

【 Barthélémy Antoine-Loeff 】

Barthélémy Antoine-Loeff est un plasticien dont les créations d'œuvres d'art optique et numériques, parfois interactives, souvent immersives, expriment des univers oniriques traversés par une relation contemplative et écologique de la nature et des éléments. L'artiste réalise des espaces de partage de son ressenti face aux « forces » du monde: onirisme, énergies, matières, technologies. Se refusant à se placer dans le champ du sublime kantien, il se positionne à l'endroit de l'émerveillement et l'engouement enfantin, comme pour revendiquer la part du rêve que nous développons enfant et qui reste à jamais notre « moteur désirant » tout au long de notre vie. (texte de Nicolas Rosette).



Macrocosm

performance audiovisuelle en collaboration avec Benoit Giffard à la musique, 2017

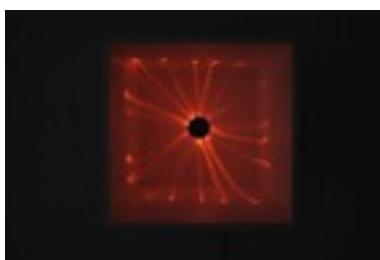
Macrocosm est une performance audiovisuelle, un voyage stellaire inspiré par la science fiction des années 60 - 80, une exploration spatiale contemplative. La vidéo est construite en temps réel sur scène, improvisée à partir de manipulations d'objets de lumière sous une caméra, accompagnée par une bande son jouée au trombone et clavier. Chaque représentation devient une expérience poétique unique.



Komatiite

installation, 2017

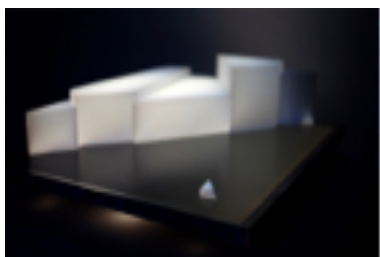
Komatiite est une installation lumineuse mystérieuse, une roche de papier en fusion artificielle qui n'aurait pas cristallisée, que l'on peut observer dans le cadre des technologies numériques. L'installation propose une vision poétique du mystère du cœur de notre planète, fractales de papier magmatiques évoquant nos possibles lointaines racines cosmiques...



Soleil noir

installation, 2017

Soleil Noir est une invitation à la contemplation d'un phénomène lumineux, un voyage sensoriel dans l'hypermespace entre lumière artificielle et numérique et lumière naturelle, celle d'une étoile sur le déclin, une « mini-supernova » maintenue en vie artificiellement. A travers cette oeuvre, l'artiste pose un regard poétique et critique sur les équilibres précaires que nous imposons petit à petit à l'environnement.



Larsen C

installation, 2017

Juillet 2017. La barrière de Larsen perd une vaste portion de glace de 5 800 km², équivalent d'un département comme la Corrèze ou le Gard. Cet événement est le symbole d'une évolution irréversible du climat vers un réchauffement global de plus en plus incontrôlable. En s'inspirant de cet épisode géo-climatique sans précédent, *Larsen C* donne à voir la fragilité de notre environnement (et la nôtre) dans une création artistique originale, une fissure ironique dans le tissu de la réalité, réalisée avec du papier et un écran détourné.



Vaus

installation vidéoludique en collaboration avec Antoine Meissonnier

Vaus est un prototype de jeu vidéo d'arcade. Inspiré des grands classiques comme Arkanoid, Breakout ou Pong. En exploitant la possibilité entre la technologie interactive et la participation du corps humain, ce projet transforme le territoire d'exposition comme une large installation en vidéo-mapping interactif où deux joueurs s'affrontent debout de chaque côté du dispositif dans un schéma inscrit dans la tradition du baby-foot ou du jeu de palet.