

PHANTASMATA

de Eric Vernhes

EXPOSITION / EXHIBITION

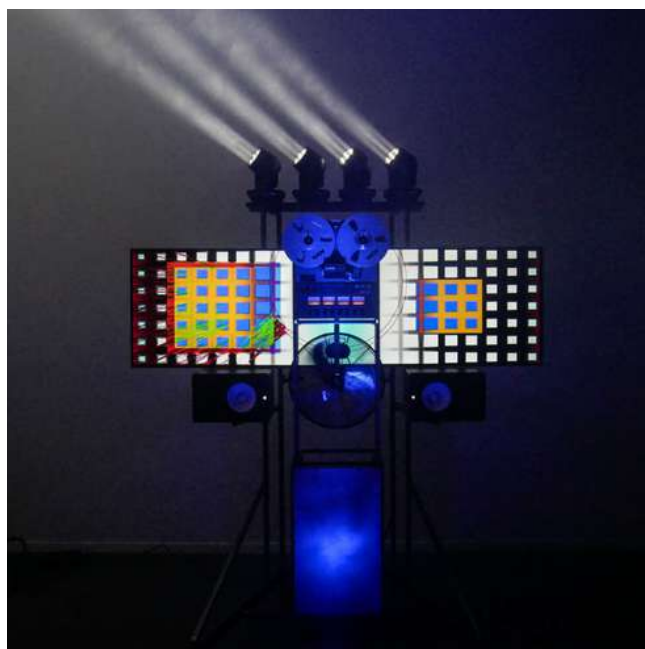
7 Novembre 2025 - 17 Janvier, 2026

7 November 2025 - 17 January, 2026

VERNISSAGE / OPENING

Jeudi 6 Novembre, 18h-21h

Thursday, November 6, 6pm-9pm



Meeting Philip, 2025

Œuvre exposée à la Biennale Néo dans le cadre de l'exposition *Les illusions retrouvées* au CENTQUATRE-PARIS, du 11 octobre 2025 au 11 janvier 2026.

“Phantasmata” est un terme d’origine grecque qui désigne des choses familières se présentant sous une forme étrangère. Il s’agit d’apparitions, de révélations, de spectres ou d’images mentales déstabilisantes qui reformulent les possibilités d’interprétation de la réalité.

L’expression est également employée dans le domaine de la danse baroque : au XVe siècle, elle désignait une figure particulière consistant en une pause entre deux déplacements. Il ne s’agit pas de s’arrêter, mais d’accéder à un point d’équilibre temporel à partir duquel on peut imaginer les mouvements à venir grâce au souvenir des précédents. Mouvement, pause, images, répétitions, apparitions... Il y a ici l’essentiel des matériaux d’un artiste des arts temporels. Comme dans le Phantasmata baroque, l’atelier idéal de cet artiste n’est pas un lieu mais un « temps en équilibre » dans la durée duquel naissent des images.

“Phantasmata” is a term of Greek origin that designates familiar things appearing in a foreign form. These are apparitions, revelations, specters, or unsettling mental images that reframe the possibilities of interpreting reality.

The expression is also used in the realm of baroque dance: in the 15th century, it referred to a particular figure consisting of a pause between two movements. It is not about stopping, but about reaching a temporal point of balance from which one can imagine the movements to come through the memory of those already performed.

Movement, pause, images, repetitions, apparitions... Here lie the essential materials of an artist of the temporal arts. As in the baroque Phantasmata, the ideal workshop of such an artist is not a place but a “time in balance” within whose duration images are born.

PHANTASMATA

de Eric Vernhes

“Le « confinement » a été pour moi un tel laboratoire, sous une forme extrême. Le caractère universel et illimité de l’arrêt de toutes choses a fait naître, plus que des représentations mentales, des spectres embarrassants. Un exemple notable est cet artiste fictionnel qui s’est auto-généré dans mon atelier et a fait de moi son ouvrier. J’ai dû adopter docilement ses techniques autant que ses croyances mystico-technologiques. Le confinement ayant pris fin, la cohérence de la réalité n’a pas été rétablie pour autant, comme si ce temps d’expériences avait ouvert des portes qui ne peuvent se refermer totalement. Ainsi, à peine étais-je libéré de mon maître que je me trouvais envoûté par une autre entité : à travers un vieux magnétophone qui prenait la poussière dans mon atelier, l’écrivain Philip K. Dick s’est mis à parler depuis un univers parallèle. Sous son emprise, j’ai dû lui donner une forme et un public. Il expose en ce moment même ses théories à la Biennale NémO 2025, « Les illusions retrouvées ».”

Aujourd’hui, les spectres ont trouvé un territoire qui leur est propre. Ils quittent le giron des consciences individuelles pour se rassembler dans les espaces latents des intelligences artificielles, bâtis sur le limon de millénaires d’histoires personnelles et intimes accumulées. Les artistes se retrouvent investis d’un nouveau rôle : celui d’arpenter ces territoires pour les provoquer, les faire se dévoiler, les interroger sur la nature profonde de notre culture avec cette question, inlassablement répétée : « Mais de quoi sommes-nous la réalité ? »

- Eric Vernhes

“The “lockdown” was for me such a laboratory, in an extreme form. The universal and unlimited suspension of all things gave rise not merely to mental representations, but to troubling specters. A notable example is this fictional artist who self-generated within my studio and made me his worker. I had to adopt, obediently, his techniques as well as his mystico-technological beliefs. When the lockdown ended, the coherence of reality was not restored; it was as if that time of experiments had opened doors that could never be fully closed again. Thus, scarcely had I been freed from my master than I found myself enthralled by another entity: through an old tape recorder gathering dust in my studio, the writer Philip K. Dick began to speak from a parallel universe. Under his spell, I had to give him a form and an audience. He is at this very moment presenting his theories at the NémO Biennial 2025, “Rediscovered Illusions.””

Today, the specters have found a territory of their own. They leave the cradle of individual consciousnesses to gather within the latent spaces of artificial intelligences, built upon the silt of millennia of accumulated personal and intimate histories. Artists now find themselves invested with a new role: that of roaming these territories, provoking them, making them reveal themselves, questioning them about the deep nature of our culture with this endlessly repeated question: “But of what are we the reality?”

- Eric Vernhes



Eric Vernhes est un artiste des nouveaux médias, né en 1966. Il vit et travaille à Paris. Après un diplôme d'architecte sous la direction de Paul Virilio, Eric Vernhes s'oriente vers le cinéma auprès du producteur Anatole Dauman (Argos Films), avec qui il signe ses premiers projets de fiction et de documentaire, dont *Le Théâtre amateur* (sélectionné à la Cinémathèque française) et *Le Grand Projet* (Prix Michel d'Ornano, Festival de Deauville 1996). Fondateur de Les Productions Polaires, il pratique l'écriture, le montage, la réalisation et la création sonore, considérant le cinéma comme un médium global. Très tôt, il s'éloigne des codes conventionnels pour explorer la vidéo expérimentale et les technologies numériques, développant des dispositifs où montage, image et son se créent en temps réel. Entouré de musiciens, il imagine des performances où l'image numérique et la musique naissent du même geste, dans un rapport direct entre improvisation et interaction. À partir de 2008, il se consacre aux installations cinétiques, visuelles et sonores, dont il programme les comportements selon des logiques auto-génératives ou interactives. Ces œuvres, inspirées par la littérature et la philosophie, placent les technologies au service d'un propos humaniste. Leur mouvement propre semble refléter celui de la conscience et de l'expérience humaine, offrant au spectateur un miroir sensible de sa propre condition. Représenté à Paris par la Galerie Charlot, Eric Vernhes expose régulièrement dans des salons internationaux, centres d'art et fondations, et enseigne les arts technologiques.

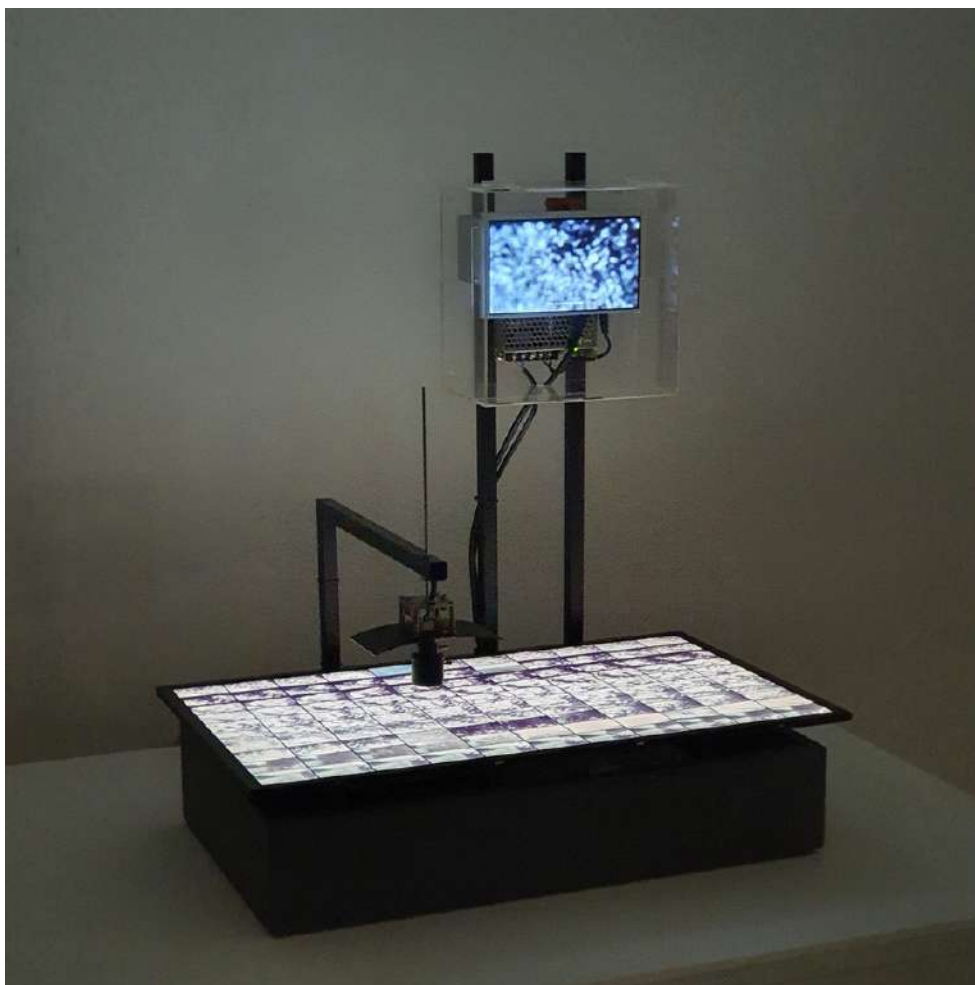
*Eric Vernhes is a new media artist, born in 1966. He lives and works in Paris. After graduating in architecture under the supervision of Paul Virilio, Eric Vernhes turned to cinema, working with producer Anatole Dauman (Argos Films), who supported his first fiction and documentary projects, including *Le Théâtre amateur* (selected by the Cinémathèque française) and *Le Grand Projet* (Michel d'Ornano Award, Deauville Festival 1996). Founder of Les Productions Polaires, he has practiced writing, editing, directing and sound creation, approaching cinema as a global medium.*

From early on, he moved away from conventional codes to explore experimental video and digital technologies, developing tools that merge editing, image and sound in real time. Collaborating with musicians, he conceived performances where digital images and music emerge from the same gesture, in a direct interplay between improvisation and interaction.

Since 2008, Vernhes has focused on kinetic, visual and sound installations, programming their behavior according to auto-generative or interactive logics. Inspired by literature and philosophy, his works place technology at the service of a humanist discourse. Their autonomous movement echoes the flow of human consciousness and experience, offering viewers a sensitive reflection of their own condition.

Represented in Paris by Galerie Charlot, Eric Vernhes regularly exhibits in international art fairs, cultural centers and foundations, and also teaches technological arts.

LIGNE DE FUITE - 2019



Ligne De Fuite, 2019

Installation. Acier, plexiglass, 2 écrans, ordinateur,
caméra, haut-parleur.

Encombrement minimum : 220 x 200 x 170 cm

« Parce que nous ne savons pas quand nous allons mourir, nous pouvons penser à la vie comme à un puits inépuisable. Pourtant, tout n'arrive qu'un certain nombre de fois, et un très petit nombre en réalité. Combien de fois encore vous souviendrez-vous d'un certain après-midi de votre enfance, un après-midi qui fait si profondément partie de votre être que vous ne pouvez même pas concevoir votre vie sans lui ? Peut-être quatre, cinq fois plus, peut-être même pas cela. Combien de fois encore regarderez-vous la pleine lune se lever ? Peut-être 20. Et pourtant, tout cela semble sans limite. »

— Paul Bowles, *The Sheltering Sky*

Lignes de fuite met en scène ces images particulières dont parle Peter Bowles, sur lesquelles le flux de la vie achoppe. Les captations vidéo de quelques-uns de ces moments glissent à la surface d'un écran horizontal. Ces images viennent se placer aléatoirement sous une caméra d'observation qui les diffuse sur un second écran en tant que continuité cinématographique. Sur cet écran se condensent les hachures du temps, les décompositions d'instantanés notables de la ligne « pellicule » de la vie. Souvent, la caméra re-filme les images qu'elle vient de capter. Le processus de « feedback » qui en découle provoque une dégradation de la qualité des images, évoquant le processus d'érosion de la mémoire et de finitude.

FANTASMATA - 2021

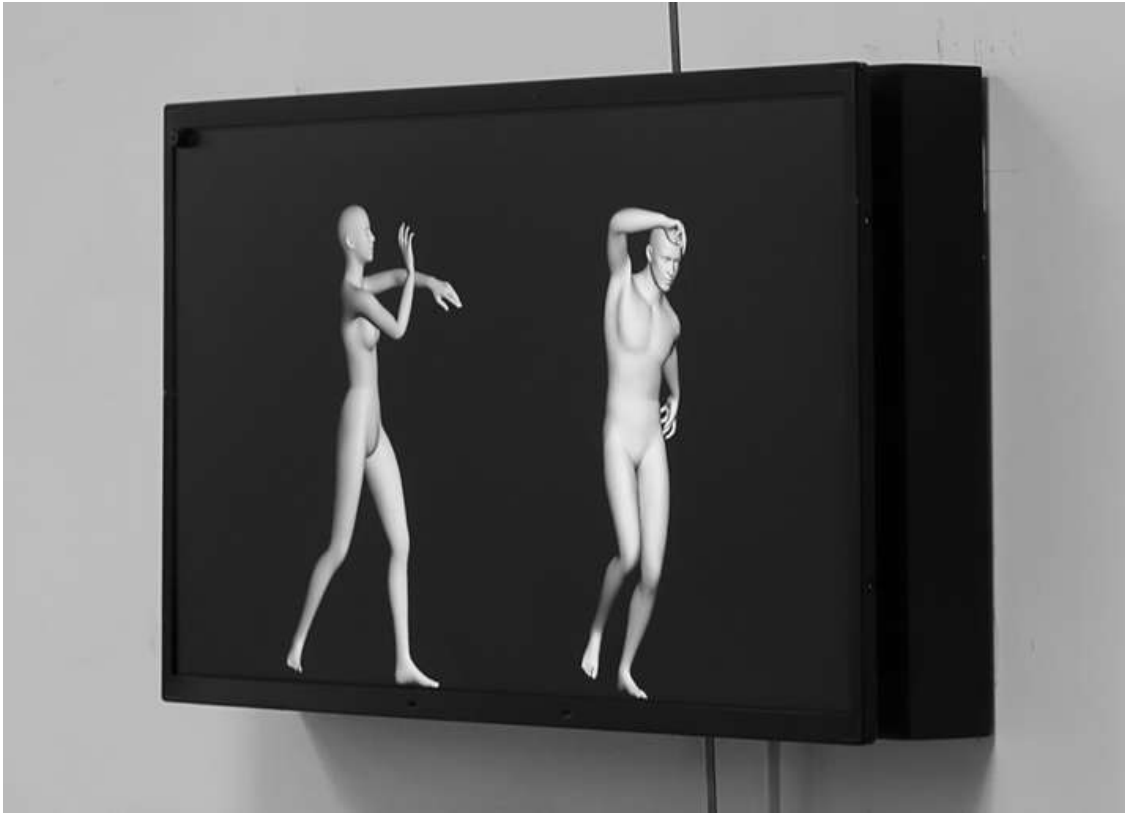


Fantasmata, 2021
Métal, écran, ordinateur, logiciel spécifique
170 x 40 x 10 cm
1 exemplaire + 2EA / Edition of 1 + 2 AP

Les caractéristiques cinétiques des mouvements de deux danseurs ont été préalablement enregistrées par l'ordinateur (motion capture). Les données informatiques obtenues sont recomposées rythmiquement et aléatoirement en temps réel pour expérimenter sans fin la mise en relation du mobile et de l'immobile. Tension, translation, relâchement, bond, glissement... La pulsation du balancier contrôle la vitesse des silhouettes dans toutes les modalités possibles de passage de la pause au mouvement et inversement. La sculpture émet un bruit d'horloge. Des complications surviennent si les spectateurs se mettent à bouger en rythme avec le balancier : des sons mécaniques additionnels créent une polyrythmie aléatoire à laquelle réagissent les danseurs en créant une chorégraphie complexe. À d'autres moments, le son s'interrompt et les silhouettes se mettent à évoluer de manière extrêmement lente et de concert.

La « Bassedanse » est une danse de couple, lente et majestueuse, qui se pratiquait dans l'aristocratie européenne du XV^e siècle. Sa chorégraphie s'organise autour d'une figure très particulière, appelée « Fantasmata », qui consiste en un arrêt momentané, une pause pendant laquelle le corps reste suspendu entre l'accomplissement d'un mouvement et l'appréhension de celui qui va venir. La figure commence par un soulèvement du corps juste avant que la plante du pied se pose au sol et marque le temps. Une fois le mouvement terminé, un bref arrêt précède un nouveau relèvement. Domenico da Piacenza, maître à danser de la renaissance italienne, décrit ainsi l'intention qui doit guider l'exécution du fantasmata : « ...devenir pierre en un instant, comme celui qui aurait vu la tête de Méduse, puis, l'instant successif, s'envoler subitement comme le ferait un faucon qui plonge sur sa proie... » Pour Marina Nordera, professeur en danse ancienne, Da Piacenza utilise ces métaphores pour « attirer l'attention du danseur sur le flottement subtil entre l'immobilité et l'initiation du mouvement. Cet instant pendant lequel le corps se fait vide et est traversé, comme par un souffle, par des images perceptives et dynamiques préservées par la mémoire ». Ainsi le fantasmata ne décrit pas un passage à l'inerte, mais désigne « l'ensemble des différences pensables entre le mobile et l'immobile : la coupure qui les sépare, la résonance qui délicatement les lie, l'instant où chacun s'apprête à muer pour devenir l'autre, le geste transitionnel qui autorise le passage de l'un à l'autre. » (Nicole Brenez).

FANTASMATA - 2021

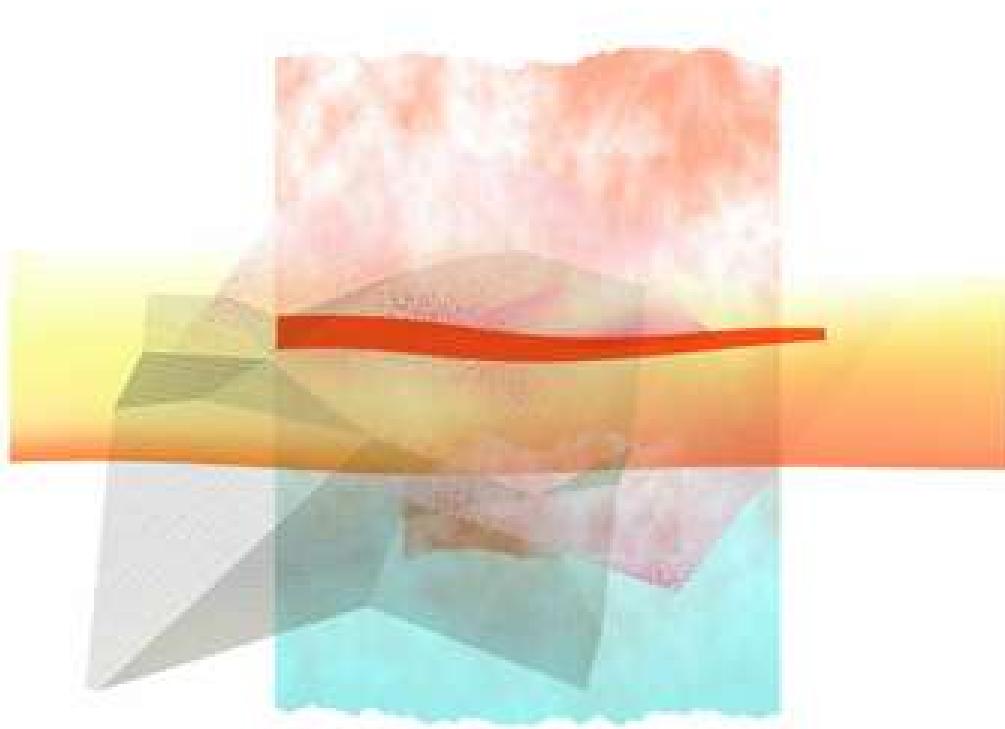


Fantasmata, 2021
Metal, screen, computer, specific software
170*40*10 cm
1 exemplaire + 2EA / Edition of 1 +2 AP

The kinetic characteristics of the movements of two dancers were first recorded through motion capture. The resulting data are recomposed rhythmically and randomly in real time, endlessly experimenting with the relationship between motion and stillness. Tension, translation, release, leap, glide... The pendulum's pulse regulates the velocity of the silhouettes across every possible transition between pause and movement, and back again. The sculpture emits the sound of a clock. Complications arise if viewers begin to move in rhythm with the pendulum: additional mechanical sounds create an aleatory polyrhythm to which the dancers respond, producing a complex choreography. At other moments, the sound falls silent, and the silhouettes evolve together in extremely slow unison.

The Bassedanse was a slow, majestic couple's dance practiced in 15th-century European aristocracy. Its choreography revolved around a distinctive figure known as the Fantasmata: a suspended pause in which the body hovers between the completion of one movement and the anticipation of the next. It begins with a lifting of the body just before the foot touches the ground and marks time; once the movement ends, a brief suspension precedes another rise. Domenico da Piacenza, Renaissance dance master, described it as "becoming stone in an instant, as one who had seen the head of Medusa, then, in the next moment, suddenly soaring like a falcon plunging on its prey." For Marina Nordera, professor of early dance, this metaphor draws attention to "the subtle hovering between stillness and the initiation of movement, that instant in which the body is made empty and traversed, like by a breath, by perceptive and dynamic images preserved in memory." Thus, as Nicole Brenez writes, the fantasmata does not describe a passage into inertia, but "the set of thinkable differences between the mobile and the immobile: the cut that separates them, the resonance that delicately links them, the instant in which each is about to mutate into the other, the transitional gesture that allows one to become the other."

COLLAGE RAISONNÉ 1, 2023



Collage raisonné 1, 2023
logiciel spécifique
30 x 40 cm, encadré
Ed. 1/10

BASHÔ - 2017



Bashô 2017

Ordinateur, écran, cadre, logiciel spécifique
19 x 25 x 5 cm 10 exemplaires + 1 ea / 10 copies + 1 AP

Bashô est un poète japonais du 17ème siècle. Sa vie complexe, pleine de voyages et de rencontres, était vouée à la forme extrêmement sobre du Haïku.

Le programme, dérivé de celui des « mots silencieux », résulte du même dépouillement. Une idée simple, inspirée de la poésie de Bashô, résumée en une phrase composée de quelques mots, est choisie par l'ordinateur. Un idéogramme est généré pour chaque mot ainsi qu'un sens de lecture. Il en résulte une graphie singulière et toujours différente qui tente d'exprimer une idée. Celle-ci apparaît brièvement de façon intelligible après chaque génération.

Bashô was a 17th-century Japanese poet. His complex life, full of travel and encounters, was dedicated to the extremely sober form of the haiku.

The program, derived from "silent words", is the result of the same restraint. A simple idea, inspired by the poetry of Bashô, summarized in a sentence composed of a few words, is chosen by the computer. An ideogram is generated for each word, along with a reading direction. The result is a singular and ever-changing form of writing that attempts to express an idea. After each generation, the idea appears briefly and intelligibly.

OSLO KHAN, 2021



*Oslo Khan, 2021
Artiste fictionnel, tirages numériques
50 x 71 cm*

Oslo Kahn est un artiste fictionnel qui pratique l'imagerie 3D. Il a été créé pendant le confinement de 2021. J'ai été son ouvrier.

À propos d'Oslo Kahn, par Eric Vernhes :

« C'est ici que le travail d'Oslo Kahn m'émeut car il évoque l'état actuel de disruption entre le progrès technologique et le bien-être, entre croissance économique et conditions d'une possible survie. Je ne sais si les objets de consommation « murmurent » mais dans tous les cas ils sont bien les émanations de forces puissantes, disséminés et insaisissables, qui ne sont plus conciliables avec d'autres forces : celles qui nous animent, qui nous font aimer et espérer. »

« En nous coexistent trois visages : un moi cherchant sa place dans un système constitué de vitres protectrices et d'écrans ; un sujet clivé par les ultraforces d'une mondialisation qui crée autant qu'elle détruit ; et enfin un soi précieux marqué par la saveur d'exister, la recherche d'équilibre et le goût des autres. Comment inventer une convergence entre ces trois facettes de nous-même ? Comment sortir du dualisme appauvrissant qui résulte de la surenchère entre systèmes fragilisés et ultraforces décomplexées ? »

- Pascal Chabot

C'est certainement une question du même ordre que se posent les humanoïdes d'Oslo Kahn. Comme nous, ce sont des étrangers égarés dans un monde qui devrait pourtant être le leur. L'attention du spectateur n'est pas portée vers eux, ni vers l'objet technique, mais vers l'entre-deux, le vide, l'abîme qui les sépare. Le sentiment d'« étrangeté » que l'on ressent face au travail d'Oslo Kahn est en fait la manifestation d'un vertige devant un gouffre dans lequel nous risquons véritablement de tomber.

OSLO KHAN, 2021

Oslo Kahn is a fictional artist who works with 3D imagery. He was created during the 2021 lockdown. I was his assistant.

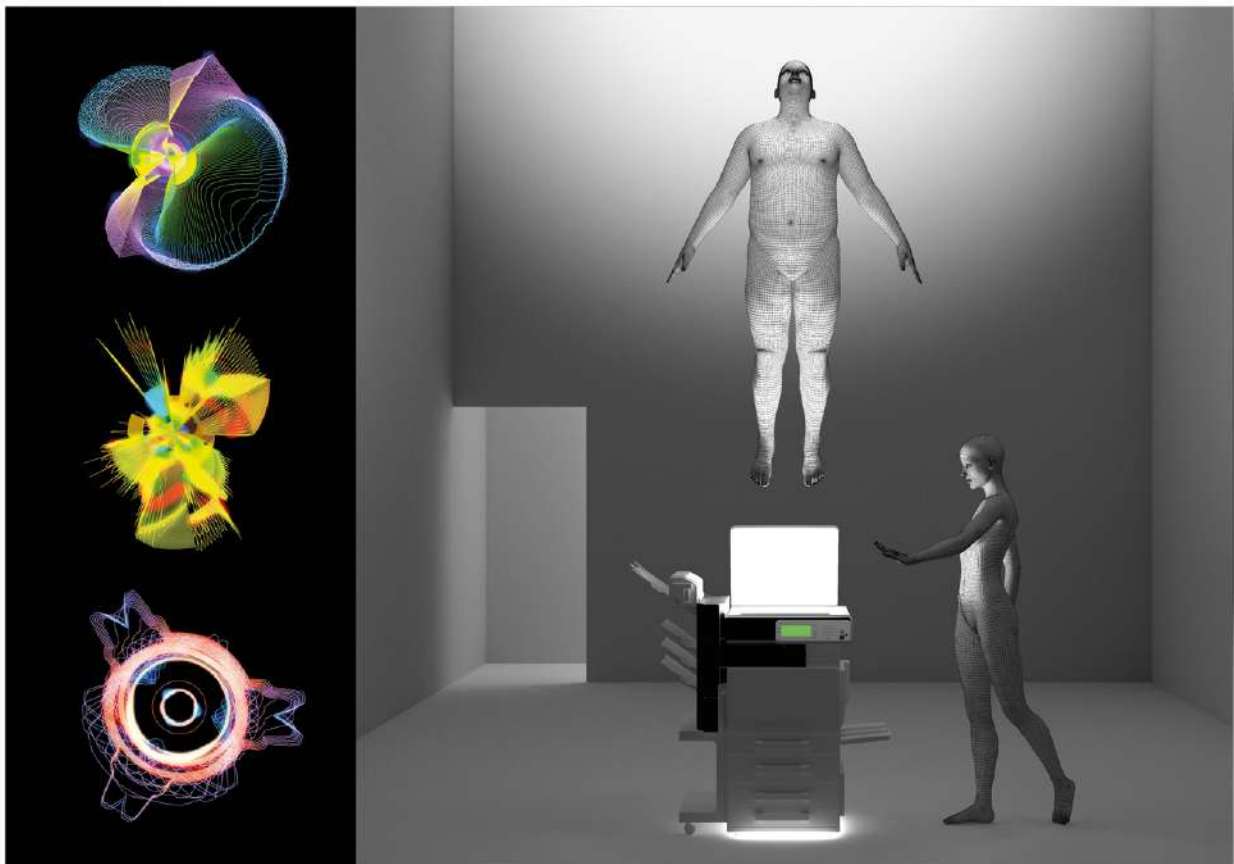
About Oslo Kahn, by Eric Vernhes:

"This is where Oslo Kahn's work moves me, because it evokes the current state of disruption between technological progress and well-being, between economic growth and the conditions for possible survival. I do not know if consumer objects 'whisper,' but in any case they are indeed the emanations of powerful, dispersed, and elusive forces that can no longer be reconciled with other forces: those that drive us, that make us love and hope."

"In us coexist three faces: a self seeking its place within a system made of protective glass and screens; a subject divided by the ultra-forces of globalization, which creates as much as it destroys; and finally a precious self, marked by the taste of existence, the pursuit of balance, and care for others. How can we invent a convergence between these three facets of ourselves? How can we escape the impoverishing dualism resulting from the escalation between weakened systems and unchecked ultra-forces?"

- Pascal Chabot

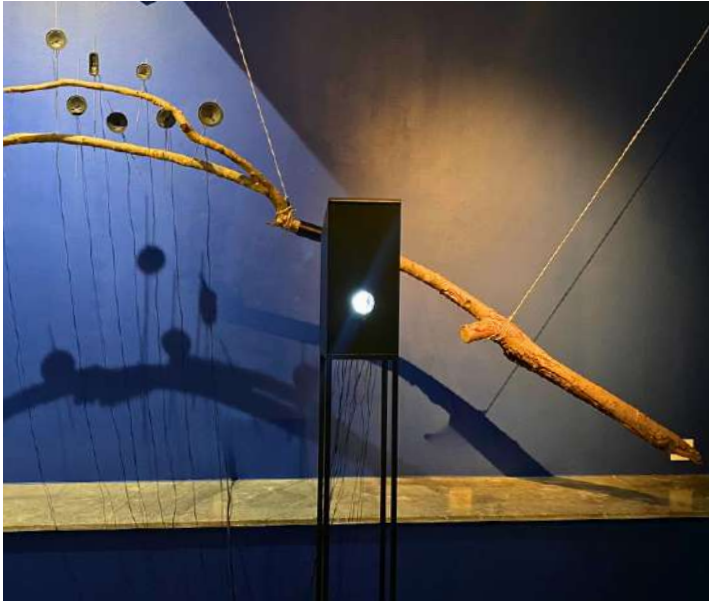
This is certainly a question of the same order faced by Oslo Kahn's humanoids. Like us, they are strangers lost in a world that should nonetheless be theirs. The viewer's attention is not directed toward them, nor toward the technical object, but toward the in-between, the void, the chasm that separates them. The feeling of "strangeness" experienced in encountering Oslo Kahn's work is in fact a manifestation of vertigo in the face of an abyss into which we could truly fall.



*Oslo Khan, 2021
Fictional Artist, Digital Prints
50 x 71 cm*

SUSPENDUES - 2020

Avec Lisa Einhorn - Projet d'installation et d'exposition,
parcours littéraire - 2020.



Vidéo, installation en bois, métal, ordinateur, haut parleurs
210 x 280 x 60 cm

"Pour Aristote, Nietzsche ou Rousseau, les seules pensées valables venaient en marchant. Le déroulement du pas et du paysage étaient nécessaires à l'élaboration de la pensée. "Suspendu" est une installation plastique, visuelle et sonore qui illustre une promenade en forêt et la déambulation mentale du marcheur. Le bruissement du feuillage et de la faune sollicite ses souvenirs et impressions latentes pour créer une narration improbable. Les idées se succèdent comme des oiseaux volant de branches en branches. Essayant de les retenir, le promeneur en vient à épouser leurs mouvements... et se transforme lui-même en oiseau."

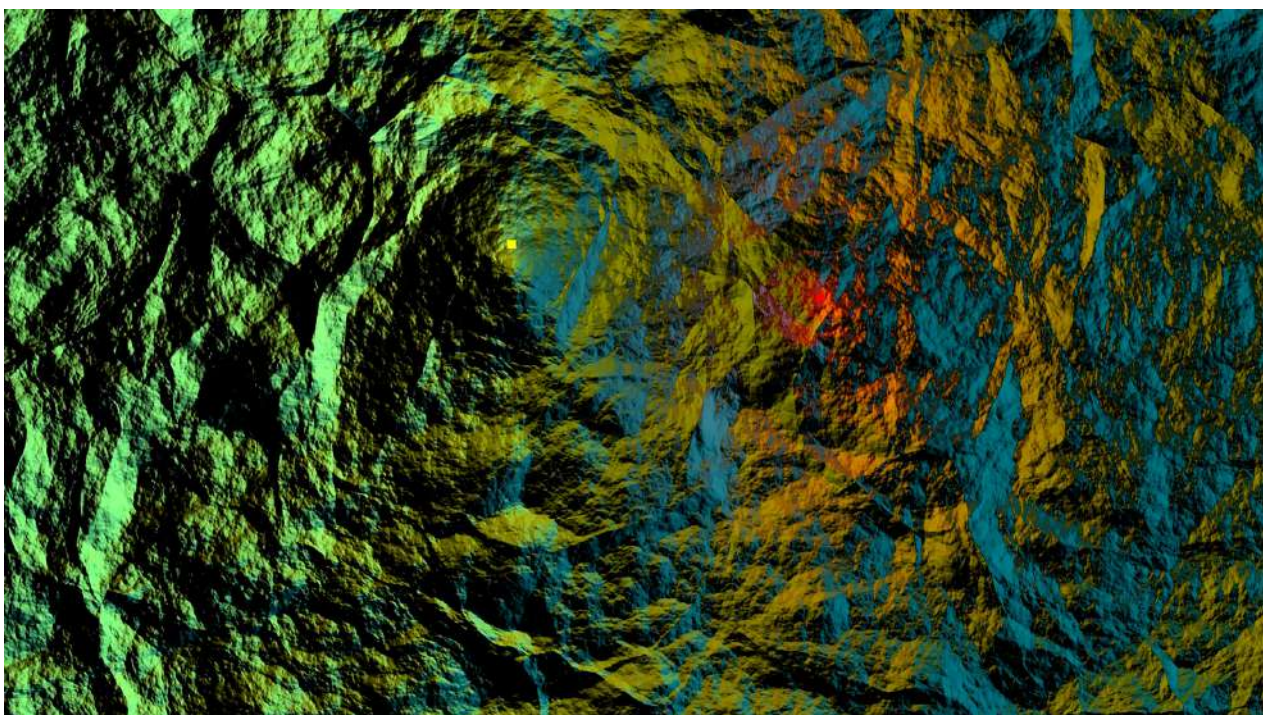
"For Aristotle, Nietzsche, or Rousseau, the only valid thoughts came while walking. The rhythm of the steps and the landscape were necessary for the development of thought. Suspended is a visual, plastic, and sound installation that illustrates a walk in the forest and the mental meandering of the walker. The rustling of the foliage and the fauna evoke his memories and latent impressions to create an unlikely narrative. Ideas follow one another like birds flying from branch to branch. Trying to catch them, the walker comes to mirror their movements... and ultimately transforms into a bird himself."

SUSPENDUE - 2021

Suspendue, 2021
tirages numériques
42 x 42 cm



DORMEURS EVEILLES, 2025



*Installation musicale et vidéographique sur deux canaux.
Extrait sonore de la causerie radiophonique « le dormeur éveillé » de Gaston Bachelard, 1957.
Techniques génératives, dessins 3d, IA.*

Des personnages issus de séquences cinématographiques célèbres sont réinventés par une intelligence artificielle. Le paysage désertique dans lequel ils évoluent est une allégorie de l'espace latent de l'IA, cette abstraction mathématique où sont mises en relation des données issues d'images réelles pour générer des formes alternatives. Ainsi, les acteurs que nous voyons n'en sont pas vraiment : ce sont des souvenirs, des évocations, des hallucinations.

Les films dont ils sont issus ont nourri l'intelligence artificielle. Peut-être les éléments originaux seront-ils un jour complètement oubliés, si ce n'est déjà le cas pour certains spectateurs. Ne subsistera alors de leurs prestations passées qu'un écho algorithmique dans l'espace latent. De temps à autre, ils seront réactivés par un prompt pour jouer une scène qu'ils n'ont jamais interprétée.

On compare souvent l'intelligence artificielle à une gigantesque base de données. Sa singularité est que, de cette base, on ne peut extraire l'élément ou l'image originale, mais seulement une synthèse – de la même manière que nous réinventons dans nos rêves ce que nous avons vécu pendant la journée.

Dans *Le Dormeur éveillé*, causerie radiophonique de 1954, Gaston Bachelard explore les relations entre l'espace nocturne du rêve et le monde diurne de la réalité. Le philosophe chante, plus qu'il ne dit, l'importance de l'imaginaire poétique issu du rêve dans le processus créatif :

« La philosophie oublie souvent qu'avant la pensée, il y a le songe, qu'avant les idées claires et stables, il y a les images qui brillent et qui passent. »

Les métamorphoses, fusions et transformations présentes dans certaines images vidéo générées par l'IA suggèrent, d'une façon surprenante, des souvenirs de rêves passés, nés dans la pénombre de la chambre à coucher. Pénombre, nous dit Bachelard, « où se meuvent des formes inachevées, des formes qui se déplacent sans lois, des formes qui se déforment sans fin ».

Le monde du rêve et l'espace latent ont donc en commun l'opacité. L'un se déploie dans la nuit, l'autre naît d'un espace mathématique abstrait et mystérieux. Dans l'obscurité de ces deux univers, des acteurs exécutent des scènes étranges selon des processus d'une similarité troublante, introduisant l'IA comme la forme la plus achevée d'un inconscient collectif.

DORMEURS EVEILLES, 2025

Characters drawn from famous film sequences are reinvented by an artificial intelligence. The desert landscape in which they evolve is an allegory of the latent space of AI, that mathematical abstraction where data from real images are interwoven to generate alternative forms. Thus, the actors we see are not truly actors: they are memories, evocations, hallucinations.

The films from which they originate have nourished the artificial intelligence. Perhaps the original elements will one day be entirely forgotten—if this has not already happened for some viewers. What will then remain of their past performances is only an algorithmic echo within the latent space. From time to time, they are reactivated by a prompt to perform a scene they never actually played.

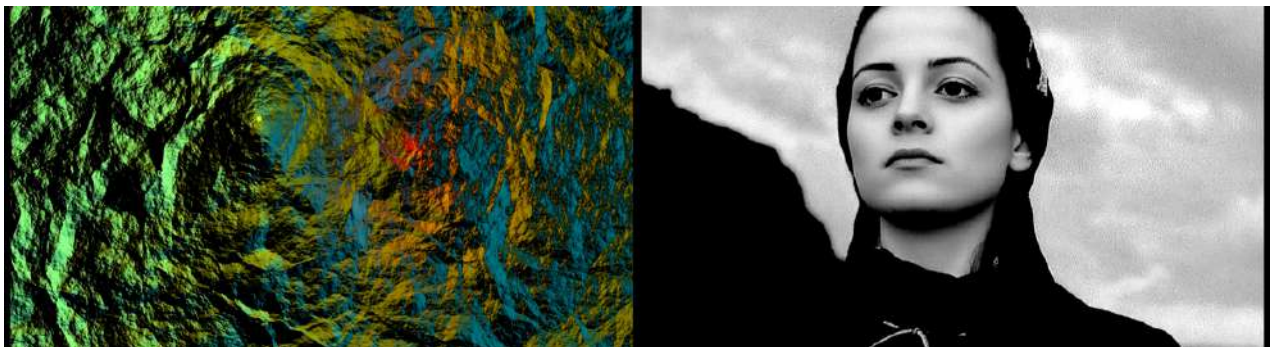
Artificial intelligence is often compared to a vast database. Its peculiarity, however, is that from this base one cannot retrieve the original element or image, but only a synthesis—just as in dreams we reinvent what we have lived through during the day.

In *The Awake Sleeper*, a 1954 radio talk, Gaston Bachelard explored the relationship between the nocturnal space of dreams and the diurnal world of reality. The philosopher sang, rather than said, of the importance of poetic imagination born from dreams in the creative process:

“Philosophy often forgets that before thought there is dreaming, that before clear and stable ideas there are images that shine and pass.”

The metamorphoses, fusions, and transformations that appear in certain AI-generated video images surprisingly suggest memories of past dreams, born in the darkness of the bedroom. Darkness, Bachelard tells us, “where unfinished forms move, forms that shift without laws, forms that endlessly deform.”

The world of dreams and the latent space thus share opacity. One unfolds in the night, the other emerges from an abstract and mysterious mathematical dimension. Within the obscurity of these two universes, actors perform strange scenes through processes of disturbing similarity, introducing AI as the most complete form of a collective unconscious.

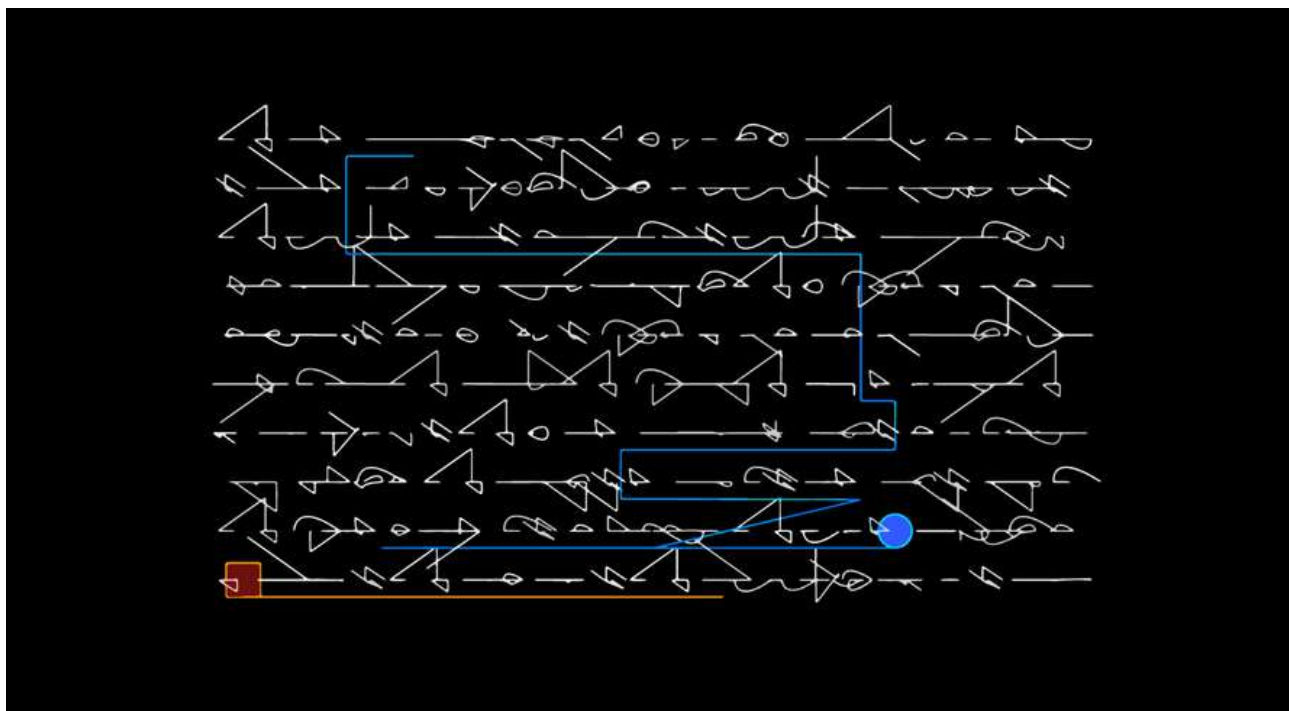


Musical and videographic installation on two channels.

Sound excerpt from the radio talk “Le dormeur éveillé” (The Wakeful Sleeper) by Gaston Bachelard, 1957.

Generative techniques, 3D drawings, AI.

LES MOTS SILENCIEUX - 2017

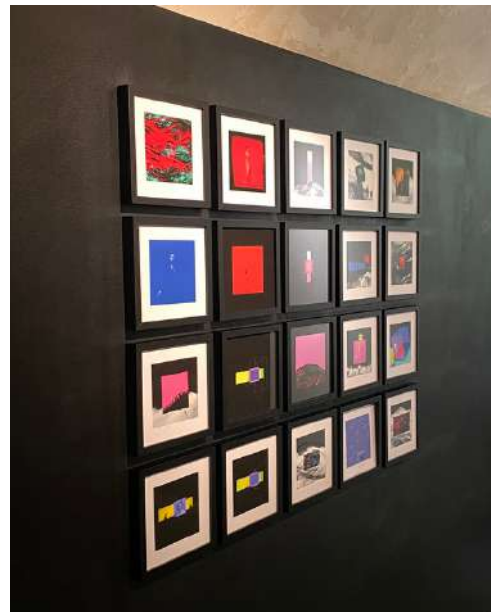


Logiciel spécifique sur écran 4K.
15min

Un texte réside dans l'ordinateur et est affiché sur un écran. Toutefois, il reste indéchiffrable, car le logiciel invente continuellement de nouveaux symboles logographiques pour représenter chaque mot. Il les génère, les permute, et crée donc continuellement un nouveau système d'écriture, un nouveau code de représentation de la pensée. Le dispositif « mots silencieux » fait partie de la série des « machines à écrire » (comme l'installation « machine à écrire 1 »). Ce sont des machines célibataires qui s'expriment pour elles-mêmes, par elles-mêmes, en elles-mêmes, sans interaction avec l'observateur. Continuellement, elle produisent de l'écriture selon des systèmes logographiques, syllabiques ou alphabétiques dont le fonctionnement reste hermétique et mystérieux. Le but des « machines à écrire » est d'explorer ce qui fait « le souffle » de l'écriture, d'expérimenter le déploiement de ce geste qui donne sens, par son mouvement lui-même, à l'humain, et fait avancer le temps. « Les mots silencieux » s'inscrit plus particulièrement dans une recherche qui explore la relation du geste au signe, comme d'autres oeuvres explorent la relation de la musique au langage.

A text resides in the computer and is displayed on a screen. However, it remains indecipherable, because the software continually invents new logographic symbols to represent each word. It generates them, permutes them, and thus continually creates a new writing system, a new code for representing thought. The "silent words" device is part of the "typewriters" series (like the "typewriter 1" installation). These are single machines that express themselves for themselves, by themselves , in themselves , without interaction with the observer. They continually produce writing according to logographic, syllabic or alphabetic systems whose operation remains hermetic and mysterious. The goal of the "typewriters" is to explore what makes up the "breath" of writing, to experiment with the deployment of this gesture that gives meaning, by its very movement, to humans, and moves time forward. "Les mots silencieux" is more particularly part of a research that explores the relationship between gesture and sign, as other works explore the relationship between music and language.

SPECTRES, 2025



Spectres, 2025
20 impressions 22x22
intelligence artificielle à partir d'un logiciel génératif original