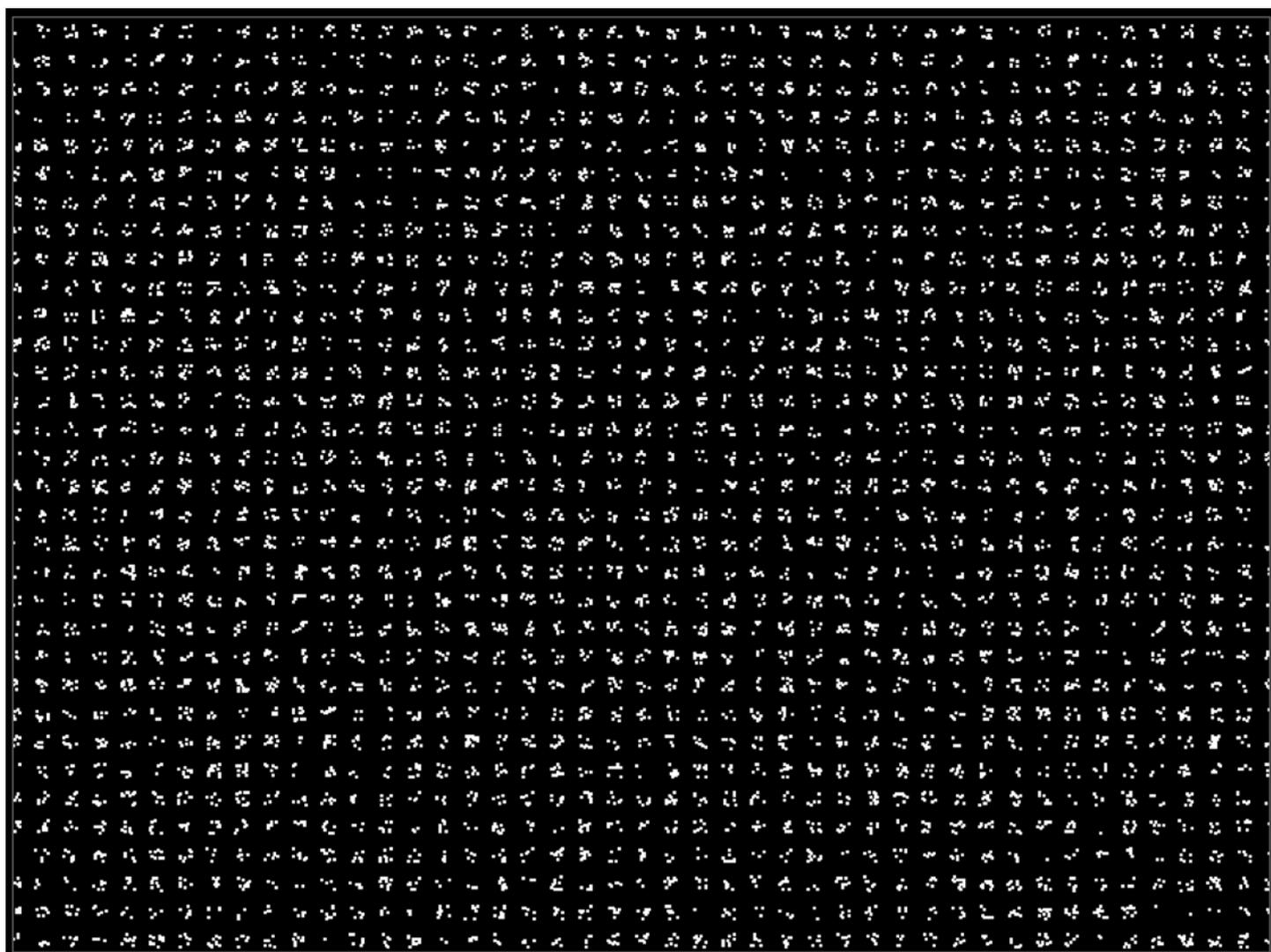


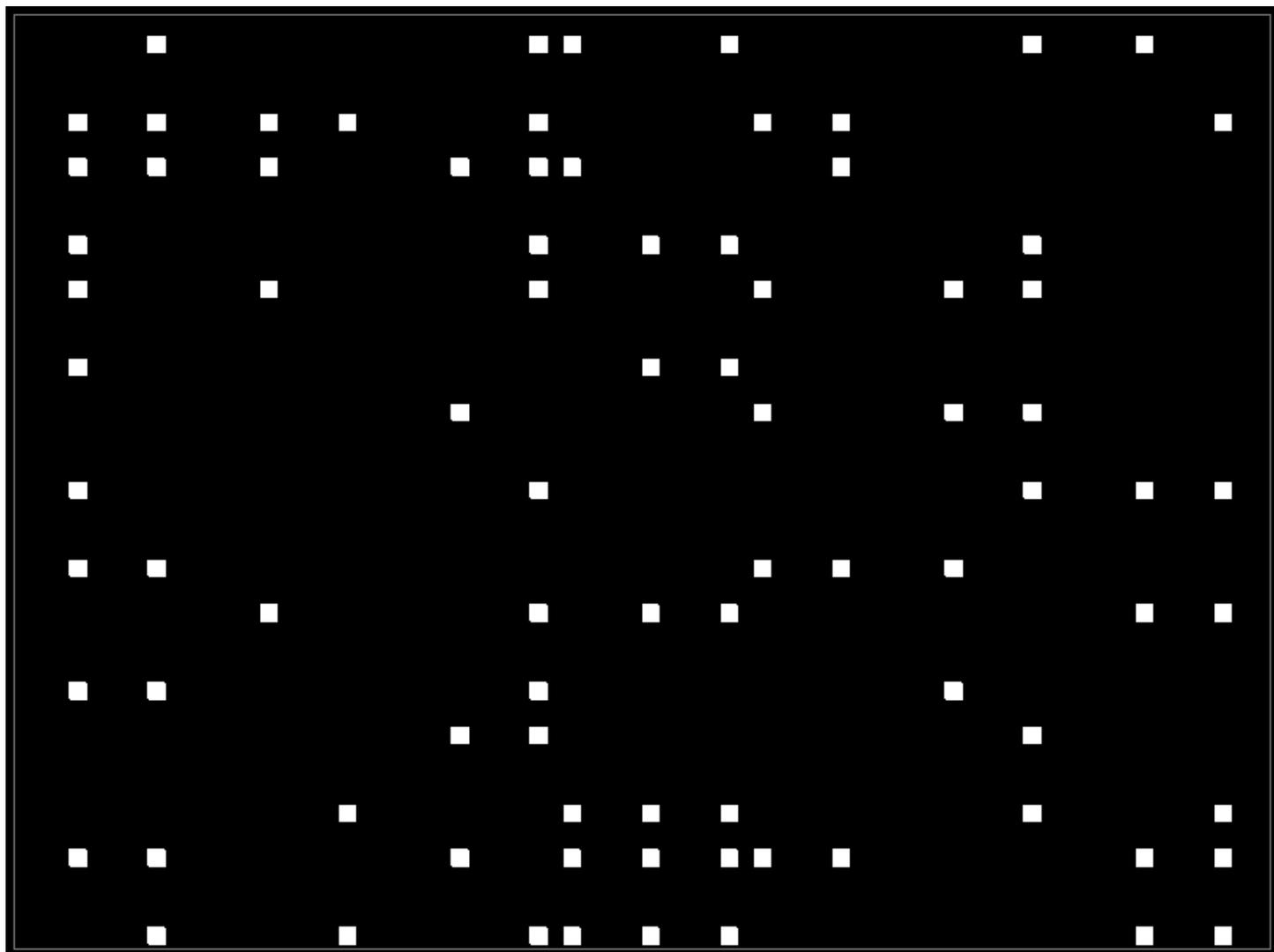


Antoine Schmitt

Art numérique



Né en 1961 in France, vit et travaille à Paris
Born in 1961 in France - Lives and works in Paris



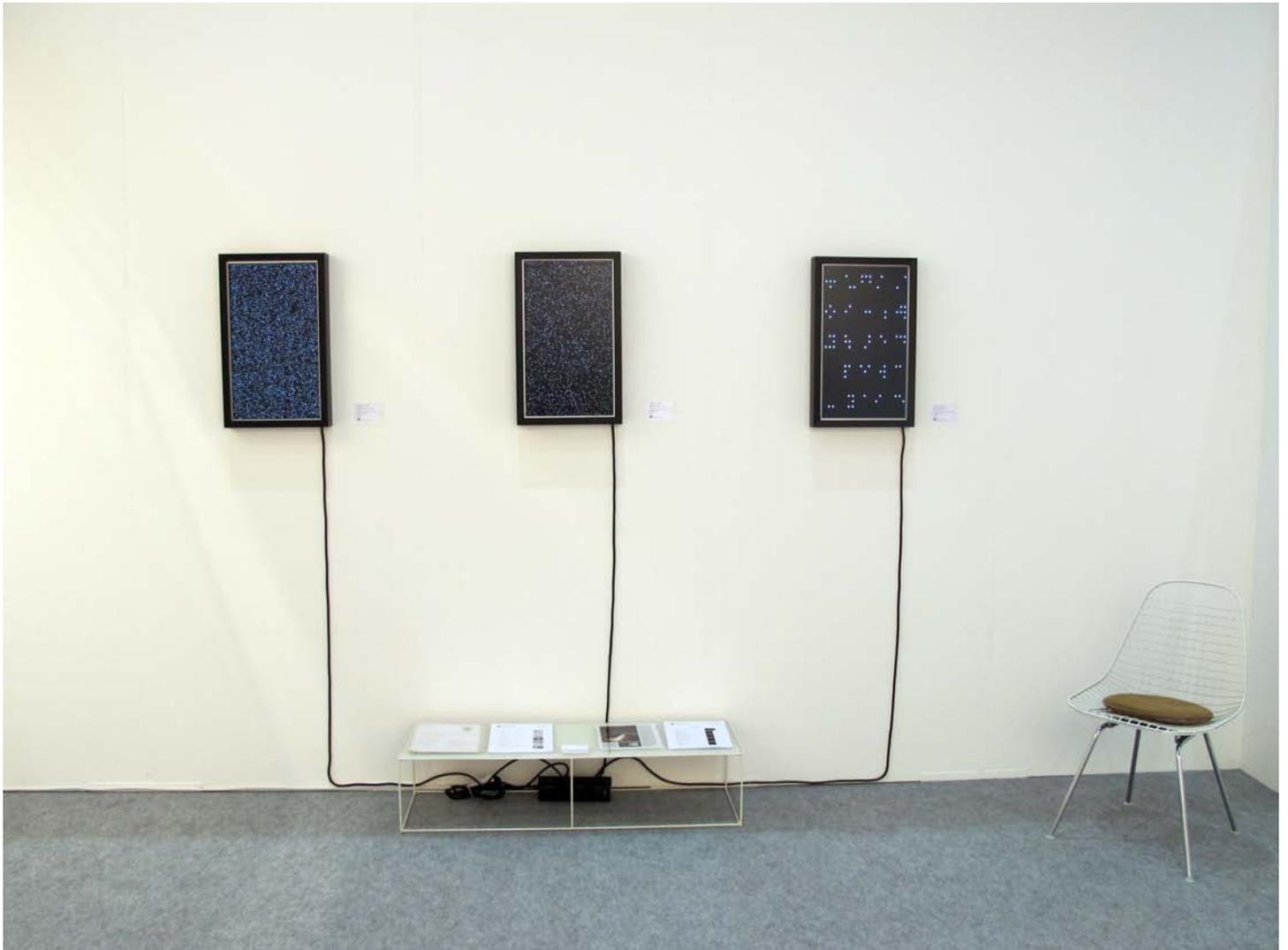
Biographie

Artiste plasticien, Antoine Schmitt crée des œuvres sous la forme d'objets, installations ou situations : des systèmes dynamiques à l'esthétique minimale, pour traiter de la notion de mouvement propre en tant que forme et en tant que point de vue. Héritier de l'art cinétique et de l'art cybernétique, nourri de science-fiction métaphysique, il révèle et manipule littéralement les forces à l'œuvre, pour questionner les modalités de l'être libre au sein de systèmes de réalité complexes.

Originellement ingénieur programmeur en interactions homme-machine et en intelligence artificielle, il place le programme, matériau radicalement nouveau dans l'histoire de l'art par son essence de matière active, au cœur de la plupart de ses créations. Antoine Schmitt a entrepris, seul ou à travers des collaborations, de confronter cette approche à les champs artistiques plus établis comme la danse, la musique, le cinéma, l'architecture ou la littérature et d'en revisiter les codes.

Son travail a reçu plusieurs **prix** dans des festivals internationaux : transmediale (Berlin, second prize 2007, honorary 2001), Ars Electronica (Linz, second prize 2009), UNESCO International Festival of Video-Dance (Paris, first prize online 2002), Digital Turku (Turku, FI, honorary, 2011), Vida 5.0 (Madrid, honorary 2002), CYNETart (Dresden, honorary 2004), medi@terra (Athens, first prize 1999), Interférences (Belfort, first prize 2000), machinista 2003 (Russia) et a été **exposé** entre autres au Centre Georges Pompidou (2002, 2004, 2006, 2010, 2011), au Musée des Arts Décoratifs (Paris, 2009), à Sonar (Barcelone, 2002, 2004, 2005), à Ars Electronica (Linz, 2003, 2009), au Centre d'Art Contemporain de Sienne (2004), au Musée d'Art Contemporain de Lyon (1997), aux Nuits Blanches (Paris 2004, 2008, Amiens 2007, Metz 2009, Bruxelles et Madrid 2010). Il fait partie des **collections** de l'Espace Gantner (Bourogne, FR), du fond Digitalarti (Paris, FR), du Cube (Issy-Mx, FR) et du Fond d'Art Contemporain de la Ville de Paris (Paris, FR).

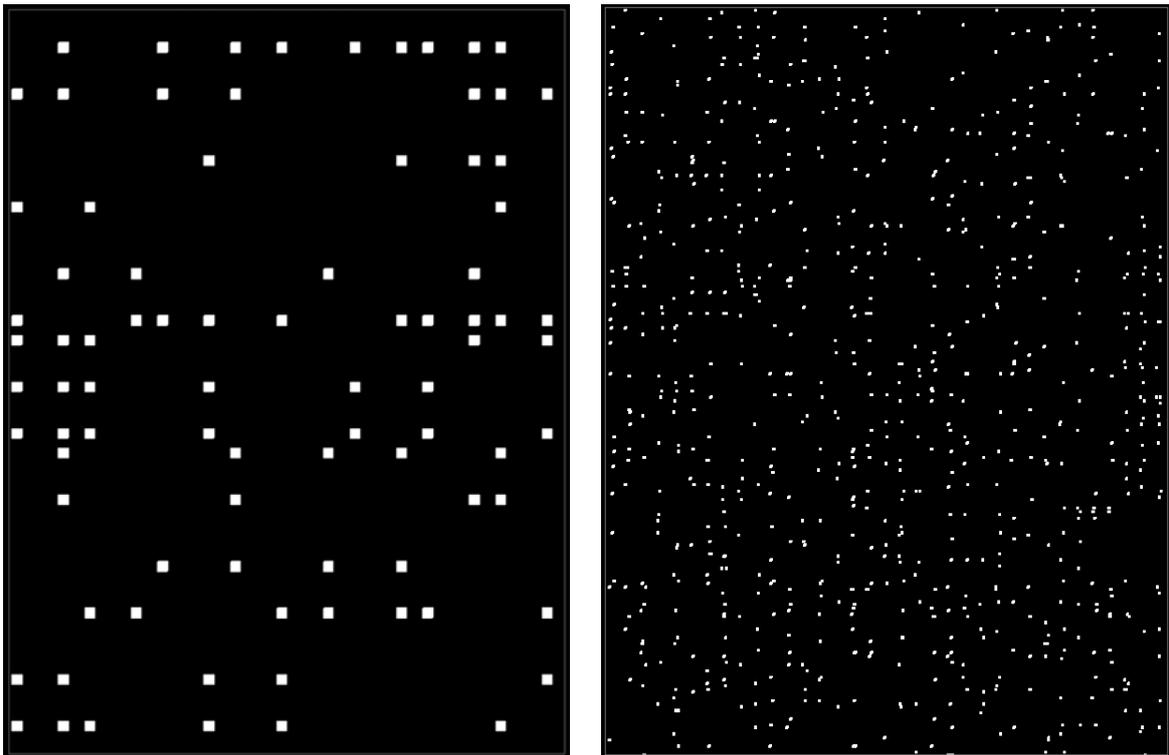
Comme théoricien, conférencier et éditeur du portail gratin.org, Antoine Schmitt explore le champ de l'art programmé.



Ballet Quantique à Karlsruhe Art Fair, Allemagne 2012

Biography

Installation artist, Antoine Schmitt creates artworks in the form of objects, installations or situations : dynamic systems, of minimalist aesthetics, to address the notion of self movement as shape and as point of view. Heir of kinetic art and cybernetic art, nourished by metaphysical science-fiction, he reveals and literally manipulates the forces at stake, to question the modalities of the free being in complex systems of reality. Originally programming engineer in human computer interactions and artificial intelligence, he places the program, a radically new material in art history due to its essence of active matter, at the core of most of his artworks. Antoine Schmitt, alone or through collaborations, has undertaken a confrontation of this approach with more established artistic fields like music, dance, architecture, literature or cinema, of which he revisits the codes.



His work has received several **awards** in international festivals : transmediale (Berlin, second prize 2007, honorary 2001), Ars Electronica (Linz, second prize 2009), UNESCO International Festival of Video-Dance (Paris, first prize online 2002), Digital Turku (Turku, FI, honorary, 2011), Vida 5.0 (Madrid, honorary 2002), CYNETart (Dresden, honorary 2004), medi@terra (Athens, first prize 1999), Interférences (Belfort, first prize 2000), machinista 2003 (Russia), and has been **exhibited** among others at the Centre Georges Pompidou (Paris, 2002, 2004, 2006, 2010, 2011), at Musée des Arts Décoratifs (Paris, 2009), at Sonar (Barcelona, 2002, 2004, 2005), at Ars Electronica (Linz, 2003, 2009), at the CAC of Sienna (Italy, 2004), at the Musée d'Art Contemporain de Lyon (France, 1997), in Nuits Blanches (Paris 2004, 2008, Amiens 2007, Metz 2009, Bruxelles et Madrid 2010). It is part of the **collections** of the Espace Gantner (Bourogne, FR), of the Digitalarti fund (Paris, FR), of the Cube (Issy-Mx, FR) and of the Ville de Paris Contemporary art fund (Paris, FR).

As a theoretician, speaker and editor of the gratin.org portal, Antoine Schmitt explores the field of programmed art.

Expositions récents (sélection)/Recent exhibitions (selection) :

Personnelles/Solo

- 2012 Galerie Charlot, Paris, (FR)
- 2011 Galerie Aksioma, Ljubljana (Slovenia)
Galerie Charlot, Paris, (FR)
- 2010 Seconde Nature, Aix en provence (FR)

Collective/Group

- 2012 Wilhelm-Hack-Museum, Ludwigshafen, (D) – à venir
Karlsruhe Art Fair, Galerie Charlot, Karlsruhe (D)
Still Living in Digital Art Works, ZKM, Karlsruhe (D)
- 2011 Fête des lumières 2011 Lyon (FR)
10 ans, Le Cube, Issy-Mx (FR)
Gateways, Kumu Museum, Tallinn (ES)
New Forms Festival, Vancouver (CA)
La Vie des Formes, Briqueterie Ciry-le-Noble (FR)
Exhibition Augmented Senses, Shanghai (CN)
Festival EXIT, Créteil (FR)
Festival VIA, Maubeuge (FR)
Festival Ososphère, Strasbourg (FR)
- 2010 Festival Rencontres Internationales Paris-Berlin-Madrid, Paris, (FR)
Nuits Blanches Bruxelles, Madrid
Media Facades Festival, Berlin, Bruxelles, Helsinki, Linz (AT), Madrid
TRUST / ISEA RUHR 2010, Dortmund (DE)
Festival Luminato, Toronto (CA)
Espace Gantner, Bourogne (FR)

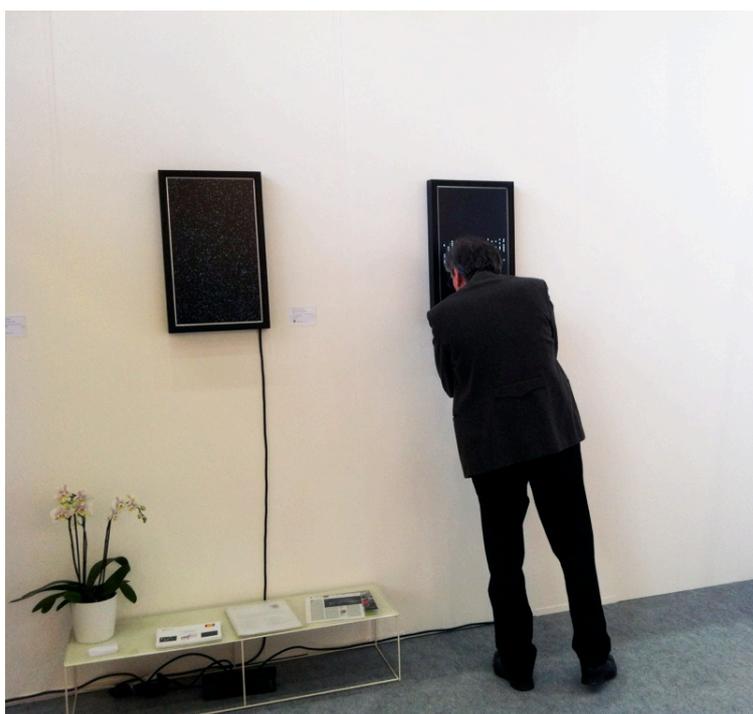
- 2009 Nuit Blanche Metz (FR)
Festival Ars Electronica, Linz (AT)
Musée des Arts Décoratifs Paris, (FR)
Festival transmediale.09, Berlin (DE)
- 2008 Mediacity biennale, Seoul (South Korea)
- 2006 Centre Georges Pompidou, Paris (FR)

Prix/Awards

- 2009 Ars Electronica (Linz, second prize)
- 2007 Transmediale (Berlin, second prize)
- 2004 CYNETart (Dresden, honorary)
- 2003 Machinista (Russia)
- 2000 Interférences (Belfort, first prize)
- 2001 Transmediale (Berlin, honorary)
- 2002 UNESCO International Festival of Video Dance (Paris, first prize)
Vida 5.0 (Madrid, honorary)
- 1999 Medi@terra (Athens, first prize)

Commandes/Commissions

Commande publique d'installation urbaine pérenne, Deurne-Anvers (BE) - en cours



Une conférencière explique Ballet Quantique aux visiteurs

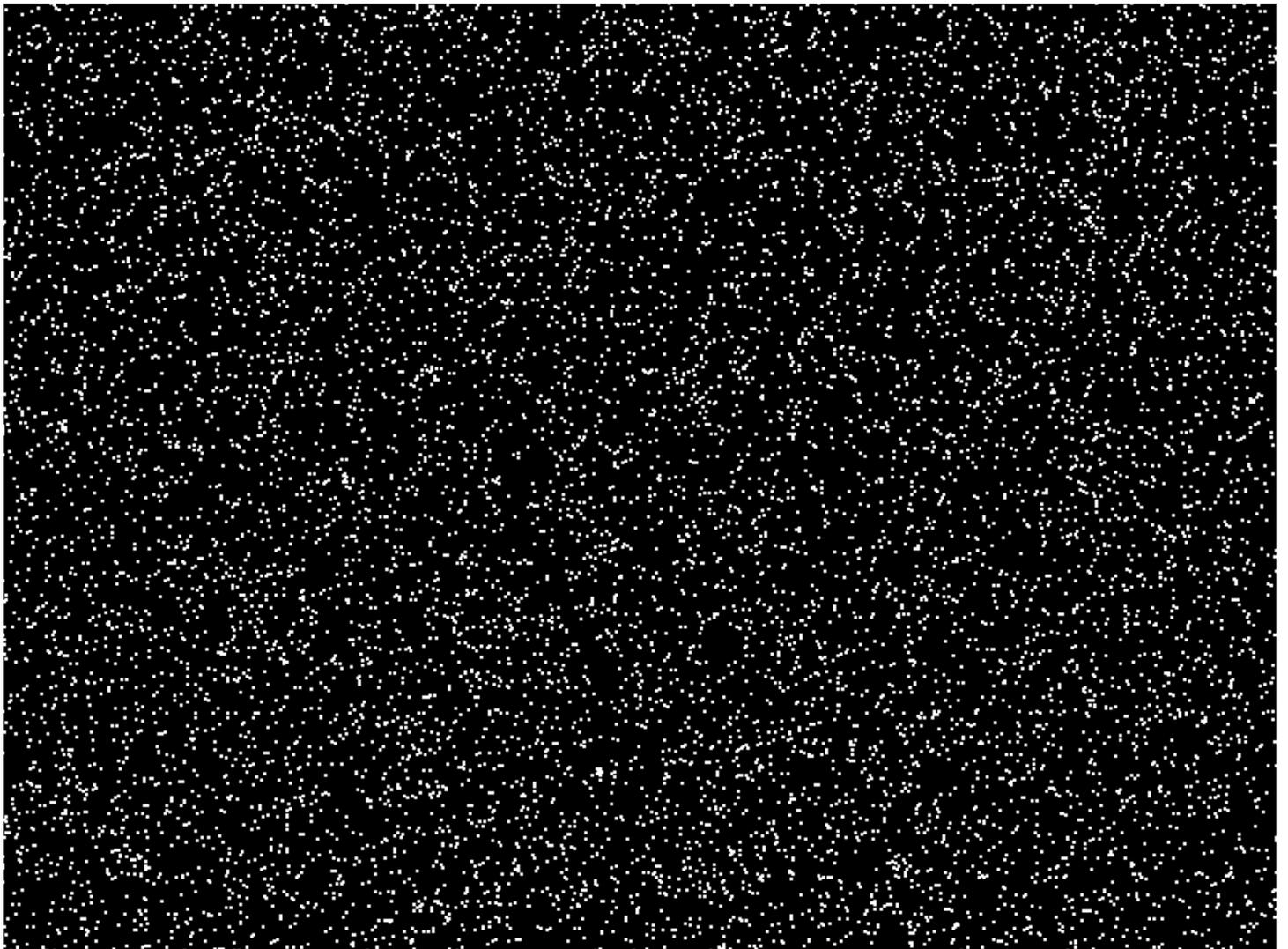
Ballets Quantiques

Ordinateur, écran, cadre bois, algorithme spécifique.

Durée infinie

Les Ballets Quantiques sont des tableaux génératifs infinis mettant chacun en scène une chorégraphie d'une foule de pixels aux mouvements apparemment arbitraires et indépendants, mais en fait tous programmés par la même équation de type quantique. Cette organisation globale sous-jacente transparait de temps en temps par des alignements et regroupements impromptus et fugaces que l'oeil a juste le temps de percevoir, avec effroi et délectation. Cette série d'oeuvres traite des forces invisibles à l'oeuvre derrière les systèmes complexes, comme les particules, les peuples, les sociétés.

Chaque Ballet Quantique est précisément construit autour de la relation entre un certain nombre de pixels et une équation donnée.

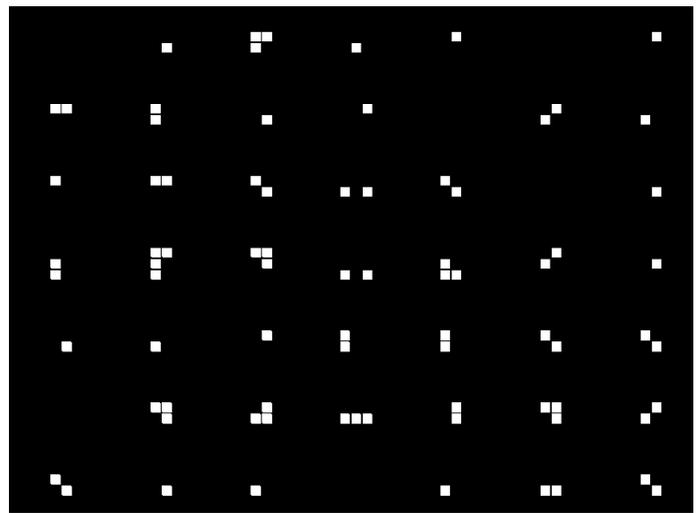
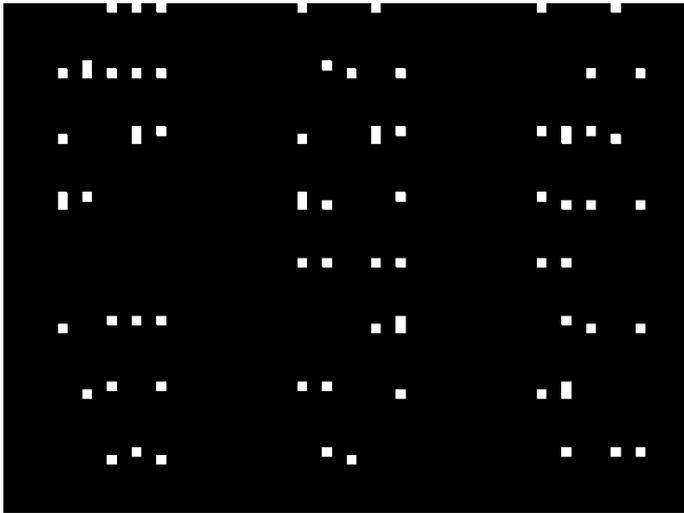


Quantum Ballets

Computer, screen, wooden frame, specific algorithm.
Duration : infinite

The Ballets Quantiques (Quantum Ballets) are infinite generative visual artworks, each one staging a choreography of a crowd of pixels displaying apparently arbitrary and independent movements, but all actually programmed by the same quantum-type equation. This global underlying organisation manifests itself from time to time through unexpected and fugacious alignments or groupings, which the eye barely has the time grasp, with awe and delectation. This series of artworks deals with the invisible forces at stake behind complex systems, like particles, peoples or societies.

Each Ballet Quantique is carefully crafted around the relationships of a certain number of pixels and a given equation.

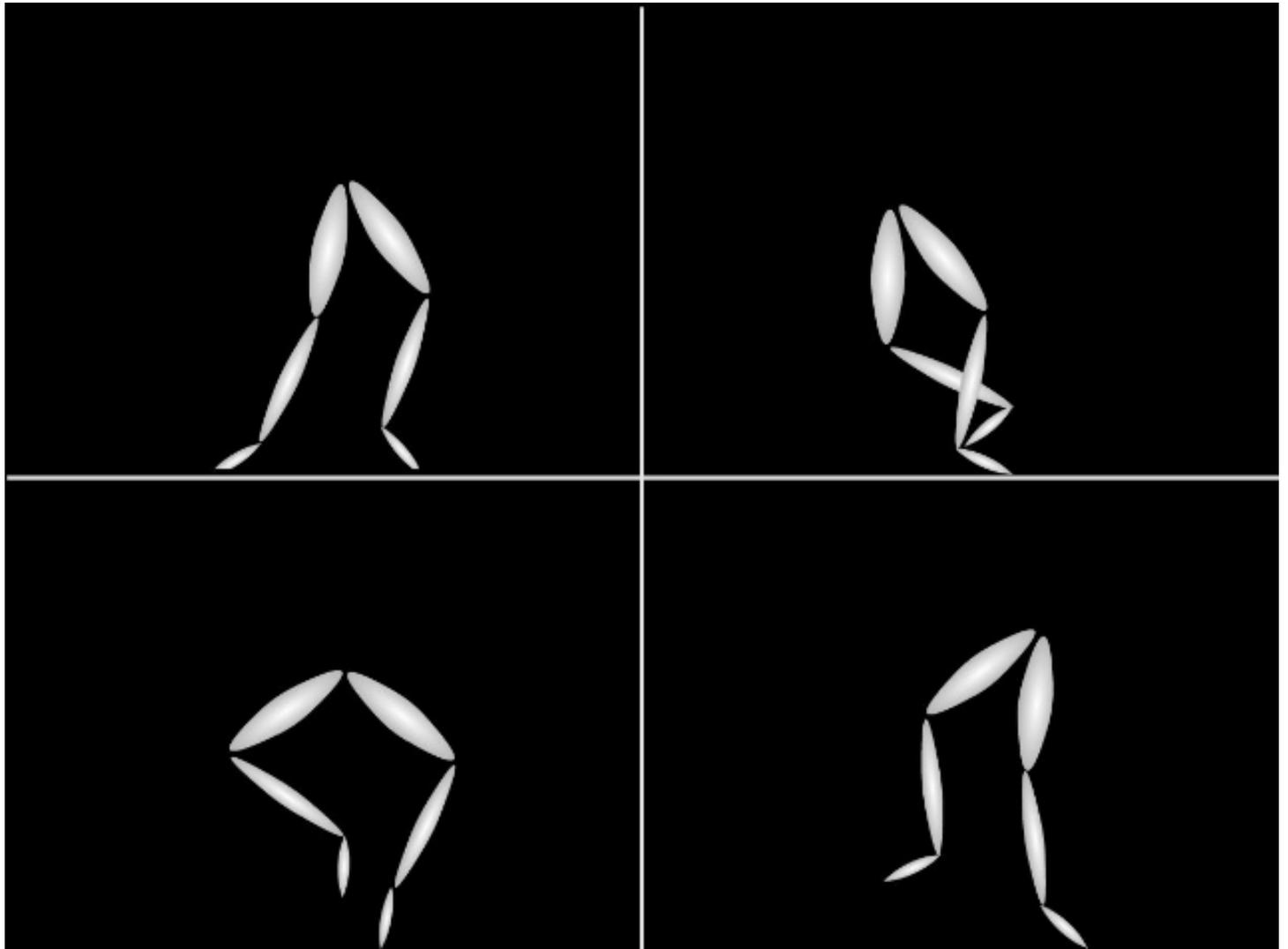


Danser sa vie / *Dancing one's life*

Installation visuelle générative / *Visual generative installation*

Ordinateur, vidéoprojecteur, programme spécifique / *Computer, projector, specific program.*

Durée infinie / *Duration : infinite*



La pièce «*Danser sa vie*» tire son nom et sa substance de l'exposition éponyme déployée au Centre Pompidou au printemps 2012, et résonne au niveau formel avec «*La Danse de Matisse*» ainsi qu'avec les anthropométries de Yves Klein, mais surtout pousse à l'extrême le concept de danse libre de Malkovsky. Un corps synthétique, créé à l'aide des techniques de simulation physique des jeux vidéo — os, muscles, forces, gravité artificiels — est doté d'une capacité de mouvement autonome, d'une musique intérieure et d'une énergie inépuisable. Comme une incarnation de la «*Wille*» de Schopenhauer, cette «*volonté de vivre*» intérieure le fait bouger sans fin, et ce mouvement prend la forme d'une danse infinie et infiniment libre. Elle offre une solution radicale au problème de Nietzsche : «*Je considère comme gaspillée toute journée où je n'ai pas dansé*».

Cette pièce prolonge mes recherches sur le mouvement, sa forme et sa cause, cette fois incarné dans un corps dansant. Elle cherche dans la danse une des formes les plus fondamentales de l'expression du flux vital chez l'être humain. C'est un hommage infini à la vie, à la danse.

The piece «Danser sa vie» draws its name and substance from the exhibition with the same name that was deployed in Centre Pompidou in spring 2012, and resonates formally with « La Danse of Matisse », the human figures of Jérôme Mesnager as well as with the anthropometries of Yves Klein, but most of all, it pushes to its limits the concept of Free Danse of Malkovsky. A synthetic body, created with simulation techniques of the video games — artificial bones, muscles, forces, gravity — is gifted with a capacity of autonomous movement, with an internal music and with a restless energy. Like an incarnation of Schopenhauer's Wille, this internal «will to live» makes it move endlessly, and this movement takes the shape of an infinite and infinitely free dance. It offers a radical solution to Nietzsche's problem: «I consider wasted a day without dancing».

This piece extends my research on movement, its shape and its cause, this time incarnated in a dancing body. Its chases in dance one of the most fundamental forms of expression of the vital flux in the human being. It is an infinite homage to life, to dance.

Links to artist's videos :

<http://vimeo.com/39772188> : Ballet Quantique

<http://vimeo.com/43030991> : Danser sa vie

<http://vimeo.com/27307412> : Le Pixel Blanc

<http://vimeo.com/27007204> : Le Pixel Blanc

<http://vimeo.com/25901406> : Pixel Noir



Les oeuvres d'Antoine Schmitt sont le fruit de la fascination des machines de 3^{ème} génération et de l'art contemporain. De cette quête qui embrasse les potentialités de la cybernétique, de l'informatique, des nanotechnologies et de l'art minimal, une oeuvre d'Antoine Schmitt en ressort parmi toutes, le Pixel Blanc¹.

A première vue, on pourrait considérer à tort cette oeuvre comme une figure low-tech, somme toute dépassée par de nombreuses autres oeuvres d'art utilisant les dernières technologies mises à disposition. Seulement, ce qui explique son engouement encore actuel, c'est qu'elle se place dans un tout autre phylum : les intentions premières de l'artiste sont de vouloir créer des objets autonomes et de questionner de manière fondamentale leur algorithme. En se plaçant du « point de vue de la créature », nous pouvons, à juste titre, désigner Antoine Schmitt comme un artiste conceptuel et phénoménologue.

Par le principe d'élimination de l'illusionnisme de l'image, influencé par l'art minimal, Antoine Schmitt entreprend un incessant va et vient entre la concrétude du code et son abstraction la plus pure. Le résultat : une étincelle de vie autonome, figurée par un pixel blanc dérivant sur un écran, maelström noir. En réinterprétant l'aphorisme de Roland Barthes, cette oeuvre synthétique serait ce « degré zéro » de l'écriture algorithmique, le moment fondateur d'une expérience esthétique et le point de départ de toutes créations d'oeuvres d'art génératives. Autrement dit, une ligne de fuite vers l'avenir qui aurait dépassé le stade de la gestation et du ruminement intellectuel, pour se concrétiser en une oeuvre d'art originale.

Ce principe de suggestion et d'analyse de l'oeuvre, selon une grille de lecture minimaliste, est charnière pour la compréhension de la pensée de l'artiste. Elle exige certaines précisions quant à son parti pris esthétique et perceptif. Ce nouveau support qu'est la programmation semble tout indiqué pour poursuivre cette sensibilité minimaliste majeure de l'art contemporain. Au-delà du fait que l'artiste a pour posture de laisser parler l'oeuvre par elle-même, il en découle un puissant imaginaire qui questionne de manière fondamentale l'être et les causes premières de son existence, pour constituer la pierre de touche de la démarche de l'artiste.

Frédéric Lebas

Extrait de « La mystique de l'algorithme selon Antoine Schmitt »

Colette Mainguy, Le nouvel Observateur, Mars 2012



Création numérique : un art nouveau

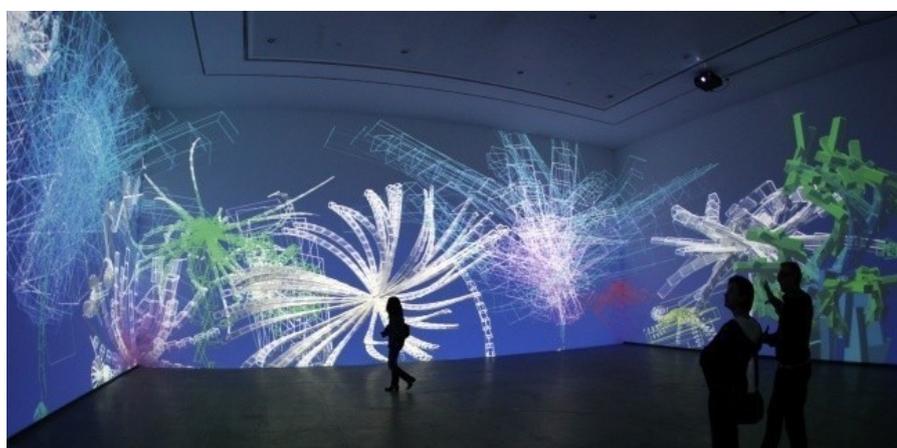
Créé le 02-03-2012 à 15h59 - Mis à jour le 05-03-2012 à 16h50 Réagir

Par Colette Mainguy 

L'expression digitale sort de l'ombre. Et trouve son public. État des lieux de cette discipline, à l'occasion d'une exposition à l'Espace multimédia Gantner de Bourogne, petite localité du Territoire-de-Belfort.

[Tweeter](#)

RÉAGIR



Les « Fractal Flowers » de Miguel Chevalier (c) Miguel Chevalier

Mots-clés : art, numérique, Tendence, Culture

Art et technologie, deux notions antinomiques ? Que nenni ! Les codes informatiques peuvent donner naissance à des oeuvres étonnantes, provoquer de puissantes émotions. Il suffit pour s'en convaincre de découvrir "Digital Art Works. The challenges of conservation" (1), la nouvelle exposition de l'Espace multimédia Gantner de Bourogne. Dirigé par l'énergique Valérie Perrin, ce lieu, qui vient de recevoir l'appellation centre d'art contemporain, est le premier collectionneur d'art numérique en France avec 43 oeuvres et 9.000 documents de référence sur le sujet. Dix oeuvres sont ici présentées sur un écran plasma, un PC, un Mac, un écran d'ordinateur géant, une vidéo en 3D ou encore 10 écrans de télévision.

Comme un pinceau

Avec "Still Living", d'Antoine Schmitt, pour qui la programmation est "un matériau comme le seraient pour le peintre à la fois le pinceau, le pigment, le liant et le support", le spectateur fait face à trois écrans sur lesquels des graphiques financiers sont en action constante. Les courbes, les camemberts, les abscisses et les ordonnées semblent animés par des forces intrinsèques et proposent un regard critique sur la quantification généralisée induite par le capitalisme. "Je travaille sur les processus systémiques humains", explique l'artiste, l'un des plus primés de l'art numérique. Autre oeuvre présentée, l'incroyable "OSS/*****" sur CD-Rom, de Jodi. Une fois installé, il brouille totalement l'écran de l'ordi, des fenêtres apparaissent et se referment. On croit à un gros virus, on se retrouve impuissant. Belle métaphore de la dépendance des hommes aux machines.

+ LUS + COMMENTÉS + PARTAGÉS

Fusillade : les enquêtes de Toulouse et Montauban regroupées

Mélenchon, piège à c...

VIDEO. George Clooney arrêté à Washington

EN DIRECT. Point Godwin atteint sur le blog d'un élu UMP

INFOGRAPHIE. Le comparateur des sondages de la présidentielle

Les propositions de François Hollande sur France 2

Mélenchon, piège à c...

Hollande sur France 2 : revivez l'émission en direct

Sondages, Buisson et prestidigitation

"Nicolas Le Pen" : juste ou simpliste ?

VIDEO. George Clooney arrêté à Washington

Meurtres de militaires : ce que l'on sait en 5 questions

Pervers narcissiques : 20 pistes pour les reconnaître

Ligue des champions : l'OM "a tout pour continuer à rêver"

L'Etat du Soudan du Sud est-il viable ?

DIAPORAMA



LES DIAPOS LES PLUS VUS

George Clooney arrêté à Washington



Défricheur, le centre Gantner pose déjà la question de la conservation des oeuvres numériques. Que deviendront ces travaux lorsque les logiciels, les ordinateurs ou les langages de programmation du web avec lesquels ils ont été conçus seront obsolètes ? Peut-on montrer sur un iPad un travail initialement conçu pour un PC ? Mais l'exposition permet également de prendre la mesure de l'inventivité de l'art digital, miroir de notre époque. Cet art est en marche. Il s'expose d'ailleurs aussi, régulièrement, au centre de création numérique du Cube à Issy-les-Moulineaux, à la Gaîté-Lyrique, à la galerie RX à Paris et chez Digitalarti, un centre de promotion parisien des artistes numériques. Les pionniers comme Fred Forest, avec ses vidéos télévisuelles interactives en circuit fermé, et Miguel Chevalier avec ses serres virtuelles ont fait des algorithmes informatiques leur matière première dès la fin des années 1970. Aujourd'hui, alors que nos vies se déclinent en high-tech, les artistes numériques sortent de l'ombre, même si le marché est toujours balbutiant.

Figure du Christ

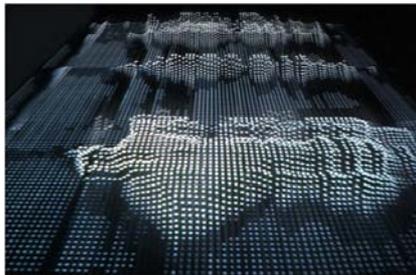
"Il n'y a pas encore de cote pour ces arts de l'écran ou arts "écraniques", confirme Anne-Cécile Worms, la fondatrice de Digitalarti. Elle ajoute : "Il faut arrêter de réduire ces talents à l'aspect numérique de leur création. Ce sont des artistes contemporains tout comme ceux qui n'utilisent pas les nouvelles technologies. Tenons-nous en à leurs oeuvres !"



"Le Christ mourant" (photo ci-contre), d'Antoine Schmitt, artiste de la galerie Charlot (2), est l'une des plus émouvantes qui soit. Un Christ en croix grandeur nature est programmé pour relever imperceptiblement la tête, tenter de se redresser, ne pas y parvenir puis s'affaisser légèrement et ce, ad vitam aeternam. Le Christ, ici, ne meurt jamais ; sa souffrance est sans fin. Figure impressionnante, autant, par exemple, que le Christ en croix du retable d'Issenheim de Matthias Grünewald (XVIe siècle). On doit aussi à Schmitt, décidément très doué, l'enchanteur "Pixel blanc", soit la balade aléatoire d'un pixel blanc dans un carré. "Il doit être projeté parce que la lumière projetée fonctionne bien avec le grain du mur et que l'on perçoit mieux mon intention de restituer la découverte de l'inconscient par Freud, décrypte l'artiste. Deux programmes contradictoires animent ce pixel. L'un représente le conscient, l'autre l'inconscient et le second contrecarre souvent le premier dans son trajet, qui n'est jamais le même."

Des anges et des sons

Les créations numériques sont bel et bien organiques. Elles s'inventent souvent sur le Net avec des artistes comme Art of Failure, pseudonyme du duo Nicolas Maigret et Nicolas Montgermont. Dans "Internet Topography" (photo ci-contre), l'une des plus poétiques de leurs installations, ils démontrent comment internet crée sa propre matière grâce à la matérialisation visuelle de bugs du réseau. Ainsi, ils envoient un son en temps réel depuis Tokyo jusqu'au lieu de l'exposition. Alors, comme des hologrammes, un tapis fait de lignes blanches ondule dans la salle au fur et à mesure que le son rencontre des erreurs de transmission. "Nous voulons matérialiser le médium qu'est le son produit par les altérations et les variations de la géographie du réseau", dit Nicolas Montgermont. C'est aussi à partir du réseau conçu comme matériau qu'Albertine Meunier crée ses charmants "Angelino", extraordinaires de sensibilité. Connectée à internet, une petite danseuse dans une bouteille de verre tourne sur elle-même dès que le mot "ange" est mentionné sur Twitter. "Il y a un prime time de l'ange !, s'enthousiasme Anne-Cécile Worms, soutien inconditionnel de la créatrice. Vers 18 heures, à la sortie des bureaux, la danseuse n'arrête pas !" Comme tous ses "confrères", Albertine Meunier réfute l'appellation d'artiste numérique ou de "Net artiste". "Je fais de l'art, insiste-t-elle. Internet est juste ma matière de prédilection."



Nouvel iPad : les fans se ruent vers l'Apple Store



EN IMAGES. Accident de car en Suisse : "un jour tragique pour la Belgique"



VIDÉOS PHOTOS



Clooney accuse le gouvernement soudanais de crimes de guerre



Les coulisses du film "CloClo" racontées par Fabien...



George Clooney arrêté à Washington



Défilé de people à la Cité de la mode



Claude François, roi d'eBay et du Bon Coin

TENDANCE



VIDEO. La petite veste noire : le symbole Chanel



DESIGN. L'art de Noé

"De l'art et basta !", s'exclame aussi Miguel Chevalier dont les fleurs fractales, éclatantes, se régénèrent à l'infini. Dans les expositions, les spectateurs deviennent le vent en bougeant devant le mur où sont projetés les végétaux qui se mettent à se balancer gracieusement. L'artiste a trouvé son public. Ce sont des villes, comme Marseille où un jardin virtuel, inspiré de la fore méditerranéenne, se renouvelle sans cesse sur l'une des façades des docks ; c'est le métro d'Oslo mais aussi des particuliers. Pour 25 000 euros, ils peuvent acheter des graines virtuelles qui vont croître et mourir, puis se régénérer. L'oeuvre est livrée avec un écran plat, un ordinateur, son code informatique et un certificat d'authenticité. Toujours du même artiste, le livre virtuel de botanique. Des pages, comme autant de tablettes numériques, renferment, d'un côté une plante en mutation constante, de l'autre un générateur de texte fait de morceaux de phrases, de noms, de verbes, d'adjectifs, de proverbes. Et voilà que l'histoire virtuelle de plantes virtuelles s'écrit dans ce drôle d'herbier virtuel dont le prix s'élève à 50 000 euros. Pour faire bonne mesure, de petites "Fractal Flowers" sont aussi disponibles en appli sur iPad et sur iPhone. Il y a fort à parier que les tablettes et les smartphones démocratiseront, dans les années à venir, cet art contemporain qu'est la pratique numérique, au même titre que l'art vidéo en son temps.

(1) Jusqu'au 28 avril.

(2) 47, rue Charlot, Paris (3^e)



Dans l'œil de Newton



Louis Vuitton et Marc Jacobs entrent au musée



Marni fait un carton chez H&M

> Toute l'actualité de la rubrique tendance

L'OBS, MES AMIS ET MOI

Une nouvelle expérience de lecture sociale avec **Le Nouvel Obs**, connecté à Facebook.



Taps Actuelles XIV

À LA UNE ART SCÈNE MUSIQUE CINÉMA LIVRE SOCIÉTÉ DESIGN ARCHITECTURE GASTRONOMIE



Voir & Collectionner

Lundi 5 mars 2012 à 15h33 • Raphaël Zimmermann
Mots-clés : art contemporain • Art Karlsruhe • Art moderne • Ewald Karl Schrade • foire

Imprimer cet article Publier sur Facebook Twitter cet article



© Jürgen Röber

Au cours de la neuvième édition d'Art Karlsruhe se côtoient classiques de la modernité et avant-gardes expérimentales. Promenade dans les allées d'une foire qui, en quelques années, est devenue un événement marquant du paysage culturel rhénan.

222 galeries (dont 41 nouvelles) venues de 12 pays, réparties sur une surface de 35 000 mètres carrés, plus de 45 000 visiteurs attendus en quatre jours... Les chiffres de l'édition 2012 d'Art Karlsruhe positionnent d'emblée la manifestation, initiée par le galeriste Ewald Karl Schrade, comme une des plus importantes avec Art Cologne (230 exposants sur 33 200 mètres carrés et attirant 60 000 personnes durant cinq jours, du 18 au 22 avril - www.artcologne.de), juste derrière l'inatteignable étoile qu'est Art Basel (du 14 au 17 juin - www.artbasel.com). Preuve s'il en fallait que la foire a su s'imposer rapidement dans le paysage. Son credo ? Une exploration de la création, tous médias confondus, depuis la période moderne jusqu'à la contemporanéité la plus pointue en compagnie de galeries de premier plan, avec le top du top du *made in Germany*... mais pas uniquement, puisqu'on y trouve aussi les excellents Parisiens de la Galerie Charlot (www.galeriecharlot.com) avec Antoine Schmitt et son fascinant minimalisme en mouvement ou encore les Israéliens de Contempop (www.contempop.com) pour une découverte du bouillonnement de Tel Aviv et des environs.

Une des caractéristiques majeures d'Art Karlsruhe est la place importante laissée aux sculptures monumentales installées, comme dans une ville, sur des places qui rythment la déambulation du visiteur. Cette année, un des événements demeure la découverte de la collection de Pop art de Gunter Sachs (1932-2011), photographe, playboy multimillionnaire, ex-mari de B.B. et collectionneur avisé. Galeriste à

FEUILLETER POLY



AGENDA CULTUREL FR | DE

Localisation Toutes
Thème Tous
Date Toutes
Mots-clés
Rechercher



Follow @MagazinePoly