

CHRISTOPHE LUXEREAU

PLASTICIEN PHOTOGRAPHE

Biographie

Après des études de Beaux-Arts classiques et d'architecture, il s'oriente vers l'image de mode et de publicité . Photographe professionnel à partir de 1986, il compose ses images sur ordinateur dès 1995 pour développer le thème de la relation du corps à la machine électronique. Il établit de nouveaux codes esthétiques, de nouvelles icônes. Ses hybridations esthétiques empruntent aux codes du luxe. Il établit avec des centres d'arts (CDA et Le CUBE) une relation privilégiée et continue depuis plusieurs années.

L'oeuvre de Christophe Luxereau constituée de visions posthumaines se penche en 2010 avec OMBRE sur la vision du corps par la machine.

Expositions

2010

Exposition collective «Vanitas» exposition collective Galerie charly bailly - galerie DEXTER Genève

Exposition collective «Derrière l'horizon», Court métrage «Ombre». Le CUBE Issy les Moulineaux

2009

Exposition collective «Memento Mori». Espace des Cultures Nast / galerie DEXTER. Paris

2008

Exposition Collective « la rue est à nous... tous ! » exposition organisée par la Ville en Mouvement.

Centre de design de l'Université du Québec à Montréal.

«Triptyque» exposition personnelle «Triptyques». Galerie numeriscausa. Paris

2007

Toronto Art Fair 2007. Toronto Canada

Slick 2007. Stand Galerie numeriscausa. La Bellevilloise. Paris

Exposition «la rue est à nous» Ecole nationale d'architecture Paris-Val de Seine.

Exposition personnelle «Electrum Corpus» . Centres culturels Français. Constantine. Alger. Algérie

2006

Exposition Personnelle «Electrum Corpus» Festival nouveau cinéma. Montréal

Exposition Collective «Extra-Sensory» . Centre des arts. Enghien-les-bains

Exposition «Futurotextiles» . Tripostal. Lille 3000. Lille

2005

Exposition collective « BEAUTY BY » Commissaire de l'exposition & artiste exposant

Duolum Museum - Shang Hai. Galerie des galeries / galeries lafayette Paris

2004

Exposition collective « Air de Paris ». Centre National de la Photographie. Paris

Exposition rétrospective ELECTRIC CHAIR. Le Cube, Issy-les-Moulineaux.

Art Bruxelles. Galerie Rabouan Moussion Paris. Bruxelles.

2003

Exposition MADONES ELECTRONIQUES. Paris Photo galerie Rabouan Moussion, Paris

Exposition P=Mg, galerie Rabouan Moussion, Paris

Exposition P=Mg FIAC, galerie Rabouan Moussion, Paris

Exposition AVATARS galerie des Galeries Lafayette, Paris

2002

Exposition ELECTRUMCORPUS, Festival Art Outsiders.

Maison Européenne de la Photographie , Paris

Exposition ADD VITAM. galerie Mabel Semmler, Paris

2001

Exposition LE CORPS RECOMPOSE. Cité des sciences de la Villette, Paris

Expositions MODE ET NOUVELLESTECHNOLOGIES. Musée des arts & Techniques, St Etienne

Exposition AVATARS , Festival Art Outsiders. Maison Européenne de la Photographie, Paris

2000

Exposition PIECES DETACHEES, Festival Art Outsiders. Centre Georges Pompidou, Paris

Prix de la Maison Européenne de la Photographie et Central Colo

Collections

2008 Acquisition de deux photographies «Electrum Corpus» Maison Européenne de la Photographie. Paris

Publication

2009 «Esthétique du vide» monographie Christophe Luxereau. ed Filigranes

Conférences

2008 -2009 Intervenant Paris 8.»Création & Médiation d'exposition.

2005 Conférence Beauty By. Ecole des Beaux-Arts de Paris.

2004 Conférence sur l'exposition Electric Chair. Le Cube. Issy-les-Moulineaux.

2003 Conférence sur le travail de l'artiste Christophe Luxereau. Maison Européenne de la Photographie.

Les séries :

Vanités :

Deuxième volet faisant suite aux psychotropes, Vanités s'inscrit dans une réflexion sur la virtualité et ses sources dans l'art. La série de crânes nous renvoie à cette nécessité de possession même au sein des communautés virtuelles telle que Second life.

Ces crânes nous rappellent aussi que la virtualité est associée à cette idée de survie sous forme désincarnée, de corps sans organe qu'est le réseau (internet). La série est basée sur un modèle de crâne en 3d réalisé par l'artiste dont chaque couleur évoque un bien matériel. Blanc de marbre, rouge de métal laqué, bleu de sèvres, jaune d'or, noir de cuir vernis.

Psychotropes :

En superposant des classiques de la littérature enfantine et le phénomène de dépendance aux jeux vidéo, Christophe Luxereau s'amuse à établir des ponts entre contes et réalité virtuelle.

Pour cette première série, l'artiste a créé trois approches d'univers virtuels clos. Trois boîtes, trois procédés photographiques, trois contes : Alice aux pays des merveilles, Peter Pan et La Belle au Bois dormant.

D'abord la boîte de Lewis Carroll, opiuman qui de toute évidence se sert d'Alice pour parler d'expériences hallucinogènes. Traitée comme une fumerie d'opium, elle présente Alice et le ver luisant s'adonnant au plaisir

de la chasse au dragon. Il s'agit d'une décomposition chromatique de la prise de vue qui sera réassemblée pour

lui donner une texture et une profondeur particulière.

Pour Peter Pan, James Matthew Barrie crée un monde où les enfants règnent en maître, où leurs souhaits les plus fous prennent vie, Neverland. Comment accéder à cette île ? Une poudre blanche que Peter souffle sur les

enfants et leur donne le pouvoir de s'envoler vers le pays magique. Grâce à une recombinaison de la structure

pour donner à la photographie un rendu stéréoscopique «anaglyphe», Christophe Luxereau renforce l'idée du

virtuel, passant de la 2ème à la 3ème dimension.

Enfin, une 3ème boîte complètera cette même série avec Aurore, la Belle au Bois dormant de Charles Perrault

qui s'endort après avoir été piquée au doigt dans un sommeil profond proche de l'overdose. Liaison entre le rêve et la réalité, entre les médiums de l'image sur ordinateur.

Ces trois contes narrent une histoire étroitement liée aux psychotropes. Alice et l'opium, Peter Pan et la poudre

blanche, Aurore et le fuseau. Ces contes initiatiques révèlent une toute autre lecture faisant fortement écho au web imaginé par les beatniks (1ers concepteurs du web) épris de grands espaces et de substances, nous permettant de nous déplacer dans un monde virtuel sans contraintes physiques.

Chacun de ces trois volumes est à la fois une chambre (camera obscura) et un niveau (jeu vidéo). Vous en êtes

le joueur, celui qui observe de l'extérieur et se projette mentalement à l'intérieur. Ces boîtes font écho à celle de Pandore puisque nous y retrouvons l'espérance d'un monde meilleur avec des psychotropes en guise de sésame.

Rhizomes :

Rhizomes est le second volet de *Electrumcorpus*. Basé sur les extensions corporelles biomécaniques, ce deuxième chapitre propose un champs de prospection extra corporel.

Une réflexion sur le devenir au quotidien de la robotique personnelle et ses applications. Ce nouvel opus présente des pièces extracorporelles biotechnologiques communicantes sous formes animales.

Ceci répond à la demande de robotique sympathique, chacun peut se les approprier, d'où la forme zoomorphe de ces robots naotechnologiques. Entre accessoires de mode luxueuse, technologie avancée et design corporel, chaque élément donne lieu à une fonction assistant l'humain dans sa vie quotidienne.

- Création d'un film publicitaire vantant les mérites des produits biomécaniques *Electrumcorpus*.

- Photographies avec mise en scène des pièces 3d avec mannequin.

- Site web dédié

Né de cette réflexion, */Rhizome/* s'inscrit dans une vue à moyen terme, définissant une anticipation, un devenir possible basé sur une réalité tangible et fait suite à l'exposition « *Electrumcorpus* », showroom d'une société virtuelle vantant les mérites de la biotechnologie et de la robotique organique.

Proposition esthétique sur la possibilité de voir les travaux de recherche en laboratoire devenir des produits de consommation désignés pour le grand public et vendus comme des accessoires de luxe, ce champ des possibles ouvert sur le posthumain est une réflexion sur le devenir de notre corps assisté par la machine, ouverture faite par les cyberpunks et auteurs tels que Philip K. Dick ou William S. Burroughs.

Il est intéressant de comprendre le devenir de notre corps en temps que base d'un rhizome, ces ramifications externes prolongeant le potentiel de nos facultés physiques et mentales. L'homme oeuvre-t-il pour donner vie à un successeur qui le fascine et le dévore, faisant de lui un assisté et la partie organique d'un système global ? Je préfère m'orienter vers une vision plus globale, celle qu'évoque le chamanisme et qui est aussi la base de */Rhizome/* ; les animaux de pouvoir. Ces systèmes cognitifs et indépendants, aujourd'hui encore automates cellulaires, étendront nos pouvoirs et notre compréhension de l'espace dans lequel nous évoluons. Ce fantasme du Surhomme, doué de pouvoirs au-delà de ses capacités initiales, nous a amené à développer des substituts technologiques propres à redéfinir notre condition d'organisme périssable. Les réseaux en sont déjà une première forme, rapprochant le web de la noosphère de Teilhard de Chardin.

Beauty By

Christophe Luxereau a initié le projet pour permettre à des photographes d'exprimer leur vision de la beauté à travers la photographie numérique. Chacun des six photographes professionnels invités exposera, à Paris à La Galerie des Galeries aux Galeries Lafayette et à la Galerie Biche de Bere, une série réalisée pour l'occasion. L'événement transversal investira le milieu de la mode, de la photographie

et celui de l'art contemporain, pendant le salon Paris Photo en novembre 2005.

Photographes : Caroline Delmotte / Catherine Louis / Christophe Luxereau / Zhenya Minkovich / François Rousseau / Yethy

Commissariat : Christophe Luxereau / Frédéric Pauly / Aude de Bourbon

L'exposition est représentée par *numeriscausa*

Lieux : Duolun Museum. Shanghai. 06 - 24 octobre 2005

La galerie des Galeries Lafayette. Paris : 03 -12 novembre 2005

La Biche de Bere Gallery. Paris : 17 - 24 novembre 2005

Familier du monde de la mode, Christophe Luxereau intègre des hybridations diverses à l'esthétique glamour.

Son travail porte ainsi une réflexion sur l'idée de la beauté artificielle véhiculée par les publicités.

Pour *Beauty By*, deux femmes se font écho et révèlent leurs différences : une femme-enfant traîne sa poupée. Naturelle et sombre à la fois, elle agit sur la seconde sophistiquée et passive, pour la transformer à son image... fantasmée.

Madones :

Les madones symbolisent l'émergence d'une pensée collective en quête de repères spirituels donnant naissance à une symbolique bio-électronique. Elles sont le croisement de deux types de réflexions : humaine et digitale. Icônes d'un nouveau sens de la vie mis en équations, simulé, automate cellulaire, immaculées conceptrices d'une intelligence artificielle émergente. La vie artificielle donne la vie, s'avère féconde, se créant de nouveaux mythes

P=Mg :

Cette installation explore l'esthétique du virtuel et sa relation à l'individu sous 3 formes :

- Le corps physique, étalon personnel.
- Le son, expérience sensible.
- L'image numérique, médium de l'oeuvre.

C'est cette dernière que l'on veut décoder, son mode d'expression dans ce qu'il a de primitif et d'essentiel « Le pixel ». Synthétisé par le carré et développé en volume cubique pour lui alouer une profondeur. Chacune des 8 images en donne une analyse particulière, de la goutte d'eau synthétisée à la neige électronique, premier

pas dans le virtuel où toucher, goûter et sentir deviennent mental. Ce parcours annonce la désincarnation des références plastiques, repositionnant notre relation à l'oeuvre objet du réel.

Avec cette oeuvre présentée pour la première fois à la FIAC 2003, Christophe Luxereau propose un parcours sensoriel aux spectateurs. Le postulat de départ est : ce que l'on regarde possède volume sonore définie par notre volume physique et nos expériences.

Chaque image liée à une palette de sons réagit en fonction de l'observateur qui se positionne devant elle sur le capteur correspondant. Celui ci devient intervenant et intègre la pièce physiquement en déclenchant par son poids la texture sonore correspondante, la matière qu'il visualise prend de ce fait aussi une densité, un volume, une histoire.

Si plusieurs personnes se positionnent sur les dalles dans un même espace temps, la pièce se transforme en symphonie dont chaque acteur est concertiste. S'entend une histoire différente à chaque expérience. Si les spectateurs changent de dalle, 8 images, 8 sons par image, autant de variations sur un thème.

Le spectateur est au coeur d'une expérience sensible, la technologie y fait naître un univers esthétique dé-coulant

de l'expérimentation intuitive, testant et évaluant. Le cerveau allie image et son en piochant dans le catalogue personnel de chacun « La mémoire sensorielle ».

INSTALLATION IN SITU

Installation interactive photographique et sonore 2003

Sur un volume cubique de 2mx2m suspendu dans l'espace. Les 4 faces périphériques narrent une histoire de la

matière liée l'histoire de l'art et de la mode. Chaque face constituée de 2 images se répondent de part leur texture, analysant une époque et sa place dans l'histoire des matières.

Chacune des images d'un format de 2mx1m (soit une demi face) est divisée en deux parties égales. En haut un

cube virtuel texturé de façon algorithme et en dessous un modèle porte une robe de patronage carré en rapport avec la partie supérieur.

Le cube comme étalon analogique, le corps comme étalon analogique.

Au sol, des capteurs de pression sous forme de dalles posées devant chaque image. Un ordinateur associe un son à la pression exercée sur la dalle dépendant du poids du visiteur. Une palette de 8 sons est alloué à chacune

des dalles.

Electrum corpus :

Biomécanique de luxe, le corps en tant que support, développé et accessoirisé. Prothèses de haute joaillerie, design et précieuse.

Notre apparence physique et nos capacités couplées à la machine dans un souci esthétique et fonctionnel. Chirurgie plastique et réparatrice, désacralisation de la chair prête à s'accoupler aux matériaux d'accessoires de mode.

Dans cette série, la machine est une extension esthétique et fonctionnelle de la personne. L'artiste développe ici une réflexion sur le design et sur la chirurgie plastique biomécanique.

« Electrum corpus », installation photo-vidéo, imagine un nouveau canon esthétique où la plasticité de la photographie

de mode est le support aux métamorphoses radicales imposées à un corps effigie.

Avec son installation photo vidéo, Christophe Luxereau nous propose une libre interprétation du monde qu'il imagine pour demain. Après s'être attaché à redéfinir un nouveau canon pour la descendance de l'humanité avec ses avatars. L'artiste s'ingénie à réinventer la structure organique et physique de ses modèles.

Cette nouvelle inspiration l'a naturellement conduit à l'étude anatomique afin que son cœur ou ses prothèses de métal reflètent une anticipation aussi proche que possible de ce que pourrait être la réalité.

L'artiste utilise le raffinement contemporain et le charme discret de la Jeune couture afin de souligner les élégantes prothèses en métaux précieux qui deviennent les bijoux d'un temps nouveau. Entre ses mains, le corps devient une architecture en perpétuelle évolution, le mécanique se substitue à l'organique. Les nouvelles

technologies antidotes face à la déchéance du corps et passeport de la réalité.

INSTALLATION IN SITU

Installation immersive de 8 tirages photographiques exposés dans une salle rose cosmétique. Installation sous

forme de showroom (société Electrum corpus) avec écran (pièces seules en rotation), espace consultation catalogues (sur écran et papier), musique ambiante, vitrine (pièce oreille).

Avatars :

Le changement d'état est celui de notre représentation et de l'image que nous voulons projeter vers les autres.

Schizophrénie du quotidien, elle se manifeste de façon exacerbée à travers les nouveaux médias et l'accès au réseau

où chacun avance masqué derrière des artefacts. Passer d'un état à un autre implique une métamorphose, l'identité de départ étant inconnue, chacun est libre d'imaginer ses avatars selon sa culture et son parcours fantasmé. Ce double que nous créons, développe une identité idéalisée propre au réseau.

Les séries AVATARS (Avatars I et Madones électroniques) posent le problème de notre réalité physique sur les

réseaux (Internet), interrogent nos repères culturels et culturels et développent par exemple la notion de réseau

par une analogie entre réseau ferroviaire et réseau Internet Ce besoin de nouveaux repères identitaires dans la

réalité virtuelle mène-t-il à des dérives ?