'use, se déchire, se casse et se raccommode. La matière de l'image informatique (compression, format d'enregistrement, résolution, etc) devient sujet de peinture. Un châssis mobile, démontable et remontable comme une toile de tente.

Tout au long de sa progression dans la vidéo qui enregistre sa pérégrination, cette structure devient tour à tour costume, châssis, totem, objet de dissimulation grotesque...

Une sorte « d'anti-camouflage » mais qui s'affirme en tant que désir de fusion avec le paysage. C'est aussi une « montagne-personnage » qui explore le littoral et par extension un paysage qui se déplace dans un autre.



# Topomètre

**DATE :** 2012

**FORMAT ET TECHNIQUE :** DIPTYQUE VIDÉO HD

**DURÉE :** BOUCLE DE 1 MIN ENVIRON

**COLLABORATION :** JONAS DELHAYE

**LIEN VERS LA VIDÉO :** [HTTPS://GUILLAUMELEPOIX.FR/INDEX.PHP/PORTFOLIO/ITEMS/TOPOMETRE/](https://guillaumelepoix.fr/index.php/portfolio/items/topometre/)



Malgré des moyens précaires (corde et bote) une certaine appréhension du monde s'opère au sein de ces vidéos. Deux hommes se frottent aux éléments naturels dans le but de tenter de s'appropriier les variations des conditions météorologiques afin qu'elle deviennent un prétexte à expérimenter de nouvelle situation de «mesure» du monde.

Entre métrologie physique et image métaphorique, la corde joue l'idée du lien, de ce qui accorde ou raccorde l'homme à son environnement direct.

# Amulette

**DATE :** 2010

**FORMAT ET TECHNIQUE :** CUIR DE VACHE, CLÉ USB, FICHER PDF

Dans les rues de Bamako, certaines personnes portent couramment sur eux deux «talismans» très différents :

Le premier est fait d'un petit sachet de cuir contenant un assemblage de divers ingrédients : éléments organiques, mélange de plantes, huiles, pierres et bien souvent une transcription de versets du Coran écrite sur un petit papier. Appelé généralement «grigri» il est destiné à protéger du malheur. Le deuxième est une coque de plastique et de métal contenant des circuits imprimés : le téléphone portable.

Cette association de mysticisme et de technologie dans le quotidien des maliens m'a beaucoup frappé. J'ai eu l'envie d'exprimer cette idée dans un objet. J'ai donc demandé à un artisan local de modifier l'aspect extérieur d'une clé usb pour lui donner l'apparence d'un grigri. Pour parachever la démarche, et d'une certaine manière augmenter son pouvoir, j'y ai téléchargé l'ensemble du Coran en fichier PDF.

Cet objet hybride et transitionnel, situé à l'interface entre tradition mystique et technologie moderne, cristallise une certaine vision de l'Afrique de l'ouest contemporaine.



