

**Le prix
Victor Vasarely
de l'art dans
l'espace public**

**The price
Victor Vasarely
of art in
public space**

Suite à l'appel à candidatures international, le Jury du Prix Victor Vasarely de l'art dans l'espace public, présidé par Rudy Ricciotti, Grand Prix National de l'Architecture, s'est réuni vendredi 8 mars 2013 et a sélectionné l'œuvre du plasticien Péter Imre et de l'architecte Tamas Máté, tous deux hongrois. Ce choix, effectué parmi dix propositions artistiques déjà présélectionnées, est ici présenté en images. Ce catalogue présente la genèse du projet lauréat ainsi que les neuf autres propositions. Il s'agit de la seconde édition de ce Prix destiné à récompenser une œuvre qui prend place au cœur d'e-topie, événement coproduit et labellisé par Marseille-Provence 2013 sur le territoire aixois. Parmi soixante-trois propositions, celle retenue par le Jury répond aux critères définis dans l'appel à candidatures, à savoir : interroger les liens entre le paysage, les enjeux autour du développement durable et les technologies actuelles, dans une mise en perspective de l'héritage historique de Vasarely, dont le travail porta aussi sur l'intégration de l'art dans la cité. La première édition de ce Prix à vocation internationale a été organisée par Pécs en Hongrie, ville natale de Victor Vasarely, lorsqu'elle est désignée, en 2010, Capitale européenne de la culture. Les liens entre ces deux villes se sont renforcés puisqu'en décembre 2011, elles ont signé un accord de coopération décentralisée. Ainsi son maire, Zsolt Páva, était-il présent lors du Jury aux côtés d'élus aixois et de personnalités qualifiées locales.

L'œuvre produite par le plasticien Péter Imre et l'architecte Tamas Máté est installée provisoirement sur le parvis de la Fondation Vasarely pour son inauguration, le 10 octobre 2013, avant de trouver sa place de façon pérenne dans le quartier Corsy d'Aix-en-Provence. Son implantation dans l'espace public sera l'occasion de rendre cette œuvre accessible aux habitants, au public, mais aussi de marquer l'identité d'un quartier en cours de rénovation urbaine. E-topie est un projet plate-forme dédié à la valorisation d'une dynamique culturelle transversale dans les différents domaines de l'innovation. À travers une programmation événementielle, pluridisciplinaire, populaire et exigeante en matière de création contemporaine, le projet présenté pour la première fois du 10 octobre au 10 novembre 2013 réunit des partenaires comme la Fondation Vasarely, Seconde Nature, Gamerz, Hexalab ou encore l'École supérieure d'art d'Aix-en-Provence.

Following an international call for candidates, the jury of the Victor Vasarely Prize for art in public spaces, presided by Rudy Ricciotti, the National Grand Prix winner for architecture, met on Friday 8th March 2013 and chose the work of Peter Imre, a Hungarian plastic artist and Tamas Máté, a Hungarian architect. This choice, out of 10 artistic works already pre-chosen, is presented here in the picture. This booklet presents the genesis of the laureate project, as well as the 9 other works. This second edition of the prize recompensing a work which shall take its place in the heart of e-topy, is an event co-produced by and labeled Marseille Provence 2013 on Aix territory. The work, retained among 63 other works by the jury, fills out the criteria defined by the call for candidates, that is, question the links between the landscape, the challenges around sustainable development and current technologies, and put into a perspective of the historic inheritance from Vasarely, whose work was mainly concerned about the integration of art within the city. The first edition of the prize with an international vocation was organized in Pécs in Hungary, Victor Vasarely's birth place, when it was organized in 2010 then the European capital of culture. The links between the two towns have been reinforced as in December 2011, Aix-en-Provence signed an agreement of out-of-town cooperation with Pécs. Thus its mayor, Zsolt Páva, was present when the jury met with the elected body of Aix and the local personalities.

The work produced by the artist Peter Imre and the architect Tamas Máté is to be set up temporarily in the Vasarely Foundation's park for the inauguration in October 2013, before being finally set up in the quartier Corsy of Aix. Its setting up in a public space will make it accessible to the inhabitant, the public, yet it will also mark the identity of the quartier currently undergoing urban renovation. E-topy is a platform project dedicated to the valorization of transversal cultural dynamics within the various domains of innovation. Through a purely descriptive, multidisciplinary, working-class and exacting programming in the matter of contemporary creation, the project presented for the first time from 10th October to 10th November 2013 brings together various partners, the Fondation Vasarely, Seconde Nature, Gamerz, Hexalab and also the "École Supérieure d'Art of Aix".

Zoltán Bencze
Architecte, Pécs

Michel Chiappero
Urbaniste, Aix-en-Provence

András Horváth
Urbaniste, Pécs

Martine Fenestraz
Elu, Ville d'Aix-en-Provence

Sophie Joissains
Elu, Ville d'Aix-en-Provence

Zsolt Páva
Maire de Pécs

Roger Pelenc
Elu, Communauté du Pays d'Aix

Jean-Paul Ponthot
École Supérieure d'Art, Aix-en-Provence

Claude Pradel-Lebar
Architecte, Aix-en-Provence

Pierre Emmanuel Reviron
Coordinateur, Aix-en-Provence

Rudy Ricciotti
Architecte (Président), Bandol

Thierry Roche
Marseille-Provence 2013

Hector Solari
Plasticien (Président de l'édition 2010), Leipzig

Victor Tonin
Elu, Communauté du Pays d'Aix

Pierre Vasarely
Fondation Vasarely, Aix-en-Provence

JURY

Arme au pied, la Fondation Vasarely poursuit son combat pour la défense de l'art public. La tête sur le billot, Pierre Vasarely, fidèle à cette tradition généreuse de soutien aux artistes, ne trahit pas. Sur les fonds de la Fondation une consultation internationale d'artistes pour la réalisation d'une œuvre à Aix-en-Provence a été lancée. Un jury international a été réuni. Ce jury au bout d'une journée d'analyses, de débats passionnés et de baston amoureuse en situation de concile, a élu le projet de Péter Imre et Tamás Máté. Cette œuvre porteuse d'une lointaine mémoire cinétique, réactive le principe du travail contre celui de la facilité. Une pièce d'art public comme pièce urbaine. Physicalité, géométrie, densité, complexité, développent tendresse et crédibilité pour une œuvre sincère et puissante.

Rudy Ricciotti, Président du jury

Armed for the fight, the Vasarely Foundation continues to defend public art. With his head on the block, Pierre Vasarely, still faithful to this generous tradition of supporting artists, is no traitor. On the merits of the Foundation, an international artists' consultation for the execution of a work-of-art in Aix-en-Provence was launched. An international jury convened. After a day of analyses, ardent discussions and amorous scuffles as in a council, the project was elected, that of Péter Imre and Tamás Máté. This work of art, bearing a long kinetic memory, reactivates the principle of work as opposed to that of facility. A work of art as an urban item. Physicality, geometry, density, complexity, developing tenderness and credibility for a genuine and powerful work of art.

Rudy Ricciotti, President of the jury

FR

C'est en 2010, à l'occasion de Pécs Capitale européenne de la culture, dont je fus l'un des parrains, que le Prix « Victor Vasarely de l'art dans l'espace public » a vu le jour à l'initiative de la Ville de Pécs et de la Fondation Vasarely. Pécs, ville natale de Victor Vasarely, s'enorgueillit depuis 1976 de son musée consacré à l'œuvre peint du « Père de l'Op art ». Ce point commun avec Aix-en-Provence ne pouvait qu'être à la source des liens forts que les deux villes ont tissé depuis. C'est en effet à Aix-en-Provence que le plasticien installa en 1976 son Centre architectonique, œuvre lumino-cinématique emblématique d'une pensée humaniste qui n'a de cesse de rapprocher art et architecture pour le plus grand nombre.

Si la Fondation Vasarely incarne le souhait de son créateur de voir l'art et l'architecture faire corps pour aboutir à la « Cité polychrome du bonheur », le Prix « Victor Vasarely de l'art dans l'espace public » s'inscrit dans la droite ligne de cette pensée. Ce prix récompense la création d'un art généreux, utile et ouvert sur la Cité. Comme si le destin liant les villes de Pécs et d'Aix-en-Provence n'était pas suffisant, ce sont les deux hongrois Péter Imre, plasticien, et Tamás Máté, architecte, qui ont remporté ce deuxième concours international, parmi les 10 propositions des artistes déjà présélectionnés sur 67 projets. Je remercie à nouveau ici le travail du Jury présidé par Rudy Ricciotti, Grand Prix national de l'architecture, pour le travail effectué à cette occasion.

Enfin, ce n'est certainement pas un hasard si cette sculpture est inaugurée le 10 octobre 2013, quelques jours après la clôture de l'exposition : « Victor Vasarely : de l'œuvre peint à l'œuvre architecturé » et quelques jours avant le 40^e anniversaire de la pose de la première pierre du bâtiment. Elle est le signe manifeste que « la Cité Polychrome du Bonheur », si chère à Vasarely, pensée comme l'intégration de l'art dans la cité, devient réalité.

Pierre Vasarely, président de la fondation Vasarely

FR

It was in 2010, when Pécs was the European Capital of Culture, for which I was one of the 'Godfathers', that the "Victor Vasarely Prize for art in the public area" came to life at the initiative of the Town of Pécs and the Vasarely Foundation. Since 1976, Pécs, Victor Vasarely's town of birth, is very proud of its museum dedicated to the paintings of the "Father of Op-art". This point, held in common with Aix-en-Provence, could only lead to the origin of strong links that the two towns have since woven. Indeed it is in Aix-en-Provence that the plastic artist set up his architectonic centre, an emblematic lumino-kinetic work of humanist thought which continues to bring art and architecture closer for the most part.

If the Vasarely Foundation incarnates its founder's wish to see art and architecture come together to create the "Polychrome City of happiness", the "Victor Vasarely Prize for art in the public area" is in line with this thought. This prize rewards the creation of art, opening generously and usefully onto the City. As if the destiny linking the towns of Pécs and Aix-en-Provence was not enough, two Hungarians, Péter Imre, a plastic artist, and Tamás Máté, an architect, have won this second international competition amongst the 10 proposals from artists previously selected out of 67 projects. I would again like to thank the Jury presided by Rudy Ricciotti, the winner of the national Grand Prix for architecture, for all the work undertaken at this occasion.

Finally, it is certainly not by chance that this sculpture is to be unveiled on 10th October 2013, several days after the closing of the exhibition: "Victor Vasarely: paintings to architecture" and several days before the 40th anniversary of the laying of the first stone of the building. It is the obvious sign that the "Polychrome City of happiness", so dear to Vasarely, thought of as the integration of art in the city, becomes reality.

Pierre Vasarely, president of the Vasarely foundation

ENG

Le prix

—

The price

PÉTER IMRE & TAMÁS MÁTE ^{HG}

imre.peter.szobrasz@gmail.com

Péter Imre :

Péter Imre est sculpteur. Il habite et travaille en Hongrie. Il a participé à de nombreux concours et expositions ces dernières années. Il crée des sculptures figurales et spatiales en partant tout d'abord de la sculpture classique pour accéder ensuite à des formes plus abstraites. Ses sculptures sont les reflets des réactions et émotions qui le traversent, constituant ainsi des traces en volume, témoins et balises d'une sensibilité qui lui est propre, inhérente à son itinéraire intérieur.

Péter Imre is sculptor. He lives and works in Hungary.

He participated in several competitions and exhibitions the last seven – eight years. He creates some figural and spatial sculptures starting from the classical figurative sculpture heading towards the more abstract forms. These sculptures try to follow his reactions to what happened to him.

Tamás Máte :

Education : 2013 HAWK Hochschule für Angewandte Wissenschaft und Kunst Erasmus scholarship Hildesheim, Germany, 2012 - Master in Architecture Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest, Hungary, 2008 - 2011 Bachelor in Architecture Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest, Hungary, 2004 - 2008 Statuary Tömörkény István Secondary School of Arts Szeged, Hungary.

Work Experience : 2012.09 - 2013.03 Internship at Artem, Szekszárd, Hungary, 2011.09 - 2012.09 Internship at NAPUR Architect, Budapest, Hungary / www.napur.hu

Competitions : 2013 II. Victor Vasarely International Art Contest, Aix-en-Provence, I. Price co-design Péter Imre, 2012 Ludovika Sportcenter, Budapest, Honourable Mention Intern at NAPUR Architect, 2012 Puskás Ferenc Stadium and facilities development, Budapest, Honourable Mention Intern at NAPUR Architect, 2012 "Concrete It!" furniture design competition, Budapest, III. Price, 2011 Smart Architecture competition Exhibited at the international EFAP conference Contemporary Architecture Centre, Budapest, 2010 Installation for the Mercedes-Benz exhibition, Budapest, Finalist co-design Dániel Balo.

PÉTER
IMRE
—
TAMÁS
MÁTE



MICROELECTRONICS

Notre premier concept sur le choix des matériaux était l'acier inoxydable et le verre, ce qui ressemblait à de grands bijoux en cadre. Mais nous avons complété ce concept avec une autre association inspirée par le lieu temporaire, proposée ici dans la vision d'une épave rouillée échouée sur une plage. Les plaquettes imprimées et la réalité visuelle des claviers d'ordinateurs étaient la principale source d'inspiration de notre travail, et nous les avons transportés vers une composition en les « réécrivant » et les simplifiant. Dès le début, de notre point de vue, il était très important de démarrer une œuvre de taille humaine, que l'on puisse aimer, qui puisse être utilisée, et qui crée de la magie par sa simplicité, ses dimensions, ses matériaux, et de par ses lumières changeantes.

Matériaux — Acier, bois, verre, leds

Our first concept regarding to the materials was the stainless steel and glass. This selection of materials creates an impression as if our work is a large, framed jewel. However, we got another association because of the temporary site selected. This association is the 'Floating wreck', whereupon we chose the cor-ten steel with its rusty surface, and the glass, with a polished upper plane on some of the cubes. The printed circuit boards and the visual reality of computer keyboards were the main sources of inspiration for our work, and we transported them into composition by 'rewriting' and simplifying them. From the start it was a very important standpoint for us to launch a work which is human-scale, can be loved and can be used by the people, and which creates magic by its simplicity, its rates, materials and by changing lights.

Materials — Steel, wood, glass, leds

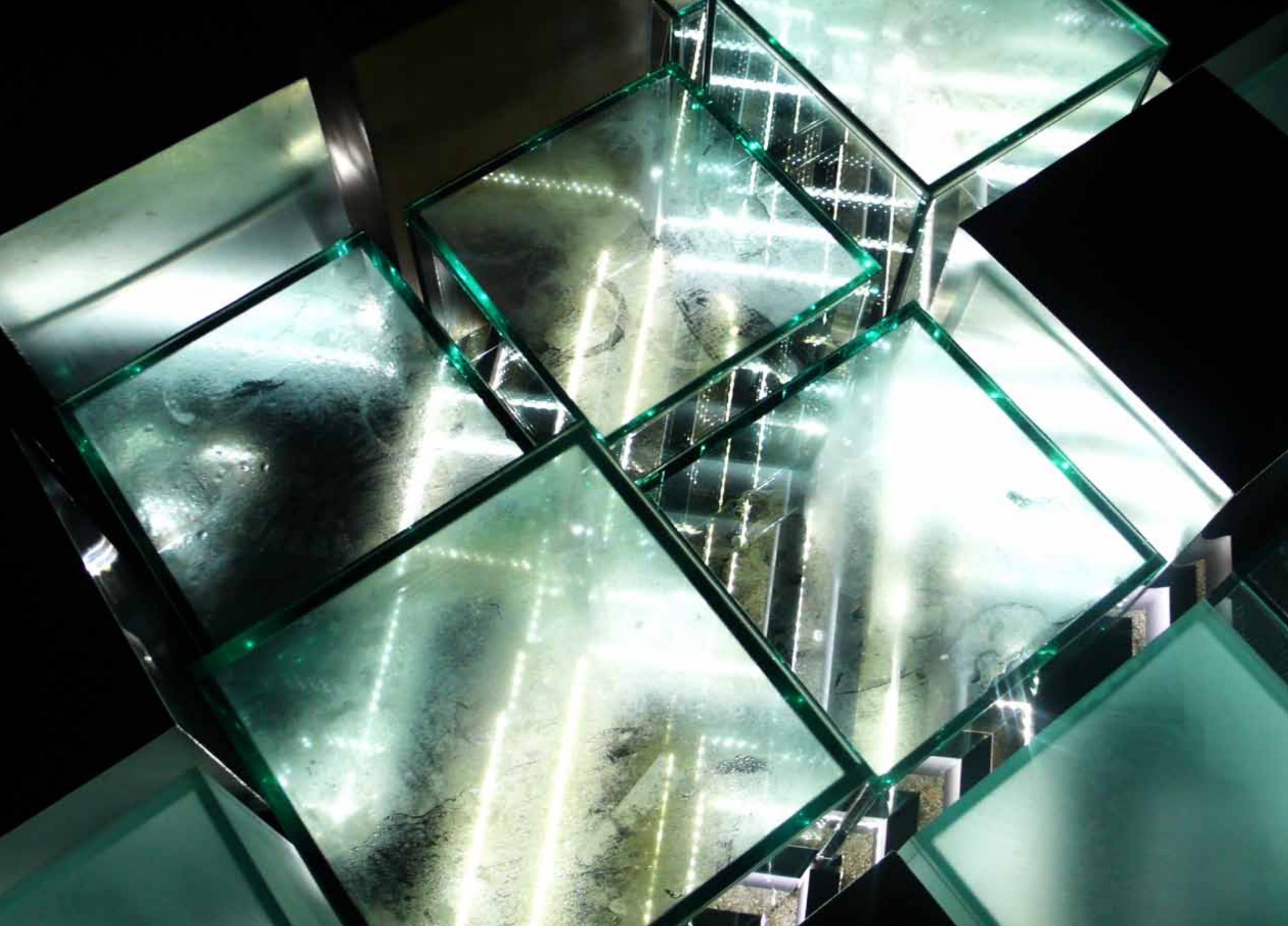
PÉTER
IMRE
—
TAMÁS
MÁTE

PÉTER
IMRE
—
TAMÁS
MÁTE









Les lauréats

—

The laureates

ANTOINE SCHMITT ^{FR}

www.antoineschmitt.com

Artiste plasticien, Antoine Schmitt crée des œuvres sous forme d'objets, d'installations et de situations pour traiter des processus du mouvement et en questionner les problématiques intrinsèques, de nature plastique, philosophique ou sociale. Héritier de l'art cinétique et de l'art cybernétique, nourri de science-fiction métaphysique, il interroge inlassablement les interactions dynamiques entre nature humaine et nature de la réalité. À l'origine ingénieur programmeur en relations homme-machine et en intelligence artificielle, il place maintenant le programme, matériau artistique contemporain et unique par sa qualité active, au cœur de ses créations pour révéler et littéralement manipuler les forces à l'œuvre. Avec une esthétique précise et minimale, il pose la question du mouvement, de ses causes et de ses formes. Antoine Schmitt a entrepris, seul ou à travers des collaborations, d'articuler cette approche à des champs artistiques plus établis tels que la danse, la musique, le cinéma, l'architecture ou la littérature. Comme théoricien, conférencier et éditeur du portail gratin.org, il explore le champ de l'art programmé.

Antoine Schmitt, a plastic artist, creates works in the form of objects, installations and situations to process movement, and questions the intrinsic problems of a plastic, philosophical or social nature. The heir to kinetic and cybernetic art, nurtured on metaphysic science fiction, he tirelessly questions the dynamic interactions between human nature and nature of reality. To begin with an engineer programmer in a man-machine relationship with artificial intelligence, he now places the program, contemporary artistic material and unique in its active quality, at the heart of his creations in order to reveal and literally manipulate the forces of the work. With precise and minimal aesthetics, he questions movement, its causes and its forms. Antoine Schmitt undertakes, alone or with help, to articulate this approach around more established artistic fields such as the cinema, dance, music, architecture or literature. As the theoretician, speaker and editor of [gateway gratin.org](http://gratin.org), he explores the field of programmed art.

Tempest
Antoine Schmitt
et Franck Vigroux



PRECIOUS RANDOM

Le rythme du carré de lumière est agréable et humain, le blanc est chaleureux dans la nuit, le clignotement est organique et doux. De jour, c'est un bel objet, aux lignes fines, très mince, épuré. L'aléatoire pur est la base de toute la cryptographie et de la sécurité informatique ; n'existant pas dans les ordinateurs, il est nécessaire de puiser à une source naturelle pour s'en approcher : thermique, photoélectrique ou quantique. Cet aléatoire pur est précieux. Precious Random lui rend hommage et le transforme en œuvre d'art radicale. Le carré blanc clignotant renvoie à la fois au « Carré blanc sur fond blanc » de Malevitch et au bit de Claude Shannon, unité d'information minimale, qui peut valoir 0 ou 1 (allumé ou éteint). L'imprédictibilité absolue soulève des questions métaphysiques fondamentales touchant au hasard et à la nécessité, au divin, au libre arbitre.

Matériaux — Panneau de verre feuilleté Saint-Gobain
avec dispositif électronique inclus dans la sculpture 1 x 2 m

The rhythm of the square of light is pleasant and human, the white is warm in the night, the flickering is organic and soft. In daylight, it is an object of beauty, with fine, very thin, pure lines. The random pureness is the basis of all cryptography and computing security; as it does not exist in computing systems, it is essential to draw from a natural source to approach it: thermal, photoelectric or quantum. This pure randomness is precious. Precious Random pays homage and transforms it into a radical work of art. The flickering white square refers to Malevitch's white square on a white background and, at the same time, to Claude Shannon's bit, the minimum information unity, which is worth 0 or 1 (on or off). The absolute unpredictability raises fundamental metaphysical questions, touching hazard and necessity, the divine and free will.

Materials — Glass panel by Saint-Gobain
with electronic device included in the sculpture 1x2m

ANTOINE
SCHMIT

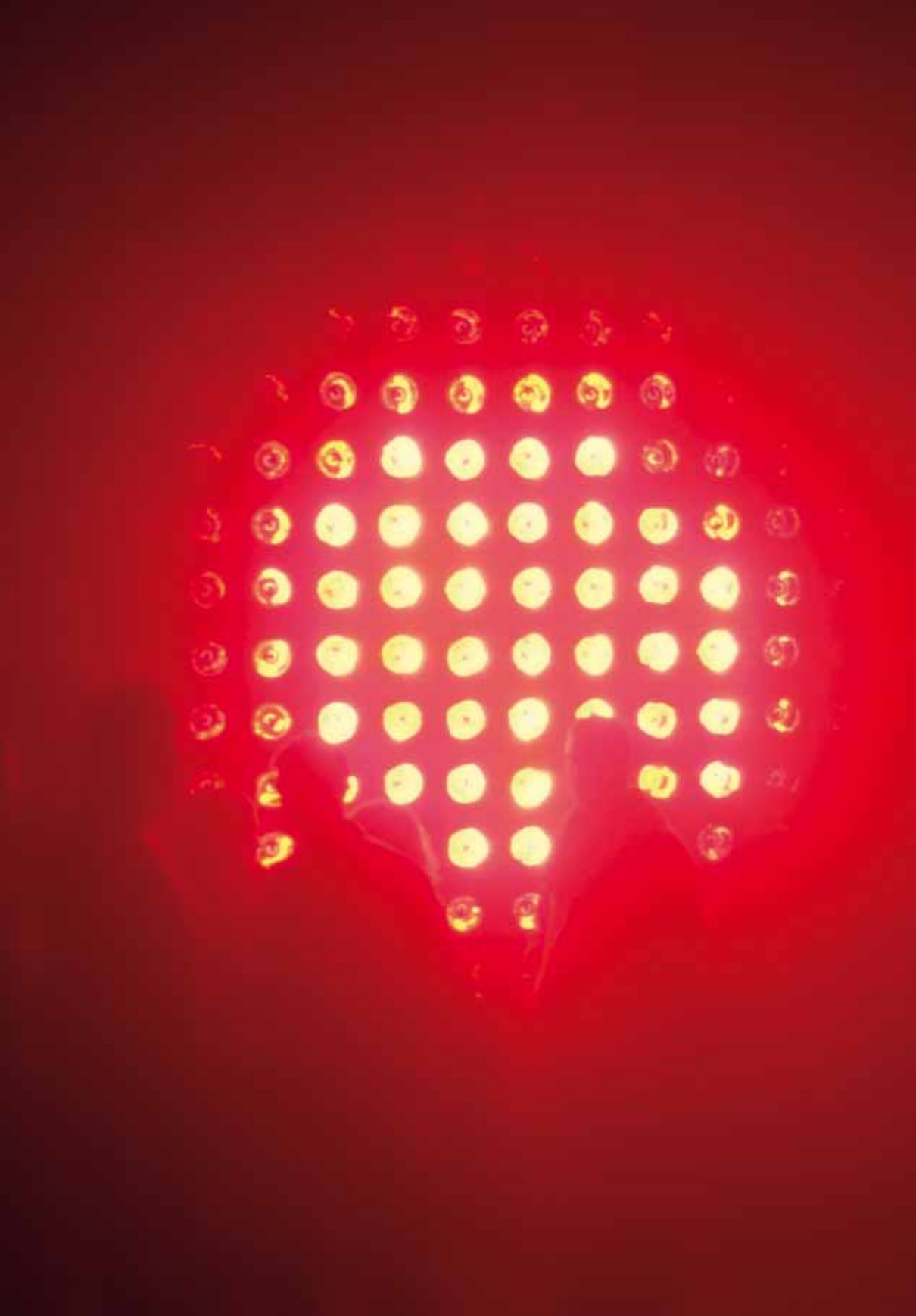
ANTOINE
SCHMIT



En combinant expérimentation, exposition et production, fabric | ch élabore de nouvelles propositions spatiales tout en produisant des environnements habitables singuliers qui lient paysages localisés et distribués, comportements algorithmiques, atmosphères et technologies. Depuis 1997, les architectes et scientifiques de fabric | ch explorent les champs de l'espace contemporain, des étendues en réseau mêlant propriétés physiques et digitales à l'interfaçage des dimensions, comme dans leurs projets récents sur les « interférences spatiales ». Les travaux de fabric | ch traitent des enjeux liés à la médiation de notre relation au lieu et à la distance, aux échanges climatiques et énergétiques, à la mobilité et à la mondialisation, inscrits dans une perspective de créolisation et de métissage spatial. Leurs œuvres ont été exposées internationalement.

In combining experimentations, exhibitions and productions, fabric | ch elaborates new spatial suggestions while producing strange inhabitable environments which connect localized and distributed landscapes, algorithmic behaviors, atmospheres and technologies. Since 1997, the architects and scientists of fabric | ch explore the fields of contemporary space, the network spread mixing physical and digital properties to the interfacing of dimensions, as in their recent projects on "spatial interferences". Fabric | ch's works are on the challenges linked to the mediation of our relationship to place and distance, to the climatic and energetic exchanges, to mobility and globalization, enrolled in a perspective of spatial creolization and interbreeding. Their works are exhibited internationally.

Perpetual
(Tropical) Sunshine,
Natures artificielles,
CAC Créteil, Paris, 2013.



SEVERE WEATHER HARVESTING

FABRIC

FABRIC

SEVERE WEATHER HARVESTING est un système en réseau qui recherche en continu des formations orageuses intenses ou sévères (« severe weather conditions ») et qui sont des cellules actives quelque part sur la planète. Il utilise les cartes météo satellitaires et les images radar fournies en quasi temps réel par les satellites météo pour nourrir sa recherche. Il se sert également des informations publiques diffusées par les stations d'observation climatique. Lorsqu'un système orageux est repéré et localisé, le logiciel destiné à le « transposer » sur le site de la Fondation Vasarely bénéficie de plusieurs heures d'informations concernant ce système (plusieurs images météo et données satellitaires) et peut alors animer l'évolution de cette forme nuageuse, sur une durée réduite. Lorsque les conditions sont réunies, Severe Weather Harvesting recrée cette « sculpture » nuageuse de façon volumique, à échelle réduite (6 x 4 m environ, 0,5 à 2,5 m de haut) et de façon abstraite, minimale, grâce à une matrice constituée de buses de vaporisation d'eau encastrées dans le socle (il s'agit donc d'un « écran » constitué de buses de vaporisation). L'objectif n'est pas nécessairement de recréer fidèlement un nuage, ce qui serait impossible, mais de produire une forme discrète respectant les proportions et la densité de l'original, variable et éphémère, paradoxalement fragile. Une fois le système orageux « joué », le logiciel en cherche un nouveau, le « joue » de la même façon si les conditions sont réunies. Il met ainsi en réseau de façon continue les systèmes orageux planétaires. En matérialisant des conditions atmosphériques extrêmes (destinées à devenir sculptures habitables interagissant avec le jardin alentour), leur fréquence, Severe Weather Harvesting vise principalement et de toute évidence à devenir témoin : à commenter à distance (à archiver, voire à rejouer ultérieurement), au travers d'une installation, une évolution des motifs climatiques sur notre planète. C'est un « périphérique » qui tente de recréer ces formes aussi inquiétantes que fascinantes, sans cesse renouvelées.

Matériaux — Acier poli-miroir, buses de vaporisation d'eau, dispositif informatique

SEVERE WEATHER HARVESTING is a networked system that continuously looks for intense or severe storms formations (severe weather conditions), that are active cells somewhere on the planet. It uses satellite weather maps and radar images provided in near real time by weather satellites to feed its research. It also uses public information released by climate observation stations. When a storm system is identified and located, the software that drives its "transposition" on the site of the Vasarely Foundation receives several hours of information about the system (several satellite weather images and data) and can then animate the evolution of this shaped cloud over a shorter duration. When the conditions are met, Severe Weather Harvesting recreates this cloudy "sculpture", in a volumetric way and at a small scale (6m x 4m approximately, 0.5 to 2.50m high), in an abstract manner, minimal, thanks to a matrix of water spray nozzles embedded in the base (the device is therefore a "screen" made of spray nozzles). The goal is not necessarily to faithfully recreate a cloud, which would be impossible, but to produce a discrete form in the proportions and density of the original, variable and ephemeral, paradoxically fragile. Once the storm system has been "played", the software looks for another one, then "play" it in the same way if the conditions are met. It therefore continuously networks active storm systems. While materializing extreme weather conditions (destined to become inhabitable sculptures interacting with the surrounding garden), their frequency, Severe Weather Harvesting tries mainly and obviously to become a witness: to comment remotely (to archive, or even to replay later) through an installation about the changing climate patterns on our planet. It is a "device" that attempts to recreate these forms, as worrying as fascinating, constantly renewed.

Materials — Mirror polished steel, water spray nozzles, computing device



GILLES CONAN ^{FR}

www.gillesconan.fr

Un paradigme du préservatif. Issu de la lumière de scène, lumière de danse. Moins de lumière, plus de lumière.

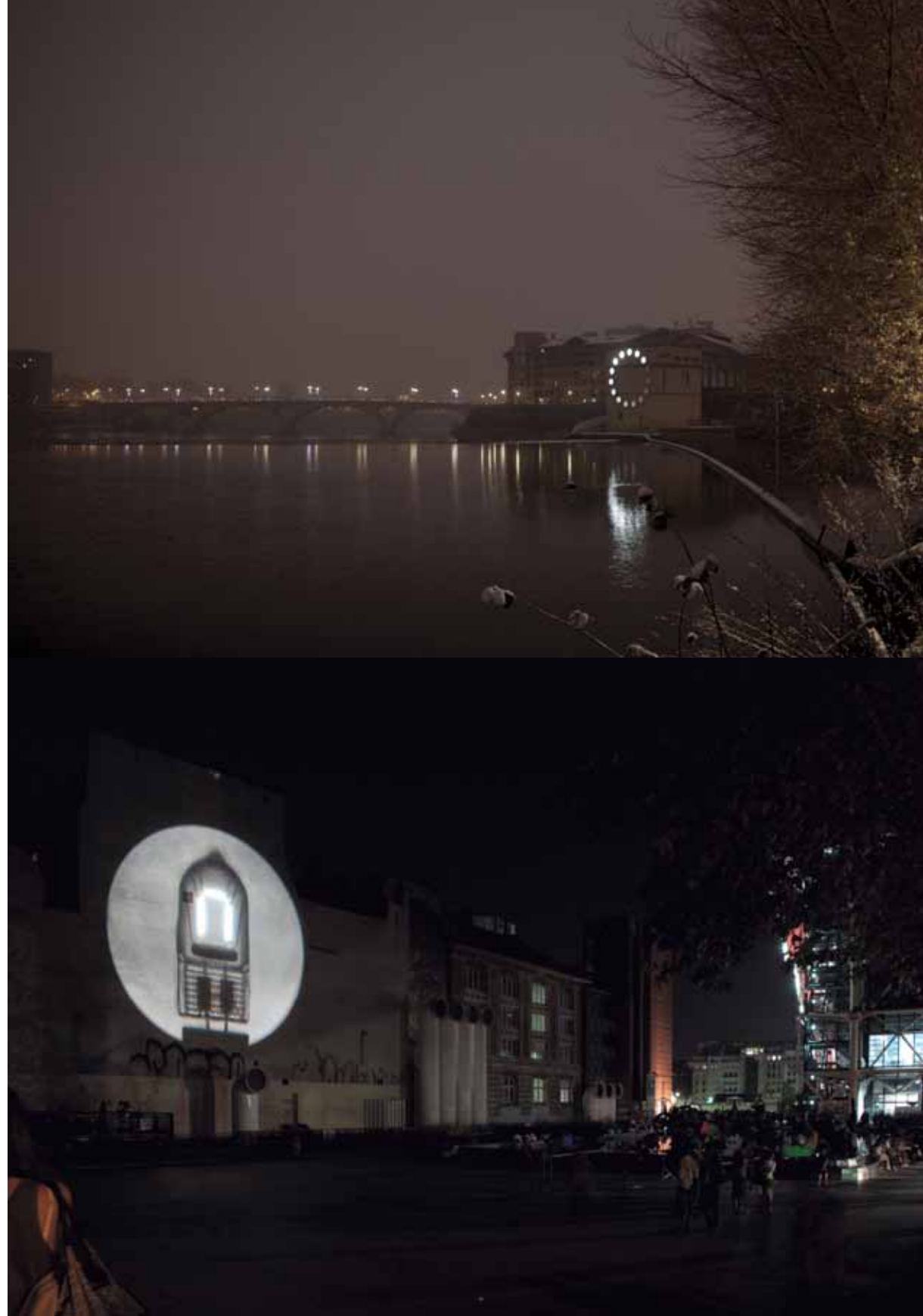
Emprunter les progressions de la réduction : compensations énergétiques, répétitions, inversions, pénombre, néocinétisme, surcompensations énergétiques, alternances allumages-extinctions, technologies réfléchies, lumière négative, perspectives, sous-consommations, pulsations, luminance vs luminosité, désintégrations soutenables, rondes, autoconsommation, phénoménologie, veilleuses, obscurité, vers luisants, lumière inversée, photovoltaïque, œuvres éteintes...

A paradigm of the prophylactic. Coming from stage light, dance light. Less light, more light.

To create processes of degrowth : energetic compensations, overcompensations, reiterations, inversions, darkness, neo-cinestism, on and off, sustainable break-ups, luminance vs luminosity, perspectives, alternating fade-in and fade-out, "reversed" light, self-consumption, light circles, photovoltaic, pulsations, phenomenology, glow worms, pilot lights, turned off works...

rollin'
(what goes up must
come down)
usine hydroélectrique
du bazacle - Toulouse
leds - gradateurs
aluminium - plexiglas
câblages - programme
semi-aléatoire
extinction du pont en aval /
diamètre total 9m

la bath projection
série des autoportraits
nuit blanche - Paris
lampe de 500 w
projecteur modifié
extinction de
l'éclairage public
dimensions variables



PYRAMIDE / SPINNING WHEEL

GILLES
CONAN

GILLES
CONAN

De par leurs formes, les concepts des deux propositions s'inspirent à la fois de l'art optique et de l'art minimal. Ils déplacent les préoccupations fondatrices des œuvres dans un champs qui pourrait être qualifié d'art « préservatif » dans le sens d'un art public qui tente de s'intégrer à son environnement au sens strict et au sens large, sans pour autant le scander ou user de travers comme le bois flotté. Ainsi, les matériaux « technologiques » employés (leds et panneaux photovoltaïques de dernière génération) sont mis en exergue pour leur capacité à la production et à la faible consommation énergétique. Le principe des propositions est de produire « a minima » l'énergie qu'elles consomment par l'emploi de matériaux photovoltaïques. La journée, l'électricité générée est intégrée en temps réel à un réseau public via un transformateur de courant. La nuit, l'énergie est captée de ce même réseau public pour l'alimenter évitant ainsi l'emploi de batteries.

Sans titre (quart de pyramide)

Ce quart de pyramide s'appuie sur une représentation géométrique ancestrale ouverte à l'œil et à l'imagination. Cette œuvre renvoie également aux technologies en vogue telles que le mapping, dont elle n'emprunte qu'une des formes possibles de structure, sans y concéder le fond.

Sans titre (spinning wheel)

De jour, cette forme peut rappeler à la fois des éléments techniques tels qu'un écrou ou une roue à aubes, et des éléments métaphysiques comme l'ouroboros ou une formalisation de l'infini. La nuit, elle se transforme en « spinning wheel » dynamique, symbole informatique d'attente, de réitération, de tâche en cours... en cela, l'œuvre relève d'un déplacement du « virtuel » dans le champ du « réel ».

In their forms, the concepts of the two propositions are inspired by optical art and at the same time by minimal art. They move the fundamental concerns of the works to a domain which could be qualified as "prophylactic" art in the sense of public art, trying to integrate the environment, more generally and strictly speaking, without however underlining or using driftwood. The "technological" materials used (leds and the latest generation of sun panels) highlight the low consumption of electricity and the self-production of energy. The principle of the propositions is to produce at least the amount of energy needed with the photovoltaic panels. During daytime, the electricity generated is integrated immediately into the public network through an electrical transformer. At night, the energy is taken from the same public network to feed it, this way, avoiding costly and polluting batteries.

Untitled (quarter of a pyramid)

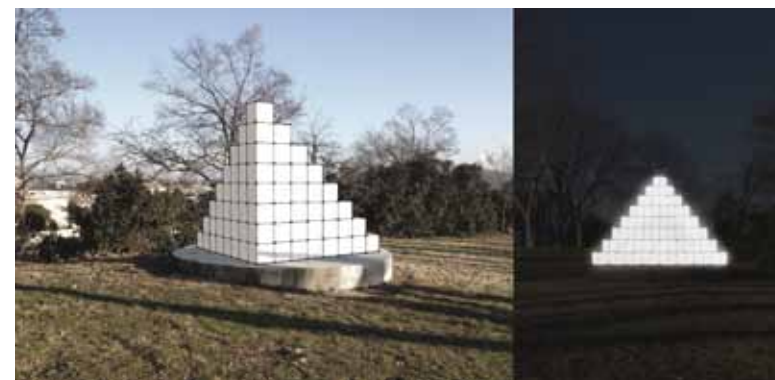
It is based on an ancestral geometric representation, open to the eye and to the imagination. The work also refers to technologies in vogue such as mapping, from which it only borrows one of the possible forms of structure, without conceding the tenement (spinning wheel).

Untitled (spinning wheel)

During the day, it takes on a form which could recall both technical elements such as a nut or a paddle wheel, and metaphysical elements such as the "ouroboros" or a formalization of the infinite. At night, it transforms itself into a dynamic spinning wheel, the computer symbol for waiting, of reiteration, current task... in this, the work shifts the "virtual" into the domain of the "real".

Matériaux — panneaux photovoltaïques translucides, leds avec programmation nocturne par microcontrôleur
hauteur spinning wheel 2,60m / pyramide 2m80m

Materials — Transparent photovoltaic panels, leds with night microcontroller programming, height spinning wheel 2,60m / pyramid 2m80m



HORTENSE GAUTHIER & PHILIPPE BOISNARD — HP PROCESS^{FR}

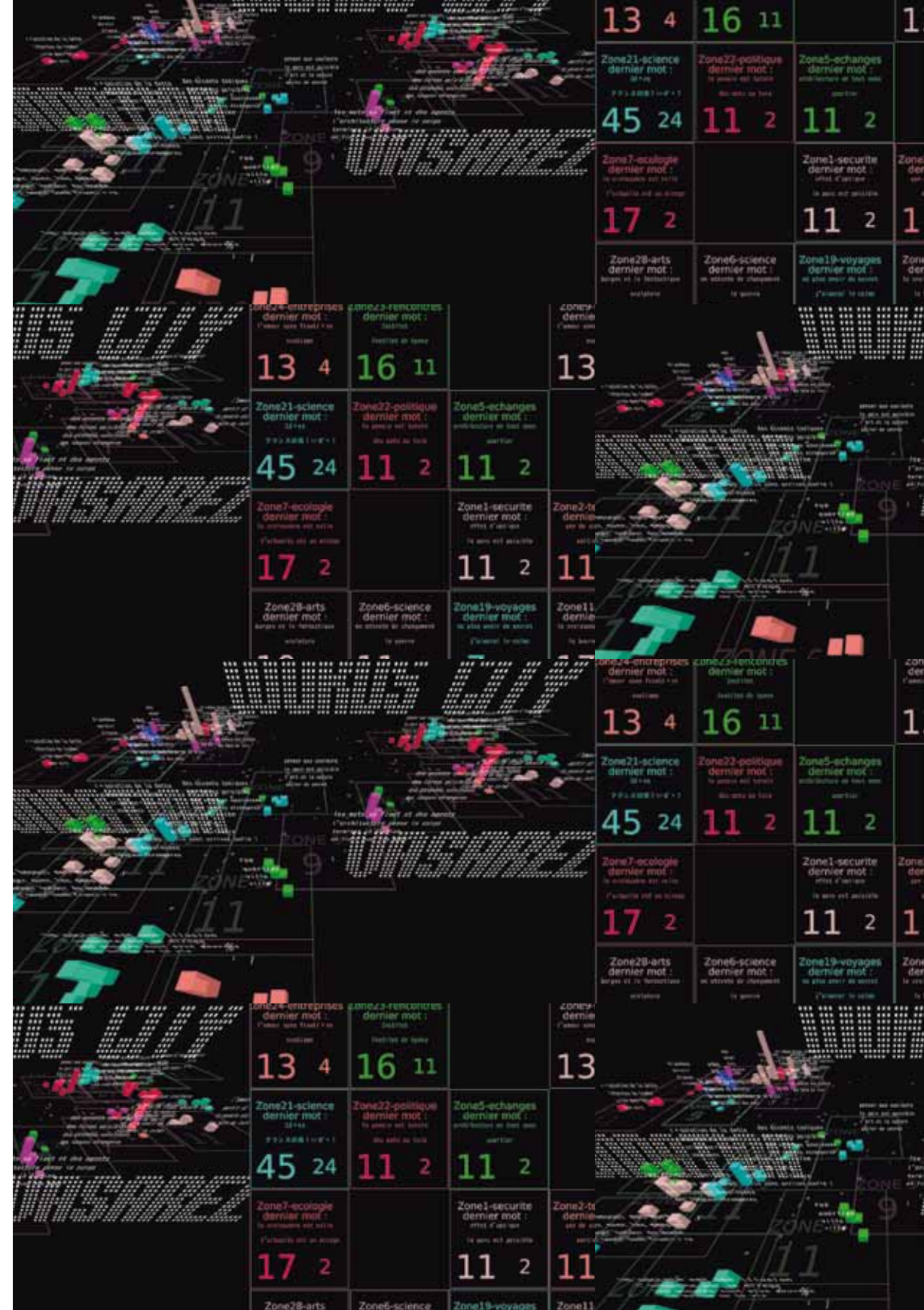
www.hp-process.com

Depuis 2006, Hortense Gauthier & Philippe Boissard forment HP Process, une entité dans la conjonction/disjonction qui développe des créations numériques intermédiées. Ils travaillent essentiellement sur des performances poétiques numériques, mais ils réalisent aussi des installations interactives, des créations vidéo et de poèmes visuels et sonores. Leurs créations mêlent le corps/la voix (des performeurs, ou des spectateurs) avec le texte, l'image et le son, générés en temps réel et de manière interactive et générative. Ils travaillent sur des dispositifs d'écriture interactifs, mêlant différents espaces et différents médias, à travers lesquels se déploie leur univers typographique et poétique dans une logique de brouillage des espaces de représentation et de perception.

Les technologies numériques constituent pour eux autant des outils d'extension, de densification, de déconstruction et d'intensification du langage et des formes poétiques, qu'un médium capable de redynamiser l'écriture et de lui donner des formes nouvelles. Ainsi définissent-ils leur travail comme une « poésie action numérique », à travers laquelle ils tentent d'interroger le rapport entre corps et technologie tout en explorant les dimensions plastiques, visuelles, sonores, numériques et corporelles de l'écriture.

Since 2006, Hortense Gauthier & Philippe Boissard form HP Process, a entity of conjunction/disjunction which develops intermedia digital creations. They work essentially on digital poetic performances; however they also set up interactive installations, video creations, and visual and acoustic poems. Their creations mix the body/the voice (the performers' or the spectators') with the text, image, sound, generated in real time and in an interactive and generative manner. They work on devices of interactive writing, mixing various spaces and various medias, through which unravels their typo-graphic and poetic universe in a logic of jamming spaces of representation and perception.

Digital technologies are for them utensils of extension, densification of deconstruction and intensification of language and poetic forms, as well as a medium capable of re-dynamizing writing, and giving it new forms. Thus they define their work as "digital action poetry", through which they try to question the rapport between the body and technology, and explore the plastic, visual, acoustic, digital and corporeal dimensions of writing.



WORDS CITY

WORDS CITY est une installation interactive et générative qui crée une visualisation poétique de la ville à partir des mots et messages échangés dans l'espace urbain. En flashant via smartphone des QR-codes dispersés dans la ville, le public est invité à choisir une sphère (ou thématique) parmi neuf sphères proposées et à envoyer un mot relatif à celle-ci. L'ensemble des mots envoyés va constituer trois types de représentations graphiques et cartographique visibles sur un écran-totem dans l'espace public. La ville apparaît comme une structure vivante et poétique qui se construit à partir de la multiplicité des identités et des projections subjectives.

Matériaux — Écran, ordinateur, connexion internet

WORDS CITY is an interactive and generative installation which creates a poetic visualisation of the town from words and messages exchanged within the urban area. In flashing via smart phones of QR – codes scattered through the town, the public are invited to choose a sphere (or theme) among nine proposed spheres and to send a word relating to their choice, all the words sent will constitute three types of graphic and cartographic representations visible on a totem screen in the public area. The town then appears like a living and poetic structure which builds itself from the multiplicity of identities and subjective projections.

Materials — Screen, computer, internet connection

HORTENSE
GAUTHIER
—
PHILIPPE
BOISNARD

HORTENSE
GAUTHIER
—
PHILIPPE
BOISNARD



Hyperline Studio est une agence de création et de design fondée en 2011. Elle est le fruit d'une collaboration entre deux designers marseillais diplômés des Beaux-Arts : Charles Gauthier et Franck Mouradian. Ils ont choisi d'étudier à la fois le design d'espace et d'objet afin d'explorer différents champs de création. Durant leurs études, ils ont travaillé ensemble à travers des projets aux typologies diverses. À la suite de ce cursus, ils ont décidé de créer un studio afin d'aborder de nouvelles expériences professionnelles dans la même logique d'approche que pendant leurs études. Leur parti pris tout au long de leurs travaux est de confronter des matériaux basiques tels que le carton, le papier, le bois, avec des installations numériques high-tech et des processus de fabrication assistés par ordinateur.

À la création du studio en 2011, ils sont sollicités pour la conception d'un bar à Strasbourg. Ce lieu de plus de trois cents mètres carrés est animé par une vidéoprojection évolutive sur l'ensemble de ses murs. Il se distingue en ayant été l'un des premiers bars en Europe à avoir une installation numérique pérenne. À l'automne 2012, ils remportent le concours lancé par l'hôtel « Au Vieux Panier » et redesignent l'ensemble des parties communes avec une structure en carton qui se déploie dans les différents étages de ce lieu atypique. En 2013, ils collaborent avec la marque de vêtements Kulte. Ils inaugurent la boutique rive droite de Marseille avec une scénographie où se confrontent installation numérique et mapping. À cette occasion, ils élaborent un tee-shirt et une gamme d'affiches. Après deux ans d'existence, le studio se plaît toujours à façonner formes, lieux et objets avec une identité singulière. Une série d'objets en autoédition est actuellement à l'étude.

Hyperline Studio is a creation and design agency founded in 2011. It is the fruit of collaboration between two Marseillais designers from the Beaux Arts: Charles Gauthier and Franck Mouradian. They chose to study the design of space and also objects in order to explore the various fields of creation. During their studies, they worked together on projects of various typologies. Following this university course, they decided to found a studio in order to embark on new professional experiences within the same logic of approach as during their studies. Their commitment throughout their work is to confront basic materials such as cardboard, paper, and wood, with high-tech digital installations and computer-assisted manufacturing processes

At the studio's creation in 2011, they were solicited for the conception of a bar in Strasbourg. The premise of more than three hundred square meters is animated by an evolutive video projection on all the walls. It is distinguishable by being one of the first bars in Europe to have a perennial digital installation. In the autumn of 2012 they won the competition at the hotel of the « Vieux Panier » and re-designed all the communal parts with a cardboard structure which opens out onto the various floors of this atypical premise. In 2013 they worked with the clothes brand Kulte. They launched the boutique rive droite in Marseille with a stage design which was a confrontation between a digital installation and a mapping. At this occasion, they elaborated a tee-shirt and a range of posters. After two years of existence, the studio still likes to fashion forms, places and objects with an unusual identity. They are currently thinking about a series of objects for auto-edition.



PHASE

PHASE est une œuvre autonome qui mène une double vie. Le jour, elle est une sculpture qui rend hommage à l'art cinétique, alternant esthétique géométrique, jeux de perspective et métaphore de l'infini. La nuit, elle se réveille, s'éclaire et s'anime. Elle devient un support d'information numérique et un espace de jeux par le biais de la vidéoprojection architecturale : le mapping.

Matériaux — Structures diverses, vidéoprojecteur

PHASE is an independent work of art living a double life. During the day, it is a sculpture paying homage to kinetic art, alternating geometric aesthetics, games of perspective and a metaphor of the infinite. At night, it wakes up, lights up and becomes animated. It becomes the medium of digital information and a play area through architectural video-projecting: mapping.

Materials — Different structure, video projector

HYPERLINE
STUDIO

HYPERLINE
STUDIO



ISTVÁN BÖSZÖRMÉNYI & JÁNOS ERDOS HG

ujbosze@gmail.com

István Böszörményi

Born in Szentes, Hungary

1978-1982

Studied at the Horváth Mihály Gimnázium, Szentes, Hungary

1983-1988

Studied at the Janus Pannonius University of Pécs

1988-1991

Assistant to sculptor István Bencsik

1991-1995

Student of the Master of Art Training Institute of Janus Pannonius University of Pécs

1995-1998

Student of the Doctoral School of Fine Arts of the University of Pécs

1996-2000

Teaching sculpture in the Faculty of Art University of Pécs

1998-2002

Hauni Hungaria Free Arts Workshop

2006-2012

Teaching in Secondary School of Arts Pécs

ISTVÁN
BÖSZÖRMÉNYI
—
JÁNOS
ERDOS



MESSAGE IN A BOTTLE

En mathématiques, la « Klein Bottle » est une surface fermée et non orientable avec les caractéristiques d'Euler de 0. Cette forme n'a pas de vrai terme d'intérieur ni d'extérieur puisqu'il lui manque l'idée d'orientation. De plus, bien que collecteur fermé, elle ne renferme pas d'espace, c'est-à-dire qu'elle n'a pas de volume. La sculpture que nous aimerions présenter est une variation miroir symétrique de la Klein bouteille construite à quatorze faces. Dans notre maquette, la surface est construite de lamelles plates. Ces polygones deviennent translucides, créant un formidable jeu de lumière. Les surfaces de verre colorées permettent au spectateur de voir la composition géométrique, l'ossature statique et le système des bords. Malgré le processus de design, qui requiert beaucoup d'intuition, il est spectaculairement différent de toute représentation conventionnelle de cet objet mathématique.

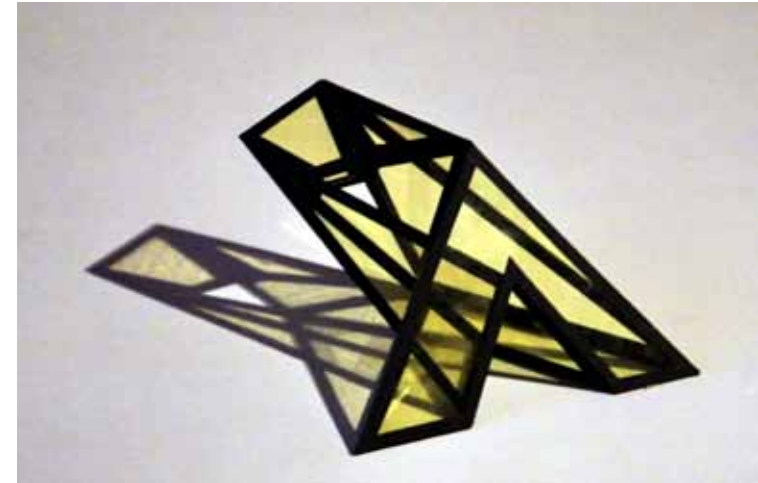
Matériaux — Surfaces de verre colorées, structures diverses

In mathematics, the Klein Bottle is a closed non-orientable surface with Euler characteristics of 0. This shape has no real term of inside and outside as it lacks the idea of orientation. Furthermore, although being a closed manifold, it does not enclose space, that is, it does not have volume. The sculpture we would like to present is a mirror symmetrical variation of the Klein bottle constructed of 14 faces. In our model, the surface is built of flat planes. These polygons are made translucent creating a nice work of light. The colorful glass surfaces let the viewer see the geometrical composition, the static skeleton and the system of edges. Despite of the design process, which calls for lots of intuition, it is drastically different from any conventional representation of this mathematical object.

Materials — Colored glass surfaces, different structure

ISTVÁN
BŐSZÖRMÉNYI
—
JÁNOS
ERDOS

ISTVÁN
BŐSZÖRMÉNYI
—
JÁNOS
ERDOS



L'ATLAS ^{FR}

www.latlas.net

L'Atlas est né en France en 1978. Il commence le graffiti dans les années quatre-vingt-dix. Fasciné par l'histoire de l'écriture, il étudie la calligraphie dans plusieurs pays et dessine sa propre typographie. Il intervient de plus en plus fréquemment dans l'espace public et devient une figure majeure du street art. Il développe parallèlement un univers pictural, conduisant méthodiquement l'écriture vers l'abstraction. Il vit et travaille à Paris.

L'Atlas is a French artist born in 1978. He began doing graffiti in the early 1990s. Fascinated by the history of handwriting, he has studied calligraphy in several countries and designed his own typography. He frequently works in public spaces and has become a major figure of the Street Art movement. He has also developed a pictural universe, where he leads the written word towards calligraphic abstraction. He lives and works in Paris.



SANS TITRE

L'Atlas propose ici l'installation d'un panneau d'affichage composé de lamelles verticales, qui effectue automatiquement le passage de trois différentes variations d'un même motif, de 4 x 3 mètres, par intervalles de 3 secondes, donnant ainsi l'impression d'un mouvement perpétuel de l'image. Ici, le passant n'est pas face à un hologramme classique, contraint de se déplacer pour provoquer le mouvement, mais c'est l'image elle-même qui génère le mouvement et fait apparaître, en quelques secondes, le motif complet. À travers cet effet de vibration optique, c'est bien dans la continuité de l'œuvre de Vasarely que ce projet s'inscrit. C'est d'ailleurs l'œuvre tout entière de L'Atlas qui s'y réfère, avec ses recherches optiques et géométriques, le recours fréquent au noir et blanc, au quadrillage, etc. De nuit, un néon de lumière noire éclairerait l'ensemble, révélant la fluorescence du jaune et accentuant ainsi la force optique de l'œuvre.

Matériaux — Panneau aluminium, dibond contrecollé

Here L'Atlas suggests the installation of a notice board made up of vertical strips which automatically superimposes the passage of three different variations of the same motive, 4 x 3 meters, with an interval of 3 seconds, thus giving an impression of the perpetual movement of the image. Here the passer-by is not faced with a classical hologram, forced to move about to provoke the movement, it is the image itself which generates the movement and reveals within a few seconds the whole design. Through this effect of optical vibration, this project truly represents the continuity of Vasarely's work. It is indeed the totality of the work of L'Atlas which is referred to, with the optical and geometric researches, the frequent resorting to black and white, a criss-cross pattern, etc. At night, a black neon light enhances it, revealing the fluorescence of the yellow and thus accentuating the optical force of the work.

Matériaux — Aluminum pannel, dibond laminated



LAB[AU] BE

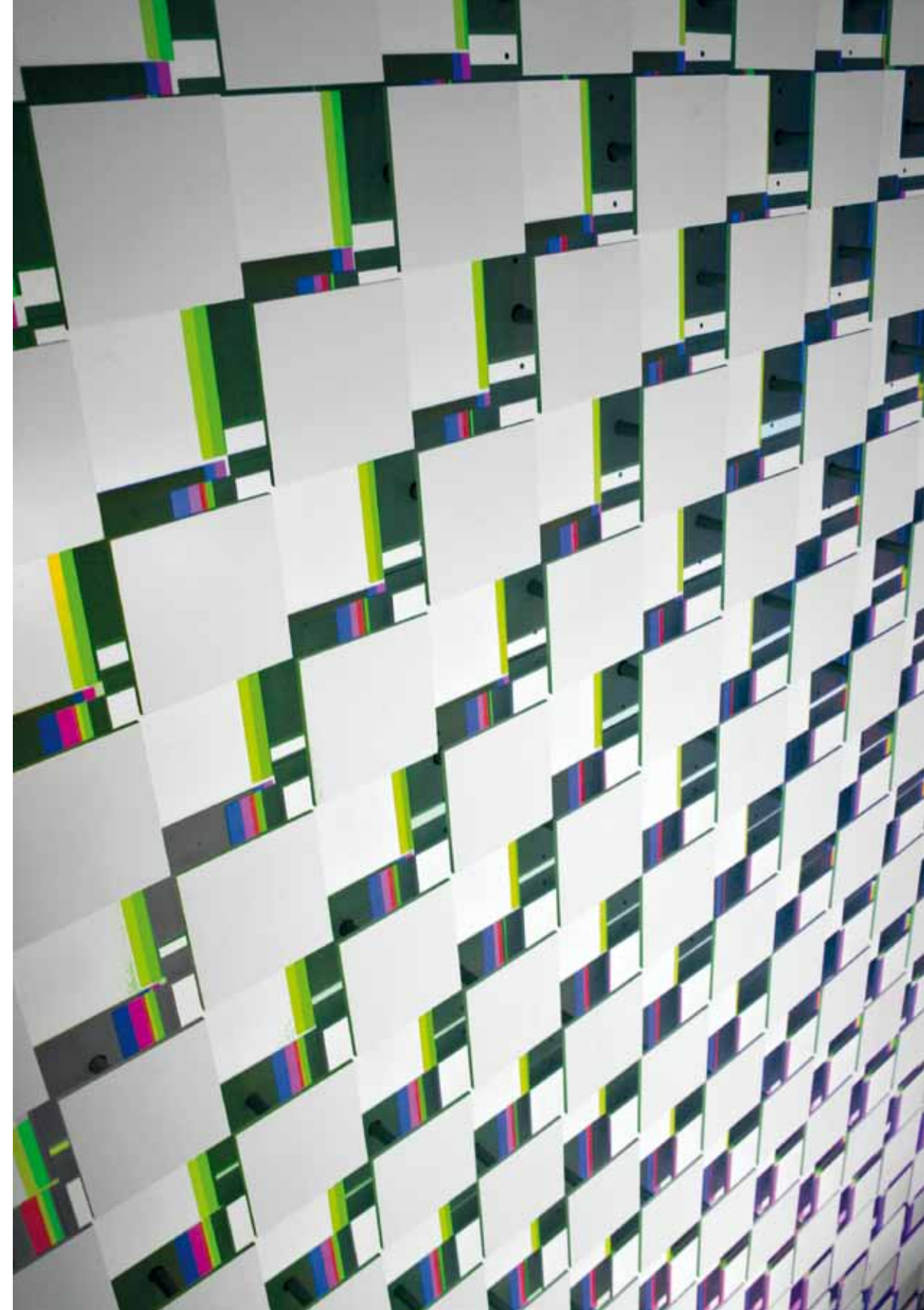
www.lab-au.com

LAB[au] (laboratoire d'architecture et d'urbanisme) est un groupe d'artistes fondé en 1997 et basé à Bruxelles en Belgique. Le nom LAB[au] exprime le caractère des projets menés en son sein, à travers l'écriture phonétique du mot français « labo », évoquant l'aspect théorique et la recherche, et le mot allemand « bau » (la construction), celui de la réalisation concrète de projets.

De ce point de vue, l'appellation « LAB[au] » se réfère à une vision fondamentale, formaliste et technologique de l'art, analogue à celle qui a pris racine au Bauhaus, et qui a amené une nouvelle pratique artistique visant à réarticuler les progrès technologiques dans la pratique artistique et esthétique. Là où le mouvement du Bauhaus s'inscrivait dans une nouvelle ère industrielle, nous sommes aujourd'hui dans l'ère de l'information. Notre approche transdisciplinaire et collaborative, inscrivant le progrès technologique dans la pratique artistique, est néanmoins similaire. Nous l'avons baptisée « MetaDeSIGN », Meta signifiant « après » ou « à propos de ». Le MetaDeSIGN se caractérise par la mise en place de systèmes, qu'ils soient interactifs, réactifs ou génératifs, l'identification des paramètres, et l'assignation des règles régissant le système devenant l'acte artistique fondamental ; la forme étant, quant à elle, le résultat de ces processus.

LAB[au] laboratory for Architecture and Urbanism is an artist group located in Brussels, Belgium. It has been founded with the aim to examine the influence of advanced technologies in the forms, methods and content of art. With a background in architecture their members and projects are concerned with the construct of "space" and the way it can be planned, experienced and conceptualised in an information age.

Even if their projects can be classified as urbanism, design, art, music or dance they all are grounded on an architectural thinking. The attention lies in the relation between architecture, light and advanced technologies. Following cybernetics the projects of LAB[au] deal with processes and systems based on different rules. The setting of these rules becomes the major artistic act, the creation process, defining the content and message of the artwork, it's architecture as code. This method is determined by the technological and artistic parameters and which LAB[au] qualifies as "MetaDesign". It focuses on the transcription of information and its processes to textual, graphic, visual, sonic, spatial...forms, artefacts. The group name of LAB[au] inhabits a phonetic and a written meaning – the one of the French pronunciation "labo" standing for an experimental approach and the one of "bau" (german word for construction) of projects. This alliance between theory and practice motivated the group to found the gallery "MediaRuimte" in the city centre of Brussels in 2003. The gallery work stands for LAB[au]'s typical function of a collaborative agency as for a trans-disciplinary work.



Spectra est une installation modulable composée de trois éléments permettant une configuration différente à la Fondation Vasarely et à Corsy. Chacun de ces trois éléments comporte deux rangées de lamelles : l'une en verre coloré et translucide, l'autre en miroir sans tain (ou inox poli). La position angulaire progressive des lamelles autour de leur axe vertical forme une onde visuelle, différente pour chaque rangée. La superposition de deux rangées de lamelles et les changements dans la vitesse de rotation de celles-ci, à l'intérieur de chaque module, amènent des variations dans les motifs d'ondes. Aux motifs d'ondes se rajoutent les reflets de l'environnement dans les lamelles et les effets de mélange des couleurs primaires de la lumière. Les motifs d'ondes varient dans le temps selon les changements et mesures du champ électromagnétique (fréquences radio, GSM, TNT, wifi). De cette manière, l'installation établit un rapport étroit avec son environnement, d'une part au travers des reflets colorés de celui-ci dans les lamelles, et d'autre parce qu'elle miroite l'activité de celui-ci à travers le rythme des ondes et des lamelles se déplaçant le long des trois modules. À travers le spectre de la lumière, les couleurs, les motifs d'ondes et le spectre des fréquences électromagnétiques, l'installation « spectra » met en relation le visible et l'invisible qui constituent notre environnement contemporain.

Matériaux — Lamelles en verre, inox, aluminium, dispositif informatique, lumière

Spectra is a tri-partite modular sculpture, allowing for panoramic (Fondation Vasarely) or linear (Corsy) configuration, rendering the invisible of our contemporary landscape visible. Each of its three elements features two layers of lamellas; one layer in colored translucent glass and one layer in a semi-transparent mirror or polished inox. The successive rotation of the lamellas around their vertical axis forms a wave form. This wave form differs for each layer. As such, the superposition of two layers and their change of rotation constitute variation between each of the three elements transposing Cartesian coordinates; X, Y and Z to chromatic ones; R,G and B – the primary colors of light. The wave patterns change in accordance to measured changes in the electromagnetic wave spectrum. As such, the sculpture establishes a link in between its environment, by at the one hand the reflection of the environment in its lamellas, and activities in its environment, by at the other hand the rotation of the lamellas in accordance to micro-activities in its environment.

Materials — Slide glass, steel, aluminum, computing device, light

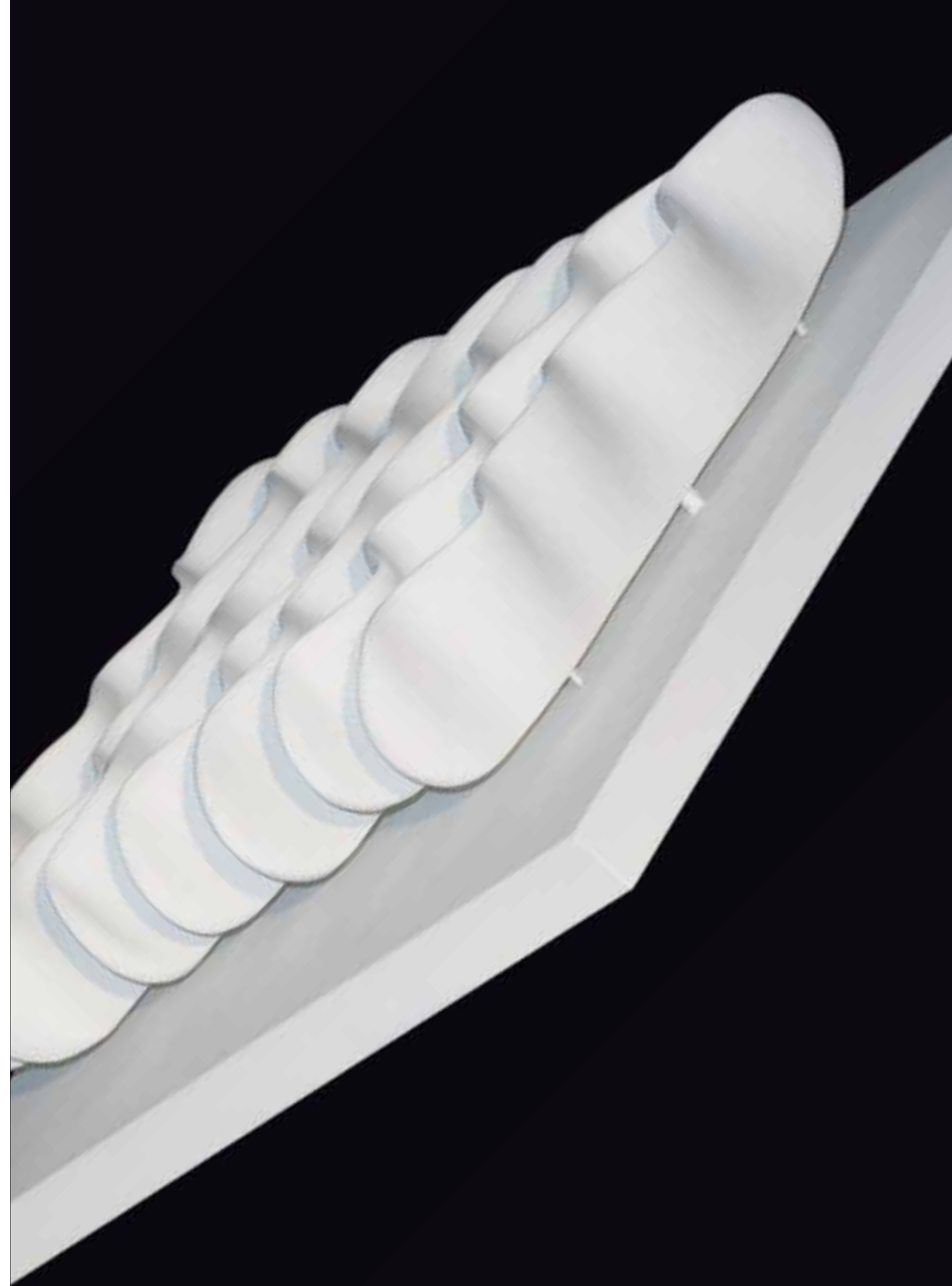


MARTHA RODRIGUEZ ^{FR}

martha.guez@gmail.com

Martha Rodriguez est née à Caracas d'une famille espagnole et amérindienne. Elle habite Paris depuis 1980. Après des études graphiques à l'Institut de design Newman de Caracas ainsi qu' à Paris où elle passe du graphisme à l'expression plastique, elle demeure actuellement à Nogent-sur-Marne dans les ateliers de la Fondation nationale des arts graphiques et plastiques (FNAGP). Après avoir travaillé le bois, la pierre, le fer, le verre martelé et concassé à la recherche de la transparence et des ombres, elle joue avec la ligne et l'espace. Aujourd'hui c'est une autre forme de recherche qui oriente son œuvre, toujours dictée par l'occupation de l'espace et la pureté des lignes. Avec Rebozos, qui lui a valu le premier prix de la Biennale de sculpture de Guadalajara au Mexique en 2011, elle intègre son œuvre à l'espace urbain. Son travail a été depuis ses débuts un laboratoire de formes entre le bidimensionnel et le tridimensionnel. La maîtrise du dessin, de la peinture et de la sculpture (l'espace) donnent forme à son œuvre. « Martha et la transparence : Depuis de nombreuses années, je connais Martha Rodríguez en tant que chercheuse tenace, d'une perception aiguë du subtil... de ce que très peu parviennent à détecter. Graphiste et plasticienne, ses œuvres attestent d'une forte personnalité, mais sont toujours traitées de manière raffinée et exquise. Dans certaines de ses œuvres de structures spatiales, la transparence est la « matière brute » de sa recherche, et à travers ce discours, elle nous fait percevoir que la transparence peut aller bien au-delà de sa propre condition immatérielle. C'est une métaphore de l'ambigu, une expérience qui matérialise l'immatériel et le matériel se change en une structure apparente » (Carlos Cruz Diez).

Martha Rodriguez was born in a Spanish Amerindian family. She has lived in Paris since 1980. After studying graphic arts at the Newmann Institute of Design in Caracas and also in Paris where she went from graphics to plastic expression, she is now working in Nogent-sur-Marne in the workshops of the Fondation Nationale des Arts Graphiques et Plastiques (FNAGP). Having worked with wood, stone, iron, hammered and coarse-grounded glass looking for transparencies and shadows, she plays with the line and space. Today it is another form of research which orients her work, always dictated by occupying space and the purity of lines, with "Rebozos" the work which won her the first prize of the sculpture biennale of Guadalajara in Mexico in 2011, she integrates her work into urban space. Since the beginning her work has been a laboratory of forms between the bi- and the tri-dimensional, the mastering of drawing, painting and sculpture (space), giving form to her work. Martha and transparence: For many years I have known Martha Rodriguez as a tenacious researcher, with a sharp perception of the subtle... that which very few detect. Graphic and plastic artist, her works attest a strong personality, however they are always dealt with in a refined and exquisite manner. In some of her works of spatial structure, transparence is the "raw material" of her research, and through this address, she has us perceive that transparence may go far beyond its own immaterial condition. It is a metaphor of the ambiguous, an experience which materializes the immaterial and the material changes into an apparent structure.



SPATIUM

Spatium est une nouvelle forme de mobilier urbain, il est intégré dans le paysage de la ville afin de proposer un lieu de calme et de sérénité pour ses habitants. Son concept associe des éléments fondateurs de la nature. Empruntée à l'eau, aux ondes, lieu de toute genèse, l'exploitation de la couleur bleue, associée à l'herbe verte, nid de la nature, met le jardin au cœur de la ville. L'inox poli réfléchit ici la couleur bleue par ses multiples reflets. La sculpture convie le public vers un banc recouvert d'herbe synthétique. « Spatium » devient un lieu de calme et de sérénité invitant le passant... Un baiser ! Lire... Quelle heure as-tu ? S'allonger... Parler ! Se rencontrer... Quoi de plus beau ?

Matériaux — Structure métal, peinture époxy, matériaux divers

Spatium is a new form of urban furniture; it is integrated into the landscape of the town to suggest a calm and serene place for its inhabitants. Its concept associates fundamental elements from nature. Borrowing from water and waves, a place of originality, the exploitation of the colour blue, in association with green grass, the nest of nature. It places the garden in the heart of the town. The polished stainless steel reflects the colour blue in its multiple mirrors. The sculpture invites the public towards a bench covered with synthetic grass. "Spatium" becomes a calm and serene place inviting the passer-by ... Un Baiser! (a kiss!) Read...What is the time? Lie down... Speak ! Meet together... What is more beautiful?

Materials — Metal structure, epoxy paint, various materials

MARTHA
RODRIGUEZ

MARTHA
RODRIGUEZ



Les Membres du Jury remercient.

Tous les artistes qui ont participé à l'appel à candidature :

ABRèGe / Adrien Revel (Fr), A-Pack (Fr), Nathanel Abeille (Fr), Jean-Paul Albinet (Fr), Gaspard Bébié-Valérian (Fr), Jaques Blanc (Fr), Elemér Benedek (Hu), Madeleine Berkhemer (Fr), Yves Buraud (Fr), István Böszörményi & János Erd's (Hu), Guillaume Bottazzi (Be), Antoine et Charlotte Beaufort (Fr), Gilles Bellaïche & Eric Andreatta (Fr), Benoît Colardelle (Fr), Jakab Csaba (Hu), Compagnie l'insidscrète (Fr), Gil Conan (Fr), CreArtCom Studio (Fr), Axel Corjon (Fr), Alexandre Dang (Fr), Antoine Desjardins (Fr), Dadave (Fr), Isabelle Daëron (Fr), ENJE (Fr), Thorday Filoména (Hu), Fabric (Ch), Clarisse Frontin (Fr), Hortense Gauthier et Philippe Boisnard (Fr), Suguru Goto (Fr), Nicolas Grun / Pierre Laurent (Fr), Sergio Garcia (Es), Kovács Gábor (Hu), Ryo Hatsugai / Tetsuo Kondo (Ja), Kulinyi István (Hu), Péter Imre & Tamás Máté (Hu), Jordi (Fr), Hyunchung Kim (Eng), Stephane Kyless & Romain Senatore (Fr), L'Atlas (Fr), LAB[au] (Be), Michelle Lacroix (Fr), Sandy Lalane (Fr), Christian Michel (Fr), Nico (Fr), Klára Orosz (Hu), Emmanuel Rouillier (Fr), Martha Rodriguez (Fr), Vivien Roubaud (Fr), Fabienne Raulet (Fr), Kevin Shockey (En), Antoine Schmit (Fr), Hyperline Studio (Fr), Scenocosme (Fr), Julien Tatéossian (Fr), Prima Terra (Fr), Angela Thiez (Hu), Cyril Vachez (Fr), Eric Van de Woestyne (Fr), Damien Valero (Fr), Udo Zembok (Fr).

Leur gratitude va ainsi à :

L'association Marseille-Provence 2013, Capitale européenne de la culture et son Président, Jacques Pfister.

La ville de Pécs et son Maire, Zsolt Páva.

La ville d'Aix-en-Provence et son Maire, Maryse Joissains-Masini, ainsi que les élus : Martine Fenestraz, Sophie Joissains et Victor Tonin.

Ainsi qu'à :

Claire Andriès, Jean-François Chougnat, Cedric Martin et Thierry Roche, Marseille-Provence 2013.

Nathalie Allio, Nathalie Boisset, Michèle Couetmeur, Jérôme Bourgis, Jean-Sébastien Gaydon, Laurent Morisot, Ville d'Aix-en-Provence.

Et Christophe Booth, Ichen Bouachraoui, Laura Cottin, Bérangère Guénant, Andras Horvath, Francois Parra, Gerard Passa, Jean-Pierre Picca, Jacques Ripiquet, Virginie Revel, Ágnes Simon, Enikó Sombrin-Sasvári, Sheila Spencer, Jean-Bernard Thomas, Ágnes Tiszai, l'entreprise Mediaco.

Ils souhaitent aussi témoigner de toute leur reconnaissance les administrateurs et le personnel de la Fondation Vasarely.

Organisation et coordination générale :

**Pierre-Emmanuel Reviron, Hexalab
Pierre Vasarely, Président de la Fondation Vasarely**

Impression : CCI Marseille

Graphisme : Patrick Lindsay et Nicolas Aubert



**MARSEILLE-PROVENCE 2013
CAPITALE EUROPÉENNE
DE LA CULTURE**



Partenaires officiels

